



Le Temple de Quauhtli

Test de la version : M05

Autres Supports : T07, T08

Développeur : Loriciels

Année : 1986

Langue : Français

Genre : Action / Aventure

Similaire à : [L'Aigle d'Or](#), [Colorado](#), [Le Fétiche Maya](#)

Classification Personnel : Tous Publics

Réalisation du test : 30 Mars 2006

Avant Propos

La vie d'aventurier n'est pas de tout repos, mais, après avoir combattu les chauve-souris et fantômes pour trouver l'Aigle d'Or, vous pensiez, naïvement, à prendre une retraite bien méritée. Seulement voilà, son auteur ne l'entend pas de cette oreille et vous convie cette fois-ci à récupérer un autre trésor en pleine jungle, ben voyons...

Résumé



Après votre aventure dans un château de Transylvanie pour trouver l'Aigle d'Or, vous apprenez qu'un deuxième fragment existe dans un temple Aztèque, par une lettre de votre Oncle. Cela fait trois mois que vous n'avez de nouvelles de lui, aussi, comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, vous décidez alors de faire votre paquetage, direction la jungle Amazonienne...

Test

Deux ans après la carton de l'Aigle d'Or, Louis-Marie Rocques, son auteur, remet donc le couvert pour le plaisir des insomniaques car il va en falloir de la persévérance cette fois-ci pour mener à bien votre périple ! D'ailleurs, vous trouverez à la fin de ce dossier, la solution permettant d'y parvenir, exclusivité Aitpast puisque personne ne l'avait fini jusqu'à présent ou alors, ils étaient cachés sur une île déserte et souffraient d'agoraphobie.

Pour cette suite, le concept reste inchangé, on incarne donc un petit gars qui va devoir visiter des dizaines d'écrans, trouver des torches, vivres, munitions ainsi que des items magiques. L'aventure commence donc en pleine Jungle avec

les dangers qu'on imagine tels que des serpents et des abeilles mais également des villages. Mais là-bas, l'homme blanc n'est pas accueilli avec un collier de fleurs et de jolies jeunes filles dont on n'ose pas demander l'âge une fois sous l'oreiller, non, là-bas on reçoit des flèches empoisonnées, on nous court après et, pour chaque relique empruntée, il faut montrer patte blanche et prouver sa bravoure en exhibant un autre trophée, mais, même comme ça, l'hospitalité ne fait définitivement pas partie de leur culture...

La jungle est constituée d'îles, toutes reliées, logiquement, pas des rivières. Donc un peu de sport en canoé va être nécessaire, tout en prenant soin de sa chaloupe car, à trop la frotter aux rochers, elle chavirera, vous êtes prévenus. Une fois sorti de, comment dire, ce merdier, vous allez pouvoir entrer dans une grotte pour la seconde partie du jeu. C'est là que votre style de jeu va prendre toute son importance car, si vous avez précédemment tracé comme un bourrin sans prêter attention à votre santé, aux torches et aux items magiques, vous ne ferez pas de vieux os.



Aussitôt débarqué de votre précieux canoé, vous allez devoir trouver votre chemin dans les grottes en prenant soin d'esquiver les araignées qui voient en vous un met de choix. L'issue se présentera comme une salle étrange avec une statue en son centre ainsi qu'un dallage par cases recouvrant le sol, vous faites un pas, et paf, un mécanisme se déclenche et deux petites bestioles se dirigent à toute vitesse vers vous, bonne chance.

L'Aigle d'Or fut développé en premier sur Oric, Quauhtli, quant à lui, est un pur produit Thomson. Graphiquement le jeu est plus coloré et dispose de davantage de détails, même si l'extérieur des bâtiments est encore représenté sans

textures, en fil de fer. Les couleurs du personnage principal sont mieux déterminées même s'il a toujours sont fameux pantalon vert, c'est la touch'. L'animation quant à elle est meilleure, peu de ralentissements mais

surtout un personnage qui répond au doigt et à l'oeil, ce qui est bien pratique tant le jeu demande de bons réflexes. La musique d'Indiana Jones couvre le menu et de rares bruitages servent le jeu. Enfin, le jeu n'est pas en plein écran mais, en 1986, je ne crois pas me souvenir d'un jeu plein écran sur micro. En bref, techniquement, c'est mieux qu'hier mais d'avantage de textures et une animation encore meilleure n'aurait pas fait de mal.



Venons-en à ce qui fait mal, la difficulté. Comme indiqué au début du test, je ne connais personne qui soit arrivé au bout, j'ai réussi à le finir mais grâce à l'aide de son auteur, Louis-Marie Rocques, ce qui, en soit, pourrait être suffisant pour jauger le niveau de difficulté. Mais ce qui gâche indubitablement le tableau est la conception obligatoire d'un plan pour finir le jeu, aussi rudimentaire soit-il. Plusieurs dizaines d'écrans, parfois très similaires, même s'ils se distinguent bien plus que pour l'Aigle d'Or je vous rassure, mais tout de même. Heureusement, je vous est mûché le travail et vous trouverez deux Gamemaps pour les deux parties du jeu mais le profane qui n'a pas ça, personne ne lui en voudra de baisser les bras surtout que vers la fin, il est nécessaire d'accomplir une action pas très logique pour récupérer le dernier fétiche permettant de récupérer l'Aigle d'Or.

On sent bien dans les productions Silmarils les influences de cette petite saga. Je pense à **Colorado** et au **Fétiche Maya** qui nous replongent dans la même ambiance, descente de rivières en canoé, échange d'items magiques à des chefs de village et sorciers, huttes, serpents, dalles, trésors, pièges...

Pour accéder à la seconde partie, rembobiner la k7 puis presser "O" et "Espace". Le jeu est similaire sur T07, par contre, sur T08, la difficulté a été revue à la baisse avec moins de serpents et d'abeilles mais plus d'indigènes embusqués, tout prêts, qui tirent à la sarbaquane. En revanche, pour ces deux versions, je ne suis pas parvenu à la seconde partie, un problème de mauvais dump ou d'émulateur, je ne sais pas.



Pour

- 🔴 Jungle, grotte et temple dans un seul jeu
- 🔴 Une aventure avec un grand A
- 🔴 L'animation et la jouabilité, le perso répond bien

Contre

- 🔵 Obligation de faire un plan
- 🔵 Difficulté, impossible sans sauvegarder fréquemment
- 🔵 Pas assez de textures



Conclusion



Le Temple de Quauhtli perdure, donc ce qui a été mis en place avec l'Aigle d'Or, on retrouve toutes les qualités mais également une difficulté outrancière que seuls les gamers et nostalgiques auront la force de surpasser mais pour ceux-là, la découverte du Temple sera un graal en soi, tant cette partie du jeu est encore plus intéressante et la fin du jeu se termine donc en laissant une bonne impression. Le sentiment d'avoir terminé un jeu hyper dur et d'être un winner.

Blood



Fake





Wanted

J'ai besoin d'un scan recto/verso de la jaquette, merci.

Téléchargement



Manuel : 

Solution : 

Mot de Passe : www.aitpast.com

Téléchargement : [MO5](#)

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.