

Hand of Fate / Kyrandia II

PC Talkie

Kyrandia est touchée par un terrible fléau, tout est en train de disparaître et Brandon est aux abonnés absents. Qu'a cela ne tienne, c'est la mystique Zanthia du précédent épisode qui s'y colle et vous savez ce qu'on dit, femme à marmite, femme à... Oui bon, hum, donc c'est à travers un monde mystérieux et magique que vous allez évoluer avec votre précieuse marmite, donc, sans oublier votre non moins précieux livre de sortilèges. A vous le voyage au centre de la terre façon Westwood, l'occasion pour le développeur de fournir enfin une identité propre à sa saga et de faire d'Hand of Fate autre chose qu'un simple King's Quest-like.

Westwood. 1993 (Floppy) 1994 (CD). Aventure



La séquence d'intro (bluffante comme Westwood nous y a habitués avec le précédent volet ou Lands of Lore) nous explique bien de quoi il retourne. Le guignol ringard Malcolm n'est plus une menace et la vie a repris son cours. Cependant, un beau jour, les arbres de la forêt de Kyrandia disparaissent les uns à la suite des autres. Le conseil de l'île se réunit alors pour tenter de trouver une solution et la main, fidèle animal de compagnie de Marko, le has been du coin, explique que selon elle le problème provient du centre de la terre. La plus jeune mystique de la tribu est désignée pour cette quête, ce qui lui fera une expérience non négligeable. Et voilà comment vous vous retrouvez avec le destin de dizaines de personnes sur le dos sans rien avoir demandé à personne, engagez-vous qu'ils disaient, vous verrez du pays...



Guili Guili le croco...

Hand of Fate se veut d'avantage une aventure alternative, dans le même monde que le précédent volet plutôt qu'une suite directe de par différents aspects. Déjà le titre qui ne deviendra Kyrandia 2 que l'année suivante pour la sortie de la version CD mais également le fait qu'aucun intervenant du précédent épisode n'est présent ici. Une idée utilisée quelques années auparavant par Sierra au travers de sa saga et qui a fait ses preuves. HOF n'est pas sans rappeler non plus KQ4 de par le personnage principal mais la comparaison s'arrête ici tant les différences sont nombreuses.

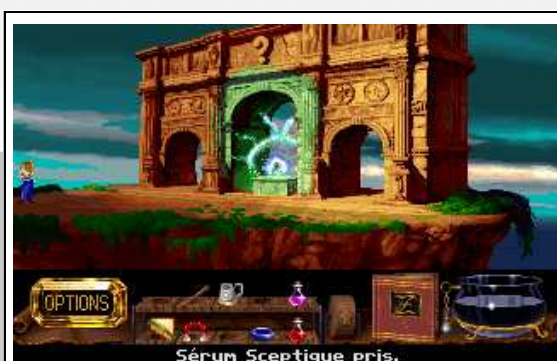
Les fans de la première heure ne devraient donc pas être dépayés puisqu'on retrouve ici la même interface, sans verbes et sans icônes, deux clics et pas un de plus pour toute les actions, cliquez sur un objet, hop, il est dans vos mains, cliquez sur quelqu'un, hop, vous lui parlez, simple, rapide et efficace. L'inventaire a été étendu, heureusement pour nous, vous pourrez ainsi ramasser tout et n'importe quoi, ce qui faisait vraiment défaut avec K1 (Kyrandia 1). Graphiquement vous trouviez le premier épisode beau ? Dans ce cas celui-ci risque de vous faire pleurer, c'est un peu l'apogée de la




Au travers des lieux visités, vous aurez l'occasion de mijoter quelques potions aux effets divers et variés que vous ne connaîtrez qu'une fois mises en pratique, d'autres jeux d'aventure proposant la conception de sortilèges comme Elvira étaient parfois rebutants au niveau de la conception, ici c'est l'enfance de l'art, une liste d'ingrédients, on balance le tout dans le chaudron magique et on remplit ensuite une fiole, un petit aspect RPG tout simpliste mais qui apporte un réel plus au jeu par rapport aux point & click conventionnels. Sans vous dévoiler le déroulement de l'histoire, il y a deux histoires en une, malgré ça, la durée de vie n'est pas énorme mais là-dessus il y a du pour et du contre je pense. La difficulté n'étant pas élevée, vaut-il mieux un jeu excellent sur toute la ligne mais qui se finit rapidement ou un jeu qui pêche par moments mais qui vous promet des dizaines d'heures ? Personnellement, je suis plus attiré par le premier cas, il vaut mieux selon moi un goût de reviens-y qu'une légère déception due à un jeu trop long qui multiplie les énigmes tordues mais le débat reste ouvert...

