

Indiana Jones Greatest Adventures



Test de la version : Super Nintendo
Autre supports : Aucun
Développeur : Factor 5
Année : 1994
Langue : Anglais
Genre : Arcade
Similaire à : Super Star Wars
Classification Personnel : tous public
Réalisation du test : 12 Août 2005

Avant Propos

C'est une excellente idée que de réunir une trilogie dans un seul jeu et en plus il s'agit d'Indiana Jones. Je pourrais aussi ajouter et en plus développé par Factor 5. Tout les amoureux du célèbre aventurier de G. Lucas & S. Spielberg retrouverons dans ce jeu les meilleurs moments de la trilogie.

Résumé



Ce jeu est divisé en 3 parties, chacune basée sur un des films : *"Les aventuriers de l'arche perdue"* vous emenera sur les traces de l'arche d'alliance renfermant les tables sur lesquelles seraient inscrites les dix commandements, *"Le temple maudit"* pour les pierres de Sankara, *"La dernière croisade"* et sa quête de la coupe ayant recueilli le sang du Christ c'est à dire le Saint Graal.

Test

Je n'ai jamais eu de console de salon, aussi bien ancienne que récente. Aussi ce jeu est un des rares tests que je ferai sur console. Il faut dire que la Super Nintendo demeure la console de référence en matière 2D. Aussi il est assez facile de l'assimiler à une prolongation de l'Atari ST/Amiga même si elle demeure bien supérieure. De très beaux jeux en sont sortie et je n'en connais que bien peu. Une telle licence pour moi fan de la trilogie ne pouvait passer inaperçue. Quelle aubaine, réunir sur une seule cartouche les 3 aventures du célèbre archéologue. On n'aurait pas pu arriver à un tel résultat sur ST/Amiga, surtout niveaux graphismes, effets de zoom, sonore et bien sûr capacité offerte par les cartouches SNES. Ce jeu a été en plus développé par une équipe très bien connu du monde micro : Factor 5 qui avait déjà à son actif le superbe *"Turrican"*. *"Indiana Jones Greatest Adventures"* est donc un jeu de plateforme qui regroupe tout leur savoir faire, un jeu qui vous replongera avec succès dans les meilleurs moments de ses aventures.



LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE



A la recherche de l'idole et le Caire

Si le premier film est un excellent divertissement, bourré d'action et d'humour, il n'est pas forcément facilement adaptable en jeu vidéo. Pourtant à l'époque de sa sortie un petit jeu sans prétention (avec un carré qui porte un chapeau en guise de héros) était sorti sur Atari 2600 mais par la suite rien sur micro ST/Amiga ou Arcade. Il s'agit donc ici du seul jeu vous permettant de vous replonger dans le premier film un peu oublié de la saga. La première surprise assez agréable c'est que quelques images du film ont été digitalisées et insérées entre les niveaux, les musiques demeurent à mon sens les meilleures retranscriptions connues des divers thèmes musicaux composés par John Williams (en excluant les jeux récents)... un très bon commencement.

Le premier niveau commence dans la grotte menant à une idole en or que vous avez longtemps convoité. Les graphismes sont très fins et colorés. On reconnaît facilement Indy : chapeau, fouet, veste en cuir... rien ne manque. Le héros dispose d'une large palette de mouvements et on pourra utiliser son fouet au dessus des crevasses. Des pygmées essayeront de vous empoisonner. Ce niveau se terminera par la fameuse séquence où une énorme pierre déboule derrière

vous et où il vous faudra pendre vos jambes à votre coup. Pour la suite vous traverserez le *Nepal* à la recherche de *Marion*, au *Caire* à la recherche de la cité perdue de *Tanis* et du puits des lumières dont vous devrez aussi vous en échapper.... jusqu'à l'affrontement avec le sinistre *Boloch*, archéologue français à la solde des nazis. Un dernier niveau splendide avec *Boloch* en prêtre et au centre l'arche d'alliance ouvert laissant échapper des fantômes.

Cette première partie est très agréable et reprend fidèlement le déroulement du film. On n'en demandait pas tant, les niveaux étant assez long rien que cette partie aurait pu faire l'objet d'un jeu à part entière...heureusement ici il ne s'agit que d'un tiers du jeu.



Fermez les yeux devant l'arche d'alliance!!

INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT



Shanghai, la montagne, le palais, la mine

Il s'agit selon moi du moins bon des trois films même si le charme y est toujours. Si la première partie du film est bien menée, la seconde qui se passe largement au cœur de la mine du palais de *Pankot* est sombre et on ne retrouve malheureusement pas le même engouement. Le film avait déjà eu une adaptation arcade en 1986 qui fut d'ailleurs transposée sur Amiga/ST par US Gold. Un petit jeu reprenant 3 scènes fortes du films : La mine pour libérer les enfants, récupérer les pierres de *Sankara* et la fuite à bord du wagonnet. Pour la version Super Nintendo on sent aussi qu'il y a eu plus de problèmes à trouver les bons niveaux, c'est à dire ceux qui ont le plus marqués le public. On commence donc dans un restaurant à *Shanghai* où vous étiez venu échanger une statuette de *Nurachi* mais pour vous les choses n'allant jamais dans le bon sens, vous avez bu un poison, vous devrez donc attraper l'antidote en évitant les balles des malfrats. Viendra ensuite votre fuite dans les rues de *Shanghai* puis votre arrivée mouvementée dans un petit village en *Indes* où les enfants ont été enlevés et les 3 pierres de *Sankara* volées. Vous partez à leurs recherches.

