

Shadowgate

Amiga, Atari ST,
Macintosh

type _____ aventure graphique
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★
bruitage _____ ★★★★★
langue _____ anglais
prix _____ C

Intérêt autres machines :

Atari ST : 16, Machintosh : 16



La demeure du sinistre Lord Worlock est un château immense et parsemé de pièges et créatures diaboliques... *Shadowgate* séduira tout d'abord par la beauté de ses graphismes. Les décors disponibles en version *Amiga* sont somptueux. La précision du dessin est très utile car si les descriptions textuelles sont brèves, c'est en examinant l'écran que l'on découvre les indices utiles. Deuxième atout : la gestion souris et le multifenêtrage Gem (vous placez les fenêtres texte, inventaire, ordres, etc. comme bon vous semble). L'ensemble des manœuvres s'effectuent à la « mouse » : prendre un objet, le placer dans la fenêtre « sac » ou l'utiliser pour agir sur un meuble ou un personnage. Cette disposition rappelle le maniement de *Dungeon Master* (sans toutefois l'égaliser...). Les versions *Mac* et *Amiga* sont en cela très souples à utiliser. La version *Atari ST* est moins précise dans le maniement souris mais propose en contrepartie des bruitages digitalisés très angoissants et absents de l'adaptation *Macintosh*. Il reste enfin le scénario de l'aventure, bien ficelé et angoissant à souhait pour les trois versions citées. (Disquette Infocom.)

La micro qui fait peur! J'aime...



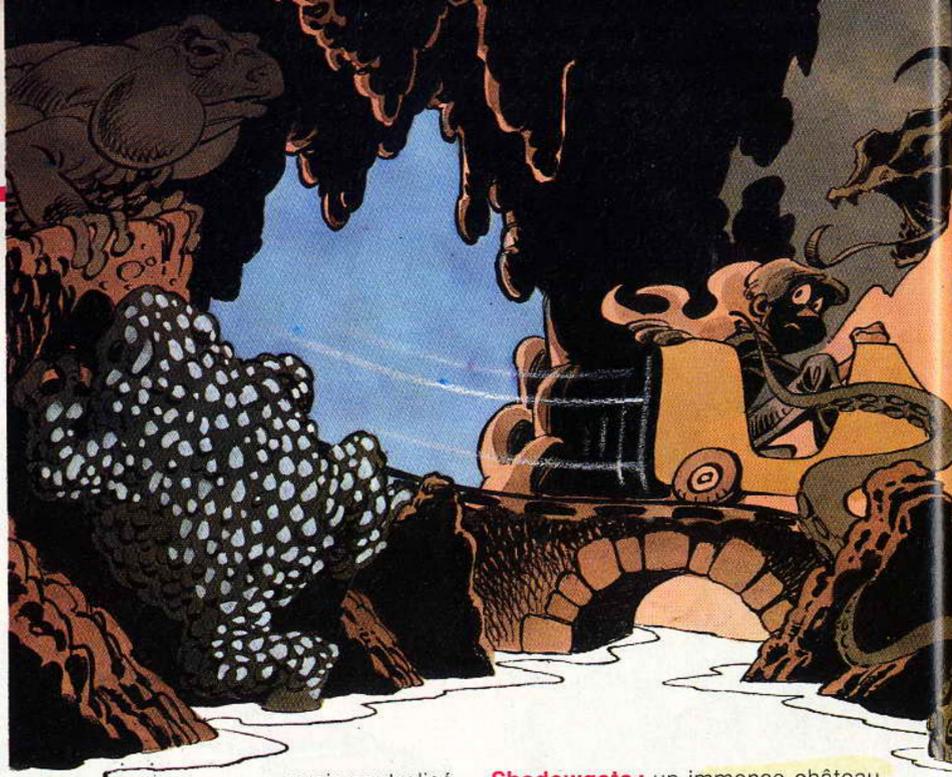
Uninvited (Mac)



