

WHERE TIME STOOD STILL



Test de la version : Atari ST

Autre supports : Spectrum

Développeur : Denton Design

Editeur : Ocean Software

Année : 1988

Langue : anglais/allemand

Genre : Action/Aventure

Similaire à : The Great Escape, Escape from the planet of the robot monsters

Classification Personnel : Tous Publics

Réalisation du test : 16 Mars 2006

Avant Propos

Si vous avez connu les heures glorieuses du Spectrum, vous vous souvenez certainement de "The Great Escape" ou "Where Time Stood Still", deux jeux en 3D-isométrique qui ont eu un énorme succès sur cette machine. Denton Design réactualise son hit sur Atari ST avec en prime de meilleurs graphismes. Une ambiance un peu BD, des monstres préhistoriques et des cannibales, un univers très série B des années 50...bref comme on les aime.

Résumé



L'avion descend rapidement, Jarret le pilote, lutte vainement avec les commandes cherchant un terrain propice à l'atterrissage. C'est le crash !!! fort heureusement tous les passagers s'en sortent indemnes : Clive, un riche homme d'affaire, Gloria sa fille et Dirk son fiancé... les voici donc sur un plaine étrange située sur les plus hautes crêtes de l'Himalaya et qui semble avoir été oublié du temps. Vous comprenez vite le danger qui vous guette et la seule sortie semble être de l'autre côté des montagnes, après entre-autre la plaine des dinosaures et le village des cannibales...

Test

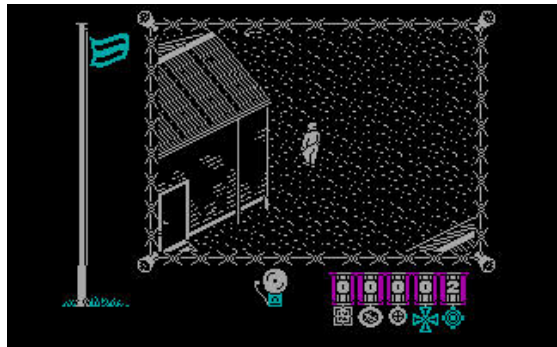
Comme toujours vous avez l'art de vous mettre dans de sale drap, pourtant tout avez bien commencé un milliardaire qui vous promets monts et merveilles et qui est en plus accompagné par sa charmante fille et son fiancé tout droit sorti de Harvard, bref si vous étiez dans une mauvaise situation il ne faudra compter que sur vous même. Et c'est exactement ce qui vous arrive là, vous êtes entré dans une zone turbulente et le vieux coucou que vous a refilé Mike (le responsable de l'aérodrome) n'est plus de toute jeunesse, il est même plus vieux que vous. Il aurait voulu votre mort, il n'aurait pas mieux fait, heureusement que votre expérience vous a sauvé ainsi que les passagers... à peine vos esprits repris, un oiseau gigantesque survole le lieu du crash mais on dirait un ptérodactyle !!! ce lieu semble bien étrange, je dirai même pas très accueillant. Plus loin un petit village d'autochtone, vous vous approchez mais ce sont des cannibales, vite fuyons....



Première épreuve, sauvez le gros Clive du gouffre [ST].

D'abord appelé **Tibet** ou **The land that time forgot**, le jeu s'inspire des vieilles séries des années 50 où l'aventure est à l'honneur. Beaucoup le considère comme une suite du fameux **Great Escape** d'ailleurs développé par la même équipe **Denton Design** petite société anglaise qui était situé au coeur de Liverpool.

La coopération avec **OCEAN**, qui a édité **Great Escape**, a du être fructueuse pour que ce jeu se retrouve



Great Escape, un classique mais j'y ai jamais joué :-)

adapté sur Atari ST, le jeu en 3D-isométrique étant peu vendeur et peu représenté sur 16 bits, leur possesseur attendant bien plus que des portages 8 bits. Le jeu est donc quasiment passé inaperçu lors de sa sortie en 1988 et c'est plutôt dommage car le graphisme a bien été retravaillé par rapport à sa version Spectrum. La disposition de l'écran est identique. Pour les actions, un petit menu s'ouvre sur demande et vous pourrez ramasser ou utiliser des objets. Il faut souvent se creuser les méninges assez durement pour comprendre qu'un morceau de jambon servira comme passe-droit à une chute d'eau... heureusement que d'autres se sont fracassés la tête avant vous. Côté jard.. Oups graphismes, tu aurais aimé des couleurs chatoyantes et

16 millions de couleurs, et bien tu aura 16 gris, bon je vois large là car le blanc et le noir prennent déjà 2 couleurs, bon enfin on a évité le monochrome de l'original (attention je dénigre pas la formidable version spectrum) mais il convient parfaitement à l'ambiance. L'étendu du jeu reste la même donc immense ainsi que le déroulement de l'aventure et des actions à mener.

