

# Les voyageurs du temps

## Amiga

Flirtant sur le succès des jeux point & click anglo-saxons, Delphine Software nous propose ici son premier jeu d'aventure avec une interface révolutionnaire et ergonomique, bien plus abouti que celle d'époque de Lucasfilms Games et autre Sierra, ajoutez à tout cela un scénario riche, des scènes d'arcade et des graphismes signés Eric Chachi, remuez le tout et vous obtenez un des jeux d'aventure les plus primé sur ST/Amiga.

**Delphine Software. 1989. Aventure.**



Dans un futur lointain, en l'an 4315, les humains livrent une guerre totale contre les Crughons. Ces extra-terrestres, belliqueux et sanguinaires, sont si puissants que les humains n'ont qu'une seule parade à leurs attaques : le SDI. Ce système de défense préserve la terre de toute intrusion d'ordre spatial ou temporel. Afin d'éliminer cet obstacle, les Crughons mettent sur pied un plan de destruction des éléments du SDI. Leur terrible idée est ingénieuse : remonter le temps afin de placer des bombes dans le passé, aux endroits précis où se trouveront ces éléments. Les bombes sont programmées pour exploser en 4315 après une attente de quelques millions d'années. Heureusement les services d'espionnages terriens mettent à jour les sombres desseins des Crughons et vont tenter de les neutraliser. Pendant ce temps, en 1989, un laveur de carreaux s'échinant à l'ouvrage sur un building est loin de s'imaginer que dans quelques minutes il sera le seul espoir de la race humaine....et oui rien que cela.



Un bon seau d'eau lui rafraichirait les idées. [Amiga]

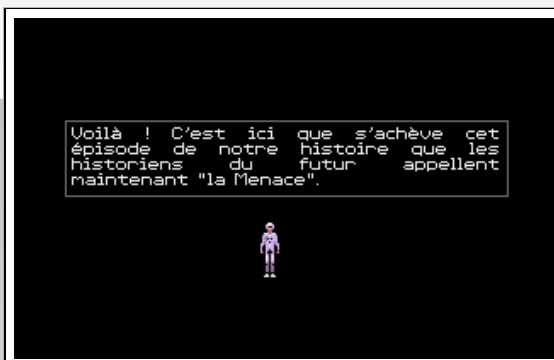
A cette époque, Delphine Software était surtout connu pour ses jeux d'actions comme "Bio Challenge" ou "Castle Warrior". La société n'est qu'autre que la branche informatique du groupe Delphine spécialisée dans la distribution et la création musicale. Malgré la qualité de ces derniers jeux, la jeune société française, qui n'a alors qu'un an d'existence, doit encore faire ses preuves. A sa tête on retrouve Michael Sportouch, 19 ans, ancien graphiste de "Space Harrier". L'année 1989 marque donc un tournant décisif pour elle puisqu'elle fera des jeux d'aventure, tout comme Lankhor et Infomédia, une de ses spécialités.

Le déplacement du personnage se fait par une simple pression sur le bouton gauche de la souris à l'endroit où vous voulez qu'il se rende. Ensuite pour effectuer des actions simples il vous suffit d'appuyer sur le bouton droit et de choisir dans le menu l'action que vous souhaitez réaliser. Ce système de gestion comportent néanmoins quelques défauts inhérent à sa jeunesse : le personnage ne peut contourner un obstacle, certains objets ne font que quelques pixels, le personnage doit être à proximité d'un objet pour réaliser une action donnée. Ces détails seront évidemment corrigés dans les jeux suivants de Delphine Software.



Les marécages, un passage difficile qui se joue au pixel près.

Les superbes musiques ont été composées par Jean Baudlot, 42 ans, compositeur de Richard Clayderman, reconverti dans la musique micro. Il travaille d'abord chez Ocean sur les musiques de "Beach Volley", "Dragon ninja" et les futurs "Operation Stealth" et "Croisière pour un cadavre" chez Delphine. Chose assez rare pour l'époque les musiques furent éditées sur CD avec bien sûr des sons de meilleures qualités. "La menace" devait être le premier volet d'une série intitulée "Les voyageurs du temps", l'avenir nous apprendra malheureusement qu'il sera le seul et unique de la série sans doute faute d'inspiration.