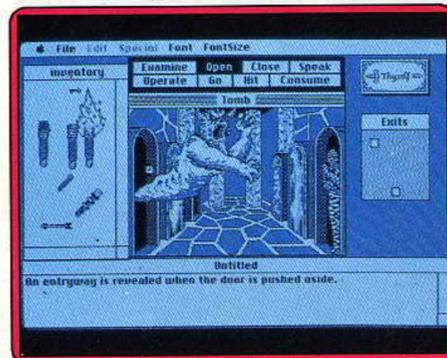
Uninvited (Amiga)

sion. Face à vous un manoir, des éclairs zèbrent le ciel et animent les ombres du sombre édifice Brrrr ! Un coup d'œil indiscret dans la boîte aux lettres : une enveloppe... la lettre et une amulette vous en apprennent, hélas, plus sur ce qui se trame derrière ces murs. Décidément non ; pas question de pénétrer dans ce manoir... trop tard ! des aboiements de chiens apparemment hostiles ne vous laissent guère le choix. La porte se referme sur vous dans une grincement plaintif. La pièce « honorée » de votre présence conforte vos appréhensions. Les meubles et la décoration font référence aux sciences occultes (c'est le moment idéal pour faire une première sauvegarde !).

L'exploration des lieux occasionne des rencontres du quatrième type ! La plus fréquente est celle du petit démon qui tient une clé dans sa main (n'y prêtez pas attention dans les débuts). Les pièces du rez-de-chaussée sont gardées par une Scarlett O'Hara, version épouvante ! Il est plus prudent de commencer par les chambres du premier étage (évituez surtout le grenier), une série d'objets très utiles y sont récupérables. Sachez que le manoir n'est pas l'unique endroit à explorer. En effet, à l'extérieur vous découvrez également une serre, une chapelle et un laboratoire (le magesterium). Commencez de préférence par la serre et attaquez ensuite la chapelle après



avoir neutralisé les chiens (trouvez les mots qui les calment) ! Un labyrinthe se situe derrière la chapelle, le chemin vers le magesterium passe par là. Les objets récupérés ne servent qu'une fois et seulement la moitié de ces objets sont utiles.

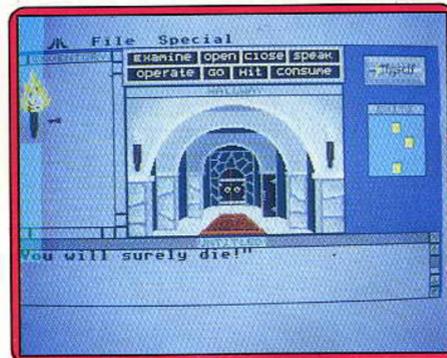


Shadowgate (Mac)

Réalisé par Icom Simulations ce programme utilise un système de jeu propre à cette société ; il s'agit de fenêtres et d'icônes gérées par la souris. Les actions disponibles sont limitées, cela simplifie le jeu tout en laissant une liberté de mouvements au joueur.