Enfin, pour finir d'achever K1, je dirais que le succès d'HOF repose, en plus de ce que j'ai mentionné sur un élément important. Brandon n'était pas charismatique, pas très beau, pas très intelligent, un humour de huissier, le jeu lui même n'était pas franchement drôle, il se prenait trop au sérieux et les rares blagues faisaient tout juste sourire. Westwood est un spécialiste du RPG et il on fait un premier volet de la même façon, sérieux. HOF lui, même s'il situe l'action dans l'univers de Kyrandia, de part son personnage charismatique aussi bien pour les joueurs que pour les joueuses et l'humour omniprésent mais pas niais, aborde l'aventure d'une manière plus détachée sans pour autant trahir ce qui a été mis en place précédemment, par ailleurs, le succès de Simon l'année précédente n'est peut être pas innocent dans ce changement de cap.

2D, forêt, village, campagne, volcan, paysage enneigé, seul Loom (256 couleurs) peut se vanter de lui tenir tête tant la palette a été utilisée avec parcimonie et les différents lieux visités contrastent avec les précédents et permettent aux graphistes de s'exprimer pleinement, impossible de ne pas tomber sous le charme. La bande-son enfin est à la hauteur des graphismes, excellente. Des petites musiques sympa, variées et pas prise de tête vous accompagneront durant tout le jeu et, chance, ce second épisode est ressorti l'année suivante dans une compile reprenant les trois volets... en Talkie ! Alors là, la doubleuse de Zanthia dans les deux derniers opus, Bonnie Lynn Touns, n'a beau jamais avoir interprété d'autre doublage que celui de Zanthia, elle n'en demeure pas moins convaincante et étonnante. Entendre ce petit bout de femme adopter le ton juste à chaque circonstance en multipliant les registres comme la colère ou le cynisme, c'est vraiment une interprétation digne d'un professionnel ! Zanthia prend littéralement vie devant nous et son doublage apporte un élément nouveau au jeu si bien que l'on se surprend à rire tout seul devant son écran, parfois pour ce qui est dit, généralement par les prestations de la doubleuse, encore de l'excellent travail, décidément.






Kyrandia a bien marché malgré ces nombreux défauts, aussi il était logique d'attendre une suite, un petit jeu sympatoche de plus. Alors quelle ne fut pas ma surprise de constater que non seulement, cette suite ne reprenait aucun personnage du précédent mais qu'en plus, elle se permettait de le dépasser haut la main ! Car, que ce soit dans le monde du cinéma ou du jeu vidéo, les suites surpassant leur grand frère restent anecdotiques mais ici, ça saute aux yeux, faites-vous juste quinze minutes pour chacun des deux premiers opus et vous verrez de quoi je parle. Westwood ne s'est pas contenté de remettre le feu sous la marmite deux ans après, ils l'ont carrément balancé contre un micro-ondes pour notre plus grand plaisir. La qualité de ce jeu d'aventure est totalement comparable à son énorme succès quatre ans plus tard, Blade Runner. Avant que cela ne se généralise, ils ont offert à HOF une excellente interface accompagnée de graphismes plus que bons et d'une vraie doubleuse, on tient là un jeu qui a été bichonné à tous les niveaux. On aurait aimé que les jeux d'aventure sortis après reprennent toutes les bonnes idées ici développées mais puisque cela n'a pas été le cas, vous savez ce qu'il vous reste à faire ? Sauver Kyrandia !

Intérêt _____ 18/20 

Blood



Langue	
Config PC	ShinoD7, Dosbox
Voir aussi	Kyrandia 1 & 3, King's Quest 5 & 6, Simon, Discworld, Lure of the Temptress, Fable, Loom
Mot de passe	www.aitpast.com
Solution	
Manuel	

Galerie d'images :



[Alone in the Past 2](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