Côté maniement, aie !!! on commence à s'enfoncer !! vous contrôlez Jarret le pilote chevronné et vous devez guider vos 3 passagers dans de cette périlleuse aventure. Une tâche ardue tant que vos compagnons apparaissent au premier abord comme des boulets. Pourtant tous ont leurs qualités : Gloria la fille du milliardaire semble fragile mais cette épreuve révélera sa force. Son petit ami Dirk a aussi des talents cachés, il parle couramment les dialectes des autochtones ce qui vous sortira de bien des embûches. Ahh finalement non je me suis trompé car Clive, le gros milliardaire est des plus pénible et inutile et dès les premiers pas il faudra le sauver d'une chute. Toujours à se plaindre ou à se reposer...faudra peut être le buter ou le bouffer si la fin



Les pygmées sont un peu sur les nerfs [ST].

se fait sentir, nan j'déconne, comme dit popec : "on n'est pas des sauvages". Le jeu comporte malheureusement les bugs connus dans ce style de jeu et très chiant, et oui, il faut appeler un chat un chat et on aurait aimé qu'une équipe aussi familiarisée avec ce type de jeux puissent les éviter, et ce n'est pas le cas : personnage qui se coince dans le décor, déplacement hasardeux, bug de décor et alors je me réserve le meilleur pour la fin (ironie), le pompon sur le gâteau : les personnages qui vont n'importe où et en suivant souvent la loi de Murphy (tout va dans le sens à provoquer la pire des conséquences), par exemple vous montez une petite côte et un monstre surgit dans un endroit tout autre et bien là vos personnages sont pris de convulsions étranges, limite schizophrénique, et se mettent à se jeter d'une falaise ou se coincer dans le décor et même votre propre personnage qui échappe à votre contrôle, bref du n'importe quoi. C'est sûr le mec qui a programmé l'I.A. devait être bien shouté ce jour-là; Vive steem et les sauvegardes car je rappelle que le jeu ne le permettait pas et il fallait tout faire d'une traite sans faillir, autant vous dire que peu ont dû arriver au bout :-)

Bon comme vous l'avez vu le scénario est aussi très mince et pourrais tenir sur le contour d'un timbre poste, comme toujours vous allez dire... oui mais je vais finir par une note positive car le jeu est quand même original sur 16 bits (pas sur 8 c'est sûr) et je ne connais aucun autre jeu de ce style. La 3D-isométrique étant devenu obsolète pourtant la plupart sont restés dans les mémoires: l' **Ange de crystal**, **Escape from the planet of the robot monsters** ou encore le fameux **Last Ninja**. Alors pourquoi pas enfin réhabiliter **Where Time Stood Still**, à vous de vous faire votre opinion



Le cimetière des cannibales [ST].



Le lieu des sacrifices, mieux vaut pas s'attarder[ST].

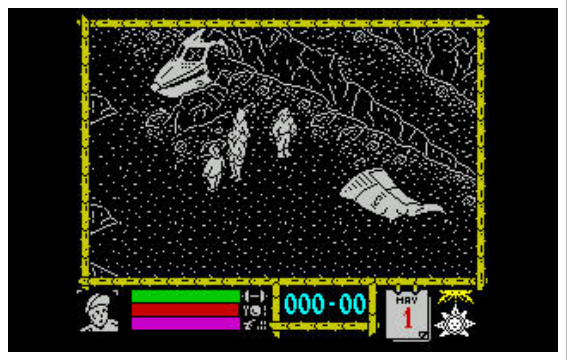
Difficile de ne pas tomber sous le charme de cette conversion qui nous replonge dans ces jeux qui ont fait l'âge d'or des 8 bits. Et même si le jeu comporte quelques bugs bien frustrant, vous passerez de bon moment à vous promenez dans cette contrée bien étrange, allez cassez vous pas trop la tête y a une solution qui vous attend plus bas.

Ranx

| Pour | Contre |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">Le graphisme qui plonge bien dans l'ambianceUn vrai jeu en 3D-isométrique avec de beaux GfxL'étendu du jeu | <ul style="list-style-type: none">Les bugs, les Bugss, les BUGSSSLes bruitages quasi inexistantLa difficulté |

Note : 12/20

Version Spectrum



Rendons hommage à cette version très proche de la version Atari. Même si les graphismes sont monochromes, ils ont le mérite d'être clair et pas surchargé. L'étendu immense du jeu impose le 128K, une carte identique à celle de l'Atari et rien ne semble différer hormis que ce style de jeu était plus fréquent sur les 8 bits que sur les 16, **Where Time Stood Still** a donc plus de concurrence notamment le fameux **Great escape** mais s'en sort plutôt bien sans toutefois être un monstre d'originalité.

A noter que le jeu ne fut pas transposé sur Amstrad CPC ou C64, sans doute un appui au marché naissant des 16 bits.

Téléchargement



Configuration Atari ST : Steem + Tos 1.02fr

Solution : 

Mot de Passe : www.aitpast.com

Version Pasti : 168ko

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