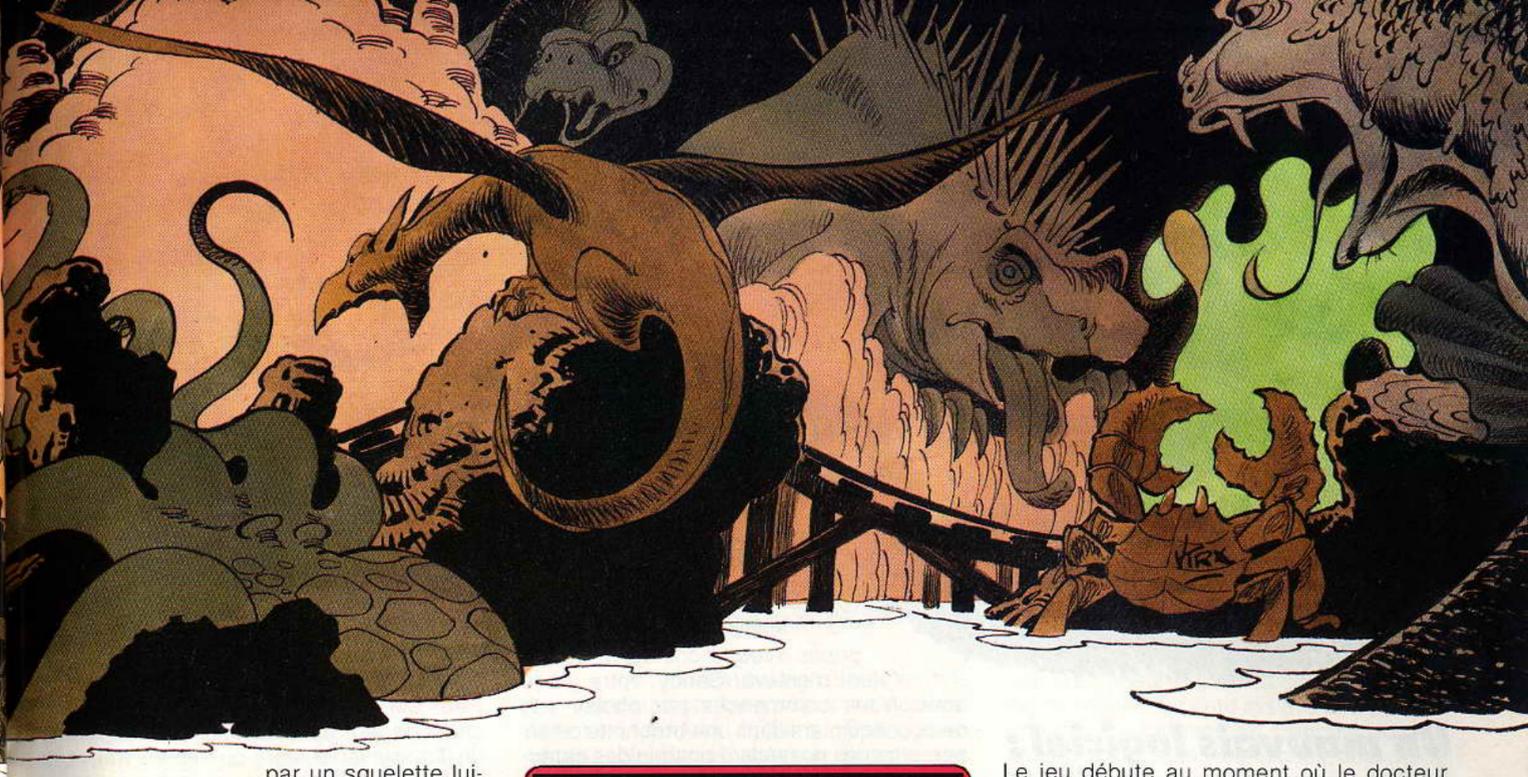
Le support graphique du programme ainsi que le bruitage (sons digitalisés) appuient efficacement le scénario et contribuent à créer une atmosphère d'épouvante. Reconnaissons tout de même que l'intensité de cette ambiance est moins forte, et de loin, que celle de films ou des livres qui traitent du même sujet. Soulignons encore le grand confort de dialogue avec l'ordinateur et la clarté exemplaire de la documentation fournie. Les différences constatées entre les versions disponibles sur Mac et Amiga sont identiques à celles qui existent pour les versions de Shadowgate. Pour terminer, disons que Uninvited est un bon jeu d'aventure qui mérite de figurer dans votre logithèque. Pour aventuriers expérimentés. (Disquette Mindscape pour Mac et Amiga). D.B.

Shadowgate : un immense château truffé de passages secrets, de trappes et de créatures effroyables ; c'est le lieu d'action de cette aventure où vous personnalisez le dernier de la Lignée des Rois. Le mage Talimar vous donne quelques dernières recommandations avant de vous lancer à l'assaut de la bâtisse qui abrite le vil Warlock et le tuer. Il vous attend, sûr de lui et de sa puissance, son ricanement diabolique retentit dès votre entrée dans son repaire. Les salles sont presque toutes obscures, mais des torches sont généralement disponibles dans les salles.