La preuve par l'image!!![Amiga]

Coté technique, Paul Cuisset initiateur du projet et

A l'origine du projet il y a un homme , *Paul Cuisset*, âgé seulement de 24 ans, il conçoit le scénario d'un nouveau type de jeu d'aventure inspiré en grande partie des jeux anglo-saxons de *Lucasfilms Games* mais surtout *Sierra* dont il aime particulièrement les scénarios mais dont il trouve qu'ils ne tirent pas partie des capacités de l'Amiga/ST.



*Paul Cuisset*

Le jeu sera un jeu d'aventure entrecoupé de phases d'arcade. Il comportera un nouveau système de gestion facilitant les déplacements et les actions du personnage principal ainsi que des scènes animés dont le but est de ressembler le plus possible au cinéma, on parlera dès lors de cinématique. Le terme restera et *Delphine* créera son département cinématique c'est d'ailleurs sous ce label *Delphine Software Cinématique* que sortira le jeu. Bien loin des jeux actuels celle-ci laissait présager une révolution notamment grâce à l'arrivée du CDI/CD-Rom.



*Auberge de jeunesse, yaa?????. [Amiga]*

A cette époque , le jeune *Eric Chahi* (21 ans), programmeur reconvertie en infographiste travaille chez *CHIP*, pour laquelle il a fait les graphismes de "*Jeanne d'Arc*" et de "*Voyage au centre de la terre*". Il avait entendu parler de ce projet par un de ses amis *Jesus Martinez*, programmeur des versions PC, ST, Amiga de "*Voyage au centre de la terre*", qui travaillait chez *Delphine Software*. Il proposa ses services à *Paul Cuisset* qui fut sceptique car les graphismes de ces jeux précédents étaient basé essentiellement sur des digitalisations retravaillées. Persévérant il finit, heureusement, par décrocher le contrat grâce à quelques dessins originaux.



*Un dessin que vous ne verrez dans aucun jeu puisqu'il a permis à Eric Chahi de prouver à Delphine ses qualités d'infographiste.*

aussi programmeur mettra 4 mois pour l'interpréteur et 4 autres mois à cheval pour le jeu lui-même et au passage des routines de "*Space Harrier*" et "*Bio Challenge*" seront récupérées. Le jeu fut programmé en C et en assembleur. Aztec C sur Amiga et Megamax sur Atari. Le système fut développé sur Atari, porté sur Amiga puis une fois les musiques ajoutées, retransférées sur Atari. Le jeu nécessita un peu moins d'un an de développement et plus d'une centaine de dessins originaux.



*Un futur apocalyptique si vous ne faites rien.[Amiga]*

En conclusion, *Delphine Software* réussie ici un coup de maître pour son premier jeu d'aventure grâce à un système de gestion révolutionnaire mais aussi un scénario riche en rebondissement et des graphismes fins et détaillés. Le jeu reçu le Tilt d'or et Gen d'or 1989 pour le meilleur jeu d'aventure français ainsi que le Tilt d'or pour meilleure animation sonore. *Paul Cuisset* continua avec succès sur "*Operation Stealth*" et parfaîra son oeuvre avec de la vrai 3D dans "*Croisière pour un cadavre*". Pour sa part *Eric Chahi* frappera un grand coup puisqu'il sera l'unique concepteur du fabuleux "*Another World*".



*Paul Cuisset, Michael Sportouch, Eric Chahi et Peter Stone lors de la remise des quatre d'or 89 pour le magazine Génération 4.*

## Version Atari

La version ST est quasi identique à celle de commodore, les graphismes et l'animation sont toujours de qualités. Certaines actions sont ponctuées par bruitages de meilleurs facture sur cette version.

## Version PC

Pour l'époque, la version PC est superbe graphiquement puisque très proche de celle d'Amiga/ST et musicalement parlant c'est du tout bon aussi. Elle fonctionne parfaitement avec DOSBOX.

Intérêt \_\_\_\_\_

17/20



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	<a href="#">Winuae config A500 fidel</a>
Voir aussi	<a href="#">Operation Stealth</a> , Croisière pour un cadavre
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,85Mo  1,28Mo  0,8Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

