

Les portes du temps

Amiga

Après le fabuleux "Explora", c'est au tour d'une jeune société française "Legend Software" de sortir son propre jeu spatio-temporel avec des graphismes très stylisés et un scénario plus alarmant : un virus mortel qui s'est propagé aux quatre coins du temps. Vous voilà donc embarquez dans un voyage dans le temps dont l'enjeu est la sauvegarde de l'humanité et de.... l'histoire!

Legend Software. 1989. Aventure.



Suite à une mauvaise manoeuvre , un virus particulièrement meurtrier, le AX 415, a contaminé la base scientifique Neuronix. Espérant échapper à leur triste sort, quelques agents se sont enfuis lâchement par les portes du temps, un système de téléportation temporel. S'ils contaminent le passé, le cours de l'histoire sera définitivement changé mettant l'humanité en péril! Face à cet état de crise, le gouvernement vous charge de retrouver et d'éradiquer ces porteurs du virus. Heureusement vous serez aidé par le cyborg RX 22 véritable mine d'informations historiques. Une longue quête vous attend en perspective avec un scénario riche en rebondissements.



Tiens ???... un passage secret dans le temple Inca!!!. [Amiga]

Votre mission débute dans la base Neuronix qui est désormais déserte et décontaminée. Vous devez en premier lieu découvrir et décongeler le RX 22 qui avait été mis prématurément à la retraite. La salle permettant de voyager dans le passé contient 4 portes : La première vous enverra à l'ère paléolithique au temps des premiers homosapiens, la seconde vous emmènera en Ecosse du XII^{ème} siècle dans les célèbres Highlands sur les bords du Loch Ness, la troisième ouvre sur Cuzco la capitale de l'empire Inca au XVI^{ème} siècle, enfin la 4^{ème} et dernière porte mène dans la province de *Musashi* dans le Japon du XVII^{ème}.

Disons le tout de suite "Les portes du temps" n'a qu'en commun avec "Explora" que le thème du voyage temporel, tout le reste diffère totalement. "Les portes du temps" se veut avant tout un jeu divertissant mais aussi historique car tous les détails fournis au cours du jeu sont réels et vos actions doivent être en accord avec l'époque et les peuples visités. La notice contient d'ailleurs un mini vocabulaire qui vous sera bien utile pour votre quête.

Peu commun chez les jeux d'aventures français 16 bits (un peu plus dans les pays anglo-saxons) , "Legend Software" opte pour une gestion avec analyseur syntaxique à contrario de ce qui se fait sur les jeux d'aventure sortis au même moment comme "Explora" ou "Le manoir de Mortevielle". Certes très performant, cette gestion par mot clé rebute certains qui n'ont pas connu les jeux d'aventure 8 bits. Néanmoins les phrases à taper sont simples (ex : PARLER HOMME) et cela ajoute encore à la différence de ce jeu avec ses concurrents.



Le Japon des Shoguns possède des dessins superbes. [Amiga]

Le point noir de ce jeu est en fait dû à la gestion trop stricte du temps car certains lieux changeront en fonction de l'heure. Par exemple au début de l'aventure vous paralysez pour plusieurs heures un Inca pour lui prendre son habit (Uncu), il faudra faire attention à ne pas tarder dans le jeu de manière à ce qu'il soit toujours paralysé lors de votre prochaine venue, dans le cas contraire vous devrez recommencer entièrement le jeu. De plus certains lieux nécessitent d'attendre une heure précise pour réaliser une action donnée (cf temple Inca) et aucune commande ne permet de sauter une heure vous êtes donc obligés de patienter minute par minute...une horreur. Enfin la version Amiga n'utilise pas les 32 couleurs de la machine mais seulement 16. Les bruitages sont quasi inexistant mais une musique différente vous accompagne à chaque époque. Le jeu est néanmoins très prenant avec cette envie de mener la quête jusqu'à son terme.



Le labyrinthe est un passage difficile... [Amiga]



La préhistoire est une époque très accueillante. :-).[Amiga]

L'écran se divise en 6 parties : 1-le lieu, 2-l'inventaire, 3-la boussole, 4-votre santé, 5-l'heure, 6-la description du lieu avec l'analyseur syntaxique.

La plupart des graphismes sont superbes mais d'autres beaucoup moins. Suivant l'époque et le lieu traversé, le scénario changera aussi d'aspect. Par exemple en Ecosse, vous serez dans un château avec une quête classique en micro : tourelles, escaliers, parchemin et gnôme. Tandis qu'au Japon et chez les Incas c'est l'aspect politique et religieux qui prédomine. Le scénario est donc très riche mais reste classique. Les objets sont très nombreux, trop peut-être. Certaines énigmes sont totalement farfelues, par exemple vers la fin de l'aventure il faut mettre un masque Ko-omote et un Kilt pour ressembler à une femme et se faire enlever par un gorille.

Intérêt

15/20



Version Atari

La version ST est superbe, les graphismes sont identiques à la version Amiga. La fenêtre est légèrement différente, celle du texte a été agrandie et le logo de "Legend Software" fait son apparition. Une très bonne conversion.



Une version ST très réussie. [Atari]

Ranx

Conseils

- Le respect des horaires est primordiale dans le jeu donc pas de temps à perdre. Pensez à sauver la partie régulièrement.
- Déposer toujours vos objets ramassés dans les divers époques dans la salle de translation temporelle afin d'être sûr de les retrouver.



| | |
|-----------------|---|
| Langue | |
| Config Atari | Steem + Tos 1.02fr |
| Config Amiga | Winuae config A500 fidel |
| Voir aussi | Explora 1 , Explora 2 , Explora 3 |
| Mot de passe | www.aitp.fr.st |
| Téléchargements | 0,8Mo 2Mo |
| 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.