Shadowgate (ST)

La quête commence, avec pour tout objet, une torche allumée. Votre souci constant sera donc de constituer un stock de torches et de le gérer correctement. En cas d'oubli ou de gaspillage, il ne vous reste plus qu'à retourner à la case départ. Une rapide inspection de la porte d'entrée du château vous dévoile une clé. Prenez-la, elle vous servira pour ouvrir une des portes dans le Hall. Un des passages les plus critiques se situe dans le repaire de dragon qui veille sur un trésor (il vous faut prendre un des objets présents pour vous protéger). Une multitude d'objets parsèment le jeu, vous aurez un certain mal à discerner l'utile de leurre. Les rencontres, quant à elles, sont presque toujours mauvaises pour la santé. Par exemple, un requin s'évertue à vous empêcher d'atteindre une clé tenue



par un squelette lui-même situé au beau milieu d'un lac. Ne parlons pas du spectre qui vous lance un sort afin de posséder votre corps ! Les décors sont succinctement décrits, aussi faut-il être attentif aux détails et inspecter les moindres recoins de chaque pièce afin de



Shadowgate (Amiga)

déceler un éventuel passage secret. La fonction « examine » révèle souvent des différences entre deux objets apparemment identiques. Toute l'intrigue est axée autour de ces innombrables obstacles qu'il faut surmonter pour arriver à Warlock. La plupart des pièges sont mortels, ce qui constitue une manière de tempérer la curiosité débordante du joueur. On se laisse prendre au jeu, la preuve : on se surprend en train d'hésiter à ouvrir une porte ou à pénétrer dans une pièce ! Les auteurs ont même été jusqu'à placer des pièges uniquement destinés à provoquer chez le joueur une poussée abrupte de son taux d'adrénaline ! Le système de jeu de Shadowgate est identique aux produits de Icom Simulations tels que Uninvited ou Déjà vu. Il exploite un multi-fenêtrage qui donne un grand confort dans le dialogue avec l'ordinateur. Ici encore, les graphismes et les bruitages appuient efficacement le scénario d'une qualité exceptionnelle. Disponible sur plusieurs ordinateurs, nous en avons testé les différentes versions.



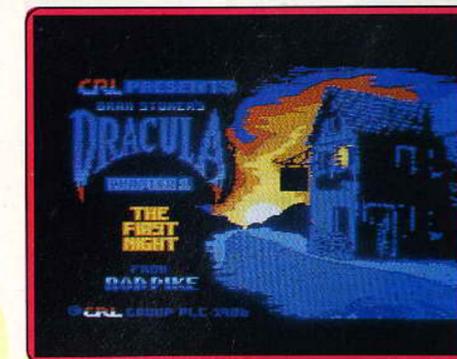
Frankenstein (Amstrad)

Sur Mac, la résolution graphique donne une finesse appréciable. En outre, signalons l'excellente gestion par la souris. Sur ST, en revanche, la gestion par la souris est médiocre. Oui, mais sur ST nous avons la couleur, direz-vous, effectivement les graphismes sont très agréables et les bruitages sont digitalisés. Toutefois, la version qui nous a fait la meilleure impression est celle de l'Amiga pour la finesse de ses graphismes (et en couleurs), une gestion par la souris correcte et la qualité des bruitages sensiblement meilleurs que sur les autres versions. (Disquettes Mindscape pour Mac, Atari ST et Amiga) D. B.

Frankenstein et Dracula : nous avons délibérément traité en même temps ces deux logiciels d'aventures textuelles qui possèdent un système de jeu absolument identique. Rien d'étonnant à cela, ils ont été publiés par la même société. Commençons tout d'abord par Frankenstein, le classique des classiques. Décidément l'œuvre de Mary Shelley titillera toujours l'imagination des scénaristes fascinés par le fantastique et l'épouvante. Dans le scénario de Frankenstein présenté par CRL, vous êtes le docteur Victor Frankenstein en personne. Votre créature s'est échappée du laboratoire après avoir tué votre jeune sœur. La mort du monstre est désormais la seule pensée qui hante votre esprit.

Le jeu débute au moment où le docteur arrive en Suisse, dans la demeure de son père car c'est dans les régions avoisinantes qu'a été récemment repéré le monstre. L'intrigue retrace le périple du savant qui suit la piste du monstre parsemée de crimes abominables.

