

Explora

AMIGA

Premier volet de la célèbre trilogie d'Infomédia, *Explora* est sans doute l'un des premiers jeux d'aventure interactif français à une époque où la majorité était textuel et en anglais. Un grand jeu d'aventure en français, des graphismes de toute beauté et un voyage temporel que demander de plus?

Infomédia/16-32 diffusion. 1987. Aventure.



Pour retrouver l'auteur du crime de votre père dont vous êtes injustement accusé, vous devez découvrir et utiliser la machine à voyager dans le temps, *Explora*, qu'il a inventé, mais attention celle-ci utilise des cartes magnétiques qui vous faudra retrouver. Ce scénario simple est prétexte à un formidable voyage qui vous emmènera de l'ère paléolithique jusqu'au Paris des années 2125.



AMIGA: les graphismes parlent d'eux même!

AMIGA

Explora évoque pour moi une certaine nostalgie des vieux jeux d'aventure des années 80, une époque où il sortait autant de nouvelles machines que de logiciels. Beaucoup de sociétés naissaient et disparaissaient, c'était aussi les tout premiers jeux des nouvelles machines 16 bits destinées à un usage professionnel (vu leur prix de l'époque). *Explora* est à ce titre une anthologie du jeu d'aventure, au même titre que *Le manoir de mortevielle* (qu'il surpasse graphiquement) car il est le premier à disposer d'une interface conviviale à icônes. L'écran est divisé en 5 parties: Le lieu, celui-ci occupe les 3/4 de l'écran, l'inventaire au centre, le texte en bas, le compas à droite et les actions. Chaque

Ce fut le premier jeu de la toute jeune société Infomédia qui cherchait à réaliser un grand projet sur les nouveaux ordinateurs 16 bits. Embauchant alors de jeunes passionnés d'informatique, Jean Marc Cazale et Hervé Hubert comme programmeurs et Fabien Begom comme graphistes (oups!! on dit maintenant infographistes), il fut décidé de réaliser un jeu d'aventure graphique à vue subjective alors qu'à l'époque ils étaient surtout textuels et sans interactivité. *Explora* remporta un succès immédiat et bien venu pour la jeune société. Nominé pour les Tilts d'or 1989 pour les meilleurs graphismes qu'il perdra à un fil face à Crash Garret ainsi que meilleur jeu d'aventure remporté par Captain Blood d'Exxos. Cela ne l'empêcha d'être remarqué par Psygnosis (NDLA: qui n'avait pas encore sorti Shadow of the Beast) pour une distribution outre-atlantique sous le nom de Chrono Quest avec les exigences de l'éditeur comme une nouvelle présentation, un changement de standard pour les graphismes (de PAL à NTSC) et une nouvelle musique signée cette fois David Whittaker (futur compositeur des superbes musiques de Shadow of the Beast).



AMIGA : Chrono Quest la version outre-atlantique

ATARI ST

Même si les versions Amiga et ST sont très proches, quelques différences notables

icône représente une action, vous pouvez utiliser, regarder, soulever, prendre, déposer... autant vous dire que l'éventail des possibilités est immense. Chaque click sur un icône provoque une petite animation pour vous signaler que votre demande a été prise en compte. Vous vous déplacez grâce au compas en bas à droite. L'interface est très bien pensée et la prise en main directe. Les graphismes ne sont pas en reste non plus et occupent une grande partie de l'écran. Ils sont l'oeuvre de Fabien Begom, tout juste alors sortit des beaux arts, il a su utiliser à merveille les capacités de l'Amiga et en particulier du logiciel de dessin Deluxe Paint pour enfin les convertir ensuite vers Atari ST avec Degas.



AMIGA : Explora, la machine temporelle

Néanmoins avec le recul actuel on peut faire quelques reproches au jeu. Tout d'abord un nombre d'icônes trop important. Là où les autres ne proposaient pas d'interactivité avec l'image, Explora en propose trop. Vous êtes souvent à vous demandez pourquoi utiliser briquet ne fonctionne pas alors qu'allumer briquet oui, de même l'icône projeter ne m'a servi qu'une seule fois dans le jeu. Là où 6 icônes auraient suffi amplement, on en a 16 c'est énorme et inutile. Le jeu est très linéaire les époques doivent être faites dans un ordre précis car une fois la carte magnétique insérée celle-ci est définitivement perdu ce qui vous oblige à tout recommencer en cas de faute. On regrettera aussi le manque d'animations et de dialogues, les images s'enchaînent une à une comme si vous feuilletiez un album photo. Néanmoins vos actions interagissent sur l'image et on a toujours l'envie de découvrir la prochaine tant elles sont très belles et détaillées. Même 15 ans après l'aventure est toujours aussi passionnante et c'est avec plaisir que me suis replongé dans ce test. Après tout n'est-ce pas la

existent. Il faut savoir que par manque de temps et sous peine de mettre la clé sous la porte, Infomédia n'a pu peaufiner son bébé sur Amiga. La version ST sortit peu après a bénéficié de correction ainsi que quelques modifications concernant les icônes, l'image est toujours très belle et détaillée mais la palette est bien sûr plus réduite que sur Amiga. L'écran est de taille plus importante car le texte ne s'affiche plus dans un cadre noir en bas mais dans la partie servant à l'inventaire. Des icônes ont été heureusement modifiés lors de la conversion, les images symbolisent mieux l'action et certaines ont été modifiées, vous pouvez consulter l'heure, mettre le jeu en pause.... Ceci fait de la version ST la plus simple à utiliser. Il semblerait qu'il existe même une version PC mais je n'ai pu la retrouver de toute manière je doute qu'elle doit encore fonctionner sous nos ordinateurs.



ATARI: Une version différente de son aîné.

Enfin le meilleur pour la fin, Jean Marc Cazale passionné de la première heure et programmeur de la trilogie Explora et de Rockstar a eu la gentillesse de répondre à quelques une de nos questions.

Ranx


Programmation: Jean Marc Cazale, Hervé Hubert

Graphismes: Fabien Begom


Musique: Jean Marc Grignon

[Entretien avec Jean Marc Cazale](#)

Langue 
Téléchargement  0,8 Mo  1,2 Mo 
Mot de passe  www.aitp.fr.st
Dans le même genre  Explora 2 et 3,
Manoir de mortevielle, Maupiti Island

Solution 

seule chose que l'on demande à un jeu.

Note _____ 17/20 

Atari _____ Steem + Tos 1.02fr

Amiga _____ [Winuae config A500 fidel](#)

Alone in the Past ? est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.

