

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

PC Talkie

Après avoir couru après le Saint Graal, c'est au tour de l'Atlantide de devenir le nouveau voyage du professeur Indiana Jones. Accompagné de son ancienne partenaire, Sophia, vous allez donc devoir voyager aux quatre coins du globe à la recherche d'indices dissimulés au compte goutte. Indiana Jones 4 marque aussi, avec Monkey Island 2, les premiers jeux en 256 couleurs pour Lucas, toute une histoire...

Lucasfilm. 1992. Aventure.



La première séquence (qui peut être sautée) vous explique tout. Vous venez de trouver une statue renfermant une bille d'Orichalque, l'énergie des Atlantes ! Les vilains nazis sont évidemment vite sur le coup et le temps va jouer contre vous pour arriver premier à la légendaire cité d'Atlantide mais heureusement, vous ne voyagerez pas seul, Sophia votre ancienne collègue et ancien amour vous accompagnera.

Le décor est posé, vous allez devoir voyager pour trouver une légende et comme dans les films, vos principaux ennemis sont des nazis stupides mais terriblement cruels. Ce qui peut passer pour 2h00 ne peut pas forcément coller pour plusieurs heures de jeu, bref, on aime ou on n'aime pas mais le scénario est vraiment très basique et sans surprises.



Qu'est-ce qu'il faut pas faire pour récupérer un objet... [PC]

Le jeu est sorti en 92 directement en 256 couleurs et adopte le procédé Imuse créé par Lucas. C'est-à-dire que la musique s'adapte aux lieux, ainsi dans les endroits les plus déserts vos oreilles seront bercées sans même vous en rendre compte. Concernant l'interface, elle a été réduite de douze à neuf verbes ce qui simplifie les actions heureusement, par ailleurs la barre de menu est de toute beauté, tout comme les graphismes si ce n'est les personnages lorsqu'ils sont un peu loin sont pas mal pixellisés, une remasterisation pour windows en 640x480 comme Sierra l'a fait pour certains titres n'aurait pas été du refus mais ça reste très correct tout de même. La version talkie boost incontestablement l'effet du jeu, c'est le gros point positif du programme tant les acteurs sont à l'aise dans leur rôle, convaincants et dynamique. Hormis Day of the Tentacle, Indy 4 est le seul "vieux lucas" à proposer un doublage, par ailleurs, vu la qualité de celui-ci on s'étonne que la même initiative n'ait pas été prise au moins pour Indy 3 mais bon...

Vos différents voyages vous feront donc faire le tour du monde en passant, bien entendu, par la France,

Imaginez plutôt, prendre un niveau de géomètre, bouger deux tas de pierre sur dix pour le poser dessus, visez les cornes d'une statue sur les deux tas de pierre pour faire apparaître un endroit ou creuser... Mieux ! Piquer du pain et de la charcuterie dans une sous marin pour les fusionner et obtenir un sandwich, rien de bien méchant jusque là mais ensuite aller examiner un squelette pour prendre sa cage thoracique, mettre le sandwich dedans et plonger le tout dans un bassin infesté de crabes pour ensuite balancer la cage thoracique (contenant le crabe hein, vous avez suivi ?) à une pieuvre géante... Là franchement, c'est impossible de trouver tout seul à moins d'être un fanatique mais le jeu étant clairement identifié grand public, on se demande pourquoi avoir pris un malin plaisir à corser les énigmes ? Et je n'ai pas pris d'exemple du mode solo alors imaginez...

Autre chose qui m'a, aujourd'hui, particulièrement déçu : le rôle de Sophia. A part balancer des vannes, refuser d'aller là où il faut aller et avoir des problèmes, on se demande bien qu'est-ce qu'elle fout là dedans ? Sans compter qu'on ne peut que très brièvement prendre son contrôle contrairement à Maniac Mansion par exemple, un bouche trou, c'est tout ce que je vois mais après tout Lucas est le génial inventeur d'une trilogie mondialement connue avec une seule femme pour six heures de films, une cruche en plus, donc, sachant cela, on est tout de suite moins étonné. Enfin la fin est sans surprise et vraiment courte, un effort aurait, là aussi, été le bienvenu.



Ma partie préférée, le labyrinthe de Crète [PC]

Néanmoins un Lucas avec des défauts reste cependant un très bon jeu d'aventure, aussi si Indy 4 n'apporte rien de nouveau par rapport à son petit frère si ce n'est une technique plus aboutie, il reste cependant plaisant de retrouver la dernière pure aventure d'Indiana Jones en jeu vidéo. Ses faiblesses ne sont pas nouvelles, tout amateur des films ou du précédent opus les connaît, je n'ai rien soulevé d'extraordinaire, en revanche traverser les années en conservant toujours cette atmosphère est toujours quelque chose d'admirable, plus qu'un phénomène de mode, Indy 4 est et restera


l'occasion pour les doubleurs d'entrer quelques mots en Français, un véritable régal pour les oreilles que cette Talkie où les doubleurs des différents autochtones ont été minutieusement choisis pour plus de crédibilité. Enfin en cours de jeu, vous aurez la possibilité de continuer selon trois modes bien différents les uns des autres. Avec Sophia l'aventure offrira plus de dialogues et d'humour que le mode solo qui vous offrira moult énigmes souvent assez dures. Le mode action enfin se déroule lui aussi en solo mais fera moins appel à vos cellules grises qu'à vos réflexes puisque vous devrez mener beaucoup de combats.



Engagez-vous, vous verrez du pays [PC]

Si les énigmes sont relativement logiques et simples jusqu'à Alger, le cauchemar commence une fois arrivé en Crète où là, la logique laisse la place aux énigmes les plus tordues qui ne semblent être là que pour rallonger la durée de vie, même constat dans le labyrinthe de l'Atlantide.

un grand jeu d'aventure qu'il faut avoir essayé au moins une fois dans sa vie.

Intérêt _____ 17/20 

Doubleurs

Doug Lee Indy
Jane Jacobs Sophia

Doug Lee prêtera sa voix à Indiana Jones & la Machine Infernale également.

Version PC disquettes et FM Towns

La version FM Towns est en tous points similaire, quant à la version disquettes, il ne lui manque que la parole. Un grand merci à la team les Aventuriers de la Traduction Perdue pour avoir créé un patch Français pour la version Talkie.

Version Amiga

Sans voix et en 32 couleurs, Indy fait triste mine sur la machine de Commodore. Il conserve son ambiance si particulière et si proche des films mais l'habillage est forcément plus grossier. Sans parler que sans disk dur, jongler avec onze disquettes est quasi impossible.



New York City by night [Amiga]

Blood



Langue	
Config Amiga	Winuae avec configuration Amiga 1200
Voir aussi	Indy 3 , l'Amazone Queen , Monkey Island
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	5,9Mo  6,1Mo 
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.