Quant au scénario de Dracula, il reprend l'histoire originale du Comte Dracula. Vous êtes le jeune clerc qui se rend dans les Carpates pour rencontrer cet obscur personnage dont le nom suscite effroi et suspicion. Ici, vous devez neutraliser Dracula qui désire s'installer en Angleterre pour y ins-



Dracula (Amstrad)

taurer son influence maléfique. Jeux d'aventures textuelles, Frankenstein et Dracula ne sont pas seulement des histoires versées dans l'épouvante mais peuvent également être qualifiées de logiciels épouvantables ! Leurs analyseurs de syntaxe ont de quoi faire dresser les cheveux sur la tête de n'importe quel aventurier ! Ils n'acceptent qu'un nombre trop limité de mots. Les actions ne se déclenchent qu'avec des mots clés bien précis, la sensation de liberté de mouvements qu'un aventurier affectionne est totalement négligée. En outre, lorsqu'une action incorrecte est choisie, l'ordinateur répond invariablement : « Ceci ne peut être fait pour des raisons inconnues ! » Avouez qu'une atmosphère de circonstance est difficilement envisageable dans ces conditions. Or, dans ▶

Shadowgate

Un château sinistre, un portail surmonté d'une tête de mort des pièges, des traquenards...

aventure graphique : type

15 : intérêt

★★★★ : graphisme

★★★ : animation

★★★★★ : bruitage

A : langue

D : prix



Un portail surmonté d'une tête de mort, une première clef cachée pour accéder au couloir d'entrée de ce sinistre château... *Shadowgate* donne dans le traditionnel, mais avec toute l'aisance et la qualité qui ont rendu célèbre *Déjà Vu* et *Uninvited* (autres softs de Mindscape). Le jeu se manie à la souris : « clic » pour sélectionner un objet ou un lieu, un autre pour choisir une action, l'aventure est d'une maniabilité exemplaire. Face à la version *Macintosh* (cf. *Tilt* n° 45), cette partie offre, de plus, de superbes écrans graphiques, des bruitages digitalisés à faire frémir les plus téméraires et de courtes, mais réalistes, animations ! La stratégie de l'aventure est, quant à elle, complexe, notamment au niveau du vaste terrain d'action mis à votre disposition. Pour combler la simplicité apparente des différentes actions disponibles (huit au total dont examiner, utiliser, manger, etc.), *Shadowgate* offre une très complète panoplie de pièges, astuces et traquenards, panoplie suffisante en tout cas pour motiver le joueur à long terme. Il reste alors à maîtriser un tant soit peu l'anglais et à faire preuve d'autant de patience que de sauvegardes ! (Disquette Mindscape pour Amiga.)

O.H.



522. Shadowgate

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
522. SHADOWGATE	Mindscape	Apple Mac	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
17	E	45	SOS	Maxi jeu pour Macintosh. Le scénario ne brille pas par l'originalité, explorer un château pour y trouver... vous verrez quoi. Mais la finition des graphismes et de l'ambiance (zombis aux hurlements digitalisés, passages secrets, torches à entretenir, etc.) est remarquable.

Shadowgate

Dans l'univers piégé de *Shadowgate*, les raisons de mourir ne manquent pas...

Mindscape, l'éditeur de *Déjà vu* et de *Uninvited* récidive et propose en deux disquettes *Shadowgate*, (La Porte de l'ombre). L'aventure difficile et de qualité mérite un détour. Le retour n'est pas garanti par les auteurs.

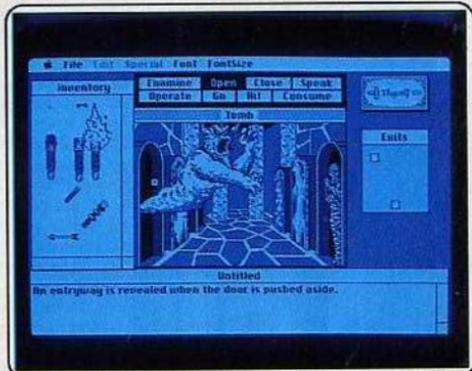
Votre *Macintosh* en deviendra fenêtre sur un monde étrange, peuplé de créatures agressives quand elles vivent, souvent dangereuses à l'état de cadavre et qui veillent depuis fort longtemps sur les secrets emmurés dans les profondeurs du château de *Shadowgate*.