Bizarrement la charmante *Willy* est absente tout au long du jeu, tout comme c'était le cas pour *Marion* dans la première partie ou du professeur *Steiner* (la blonde à la solde des nazis dans le 3ème volet). Il aurait pourtant été agréable pendant un niveau de diriger l'un de ses compagnons de route comme *Demi-Lune* pour sauver les enfants dans la mine ou même *Willy*. Cela nous amène à la nouveauté apporter dans cette partie où 2 niveaux sont en fausse 3D : La descente en montagne à bord d'un bateau gonflable et l'autre niveau beaucoup plus impressionnant : La fuite à bord du wagonnet. Même si on n'est pas dans "*Rail Chase*", ce niveau est assez bien réalisé même si l'incohérence subsiste en l'absence de *Demi-Lune* et *Willy*...notre aventurier est bien seul. Une bonne partie du jeu se déroule dans le palais de *Pankot* et les mines avec un système de passe muraille assez bizarre où suivant le sens que vous empruntez derrière les statues vous arriverez à un autre endroit différent du palais, ensuite les fameuses mines dont vous devez libérer les enfants tout en affrontant les gardiens experts en vire-voletage du sabre, jusqu'à l'affrontement final dans la fameuse scène du pont suspendu dans un large gouffre. Contrairement à la fin du premier volet, cette scène m'a un peu déçu car le pont demeurant bien petit et le prêtre un peu trop immobile.



La fameuse séquence dans le wagonnet

Pour conclure sur la partie concernant "*Le Temple Maudit*", le jeu demeure graphiquement très réussi surtout la scène en fausse 3D du wagonnet, il est aussi un peu plus court et un peu décevant sur la séquence finale.

INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE

Personnellement il s'agit de mon préféré dans la trilogie, la présence de *Sean Connery* et du conflit père-fils ainsi que de la quête du Graal n'y sont certainement pas étrangers. Un film d'action pure moins sombre que le précédent et avec beaucoup d'ingrédients et d'humour qui prennent très bien. Ce film a été adapté avec brio sur ST/Amiga/PC dans un jeu d'action et d'aventure qui ont fait la renommée de *Lucasfilm Games*. Pour le début de son aventure, notre cher Indy partira d'abord à la recherche de la



Les catacombes, Brunwald, l'avion, Alexandreta

tombe d'un chevalier, il devra arpenter les catacombes de Venise infestées de Rats. Vous devrez vous cacher dans l'eau afin d'éviter le feu mis par les membres de la confrérie chargés de protéger le Saint des Saints.

Son aventure le menera ensuite à Salzburg dans le château de Brunwald où son père est retenu prisonnier, la seconde partie de ce niveau est extrêmement compliquée car il faut se balancer de fenêtre en fenêtre à l'aide de son fouet. Je ne vous cache

pas que j'ai mis au moins une heure pour terminer ce niveau et en plus en utilisant les sauvegardes des émulateurs <<<béni en soit leurs inventeurs>>>. Quelle frustration un tel degré de difficulté, le simple fait que le joueur soit touché envoi Indy a quelques pas derrière et donc si il y a une crevasse vous tombez dedans :-(. A la fin de ce niveau vous y retrouverez brièvement votre père. On a aimé un niveau où on aurait pu contrôler ce dernier mais tant pis!! Après le château direction le Zeppelin puis une scène en 3D à bord d'un avion. Enfin les alentours d'Alexandreta et le sanctuaire du Saint Graal mais avant Indy devra passer 3 épreuves pour mériter d'arriver devant le dernier des 3 frères chevaliers. Cette séquence finale est dans la même veine que les précédentes donc assez bien réalisée, vous y affrontez le squelette du sinistre homme d'affaire Walter Donovan qui a bu dans le mauvais calice....et est maudit.



Un squelette protège le dernier des 3 frères chevaliers

Finalement le jeu s'achève comme il a commencé c'est à dire très bien. Plus variée que "le Temple Maudit", cette partie est aussi beaucoup plus difficile. Heureusement qu'un système de code a été implémenté, il demeure néanmoins insuffisant face à la difficulté imposée dans le château de Brunwald.

Conclusion

L'ensemble des 3 jeux donnent un jeu de plateforme immense et très varié, d'ailleurs c'est un peu la marque de fabrique de Factor 5 comme pour "Turrican". Les scènes en fausse 3D permettent de casser la monotonie mais elles demeurent en nombre très insuffisants (3 en tout). On regrettera juste qu'il n'y ai pas de niveau vous permettant de contrôler Marion, Willy ou encore son père Henry Jones. Néanmoins "Indiana Jones Greatest Adventures" est un excellent jeu qui n'est pas sans rappeler "Super Star Wars" et c'est aussi le dernier jeu 2D du héros avant son passage sur PC en 3D.

Ranx



Pour

- 👉 Enfin un jeu réunissant les 3 célèbres films
- 👉 Le meilleur indy d'action en 2D
- 👉 Graphismes, animations, effet sonores que du bon

Contre

- 👎 Trop grande difficulté dans le château de Brunwald
- 👎 Absence de vos compagnons : Marion, demi-lune, Willy, ...
- 👎 Le fait d'être touché vous propulse à quelques mètres en arrière...vous faisant souvent tomber dans un trou :-(



