

Gold of the Aztecs

Amiga & Atari ST

Au programme de la journée, voyage en Amazonie afin d'y ramener quelques trésors pour assurer vos vieux jours mais surtout satisfaire votre sens du risque et du danger. Si vous y aviez réfléchi à deux fois, vous n'y seriez peut-être pas allé mais maintenant c'est trop tard, votre parachute est accroché à un arbre et déjà un indigène vous menace sur la terre ferme, vous ne pouvez plus faire marche arrière.

Kinetica Software. 1990. Action/Aventure.



Fraîchement revenu du vietnam, Bret Conrad est devenu un véritable aventurier, le train-train quotidien n'est pas sa tasse de thé. Aussi, lorsqu'il hérite d'une carte au trésor au sein d'une cité Aztec, il ne lui en faut pas plus pour préparer armes et bagages.

Gold of the Aztecs est le fruit de **Dave Lawson**, fondateur de Psygnosis et papa de **Barbarian** et **Obliterator**. Le jeu a été développé sous Mac puis converti sur les autres plates-formes, il n'y a donc pour ainsi dire aucune différence entre les versions ST, Amiga & PC (petite préférence pour la bande-son sur Amiga^^).



Ah oui mais euh... J'avais pas prévu ça

Nous voici donc dans un pur jeu d'aventure avec une représentation écran par écran avec un casse-tête pour chacun. Vous disposez d'un gun et d'un couteau, vous pouvez également actionner un levier et disposer de nombreux mouvements. Saut avant, arrière, feu accroupi, debout, en diagonale, en haut, petit pas, grand pas, couché, à genoux et le programme tient compte de la plupart de ces mouvements à travers les tableaux proposés.



Excusez du dérangement, je ne fais que passer...

Il y a en cinq régions à visiter avec leur lot d'individus, de créatures et de surprises. Des indigènes, serpents,



Hmm, plus collant qu'un chewing-gum !

Les graphismes sont vraiment le point fort du jeu, ils nous poussent réellement à avancer pour en voir toujours plus mais également pour savoir ce qui nous attend à l'écran suivant. La musique est du même acabit et s'harmonise parfaitement avec la situation, calme, mystérieuse, mais présente.

En fait le concept est identique à celui de Barbarian, un chemin semé d'embûches, des ennemis divers et variés et des graphismes somptueux mais le jeu est heureusement au Joystick cette fois-ci. Malheureusement, GOTA se rapproche trop de son grand frère, à vrai dire, le même moteur a dû être utilisé puisqu'on retrouve le même nombre de vies (trois), l'impossibilité d'en récupérer d'avantage en cours de jeu, toujours pas de sauvegardes mais surtout un grand nombre de ralentissements (surtout lorsqu'il y a du monde à l'écran) ainsi qu'un problème de collision, il n'est pas rare que le perso sorte légèrement du décor ou attrape une corde à 2cm de celle-ci.

Original mais loin d'être parfait, Gold of the Aztecs a remporté un bon succès lors de sa sortie. Force est de constater aujourd'hui que sans l'option de sauvegarde des émulateurs, l'aventure est pour ainsi dire impossible à finir dans la mesure où, généralement, on perd au moins une vie avant de connaître la parade du tableau et de passer au suivant. Après l'heroic fantasy et la SF, c'est au tour de l'aventure type Indiana Jones d'être ainsi développé à travers le moteur de Dave Lawson et, même si le challenge ici proposé est coriace, il vaut néanmoins la peine d'être fait puisque la prise en main est aujourd'hui à la hauteur. Je le conseille davantage à un public nostalgique cependant.

Intérêt _____ 15/20



chauve- souris, scorpions, bref tout ce qu'on s'attend à trouver dans les cavernes d'Amazonie. Concernant les pièges, ils sont très variés allant ainsi du pont qui s'écroule aux rochers qui vous tombent dessus en passant pas les leurres ou encore le niveau entier avec une bête à vos trousses qui inspirera une scène similaire justement sur **Shadow of the Beast 3**.



Blood



Langue	
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Obliterator, Barbarian , Rick Dangerous, Shadow of the Beast 3, Colorado , Bermuda Syndrome , Le Fétiche Maya
Mot de passe	www.aitpast.com
Téléchargements	1,4Mo
Game Map	

Galerie d'images :



[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.