Passons sur le prétexte : vous, dernier descendant d'une royale lignée, êtes le seul à pouvoir trouver dans le château les moyens de contrecarrer les noirs desseins du prince Warlock qui...

Plus prosaïquement : vous vous plantez naïvement devant une solide porte en bois, fermée. La sombre forêt qui entoure le château ne vous inspire pas. Une petite fenêtre vide baptisée inventaire n'attend que vos dépôts. La barre de commande permet notamment d'examiner, frapper et ouvrir. Or la porte n'a rien d'un objet d'art, elle est plus solide que votre poing mais s'ouvre sans difficulté. Un couloir peu folichon, aux murs de gros moellons apparaît alors. C'est le moment d'examiner la petite fenêtre « sorties », qui donne le symbole des issues accessibles de l'endroit où vous êtes. Vous passez la porte que vous cliquez. Attention, la fenêtre indique des issues impraticables : ainsi, la porte au fond du vestibule est verrouillée. Elle n'indique que les passages apparents : d'autres peuvent exister, c'est à vous de les trouver.

Le portail extérieur du château est surmonté du crâne d'un animal cornu. Cliquez deux fois la tête, celle-ci s'élève « comme par magie » et révèle la cachette d'une clef. Cliquez sur la clef, puis, dans le menu de commandes, sur « operate » (faire agir), et enfin sur la porte du fond du corridor. Elle s'ouvre, alors qu'éclate un rire caverneux de débile mental, impressionnant en son digitalisé !

L'extraordinaire attirail d'aventure moyenâgeuse mâtinée de Merlin l'enchanteur pour films d'horreur se retrouve au complet : grimoires poussiéreux et trappes traîtresses (vous comprendrez bien assez vite que leur voisinage dans le texte n'a rien d'accidentel). Sarcophages à effet pochette surprise : le zombie qui jaillit en hurlant avant de réintégrer le cercueil



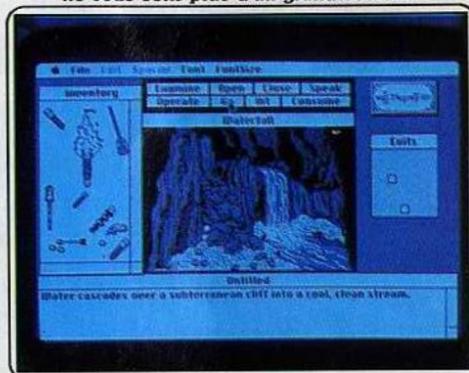
Dans le cadre rassurant d'un environnement graphique fonctionnel, les démons se déchainent.

ferait un tabac dans les magasins de farces et attrapes. Des maccabées dissimulent des trésors... Une attention particulière à l'aspect des sorties vous évitera d'emprunter des puits sans fond à une vitesse uniformément accélérée.

Certes, un parcours sans faute est impossible avant de longues heures. Mais progresser exige une méticulosité maniaque. Eclairons le problème par l'exemple des torches. Vu les très mauvaises rencontres



Face au dragon, les armes dont vous disposez ne vous sont plus d'un grand secours.



La résolution du *Macintosh* et la finesse des dessins font oublier l'absence de couleur.

inévitables dans le dédale de salles, un parcours dans l'obscurité équivaut au suicide. Les corridors lugubres regorgent de torches prêtes à l'emploi. Vous trouvez une torche allumée qui vous permettra d'utiliser les autres. Leur durée limitée de combustion vous obligera à une gymnastique incessante pour en avoir toujours en train de flamber.

Les obstacles les plus variés parsèment le jeu, la mort vous attend derrière chaque pixel de l'écran. Les graphismes évoquent la gravure et restituent l'atmosphère froide et humide des souterrains visités.

Quelques touches d'humour, au détour d'un commentaire allègent votre parcours du combattant. Le bruitage, intermittent, tient souvent plus du gag que de la nécessité du déroulement du scénario. Le jeu donne une impression de très grande densité : vous devez tout comprendre, tout ausculter, essayer d'ouvrir les objets les plus compacts. Faire agir le sceptre sur les miroirs ne les brisera pas mais peut-être devriez-vous quand même essayer ? Et revenir sur vos pas vous fera trouver ouverte une issue que vous aviez vue verrouillée.

La porte de l'ombre ne se force pas, vous devez en devenir des familiers, le jeu se sirote, à petites gorgées. Il est d'une bonne cuvée. (Disquette Mindscape pour *Macintosh 512K*. Prix : E.) Denis Scherer

Si vous ne trouvez pas la clef du coffre de *Hacker* ou si vous errez désespérément dans les couloirs de *Shadowgate*, tapez S.O.S! Minitel 36.15 Tilt.

Shadowgate

Empêchez la resurrection
d'un terrible titan...
La mort vous guette à
chaque tournant.

aventure

heroïco-fantastique : type

17 : intérêt

★★★★★ : graphisme

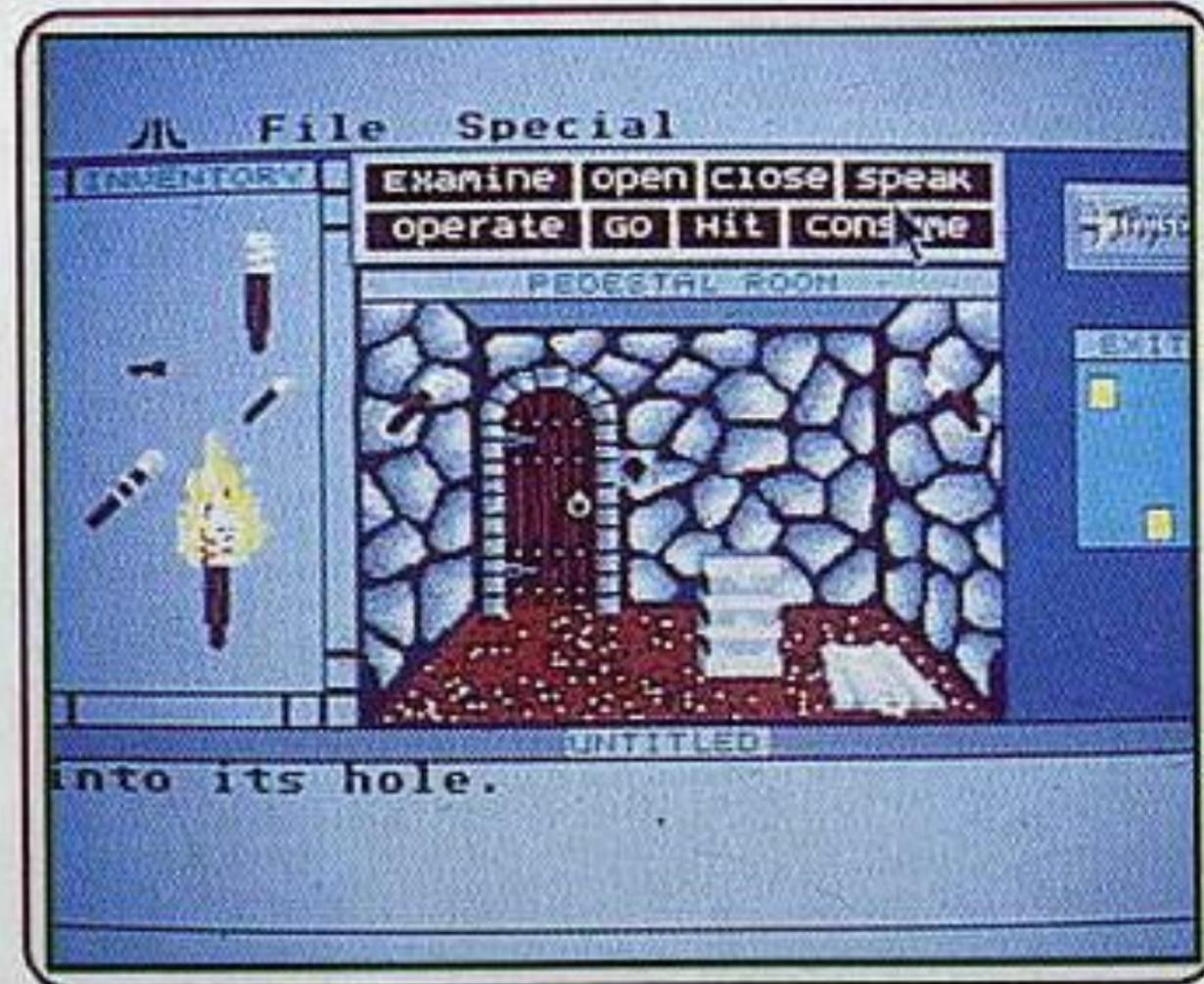
★★★ : animation

★★★★ : bruitage

★★★★ : dialogue

★★★★ : difficulté

C : prix



Le puissant Lord Worlock a projeté d'utiliser sa magie noire pour faire revenir le plus terrible des titans, Benemoth, à la vie. A vous de l'en empêcher. Vous commencez l'aventure à l'entrée du domaine souterrain de Worlock, muni d'une torche. L'écran est divisé en plusieurs fenêtres (graphique, texte, inventaire, sorties) que l'on peut déplacer et/ou agrandir. Tout le déroulement du jeu utilise d'ailleurs pleinement les possibilités du GEM et de la souris. Ainsi les différentes actions possibles sont sélectionnées par la souris qui permet aussi d'activer un objet de la fenêtre graphique pour le prendre, l'examiner, etc. Les graphismes sont très bien rendus et se modifient en fonction des actions entreprises (si vous brûlez un tapis, il disparaît de l'image). Avant de rentrer, je vous conseille de récupérer la clé se trouvant dans le crane, au dessus de l'entrée. Une fois dans le hall principal, allumez au plus vite l'une des torches, car la vôtre se consume rapidement. Grâce à la clé, vous pouvez ouvrir la grande porte et vous enfoncer dans un monde rempli de monstres et de pièges. Sauvegardez fréquemment le jeu car la mort vous guette à chaque tournant. (Disquette Mindscape en anglais pour Atari ST). J.H.

A heroic fantasy from the award-winning creators of *Deja Vu* and *Unfinished*

Shadowgate



Developed by EGM Simulations, Inc.

Amiga®
M26

Single disk
November 1987

10001



Shadowgate



Developed by ICOM Simulations, Inc.

The wind whistles shrilly through the halls as you step gingerly over the threshold. You've just entered Shadowgate, a once shining fortress, now an evil, dark, moldering ruin. Swallow your fear and take up your torch. In your hands lies the fate of your land... freedom and sunlight, or the dark dominion of the Warlock Lord. Only you, the last of an ancient line of kings, can hope to stop the evil one from his dread purpose: the raising of the titan Behemoth and the destruction of the land.

Features:

- Dragons, demons, wizards, wyverns, trolls, wraiths, monsters and mayhem in a fabulous fantasy setting
- A diabolical plot unlike anything you've ever experienced
- Unparalleled use of the computer to create a fantasy world
- Incredible sounds, animation, and graphic detail
- The same revolutionary user interface used in *Déjà Vu* and *Uninvited*

Enter the world of Shadowgate, one of Mindscape's innovative interactive graphic adventures. They're games which draw you into the action. Explore and manipulate the deeply textured, exciting world that unfolds before you. Shadowgate is like no other adventure you've ever experienced.

Copyright © 1987 ICOM Simulations, Inc. All rights reserved.

Manufactured in the U.S.A.



Mindscape, Inc.
3444 Dundee Rd.
Northbrook, IL 60062

Software that challenges the mind.



02023

Shadowgate

Single™ (7028)

Copyright © 1987 Sierra Simulations, Inc.

All rights reserved.

Shadowgate is a trademark of Sierra Simulations, Inc.

Manufactured in the U.S.A.

07/87

