

Explora 3

AMIGA

La machine temporelle reprend du service pour un troisième et ultime voyage spatio-temporelle. Après avoir voyager dans de nombreux pays et à différentes époques, après avoir rencontrées Pholyphèmes, Circées, les mousquetaires du roi et la belle Milady, vous voici le héros de cette nouvelle aventure baptisée "sous le signe du serpent"...

Infomédia/16-32 diffusion. 1990. Aventure.



Ecrivain qui n'a pas encore connu la gloire, votre éditeur vient de vous rappeler que vous n'avez plus que 3 mois pour terminer votre roman. Mais ce n'est pas aujourd'hui que pourrez faire du bon travail. Pourquoi ne pas vous détendre devant la télévision. Tiens, les nouvelles. On vient de retrouver le corps d'un homme horriblement mutilé, seuls indices une carte plastique représentant un serpent et des papiers au nom de Bertrand Dumolet. Mais attendez c'est vous Bertrand Dumolet! Vous avez intérêt à agir rapidement si vous ne voulez pas subir le même sort. Mais qui sont ces gens qui vous veulent du mal et quelle est cette secte satanique qui se fait appeler la "secte du Serpent".



AMIGA: Une présentation prometteuse, certes!

AMIGA

La présentation du jeu commence par un morphisme assez réussi d'un visage humain en tête de serpent. C'est dans votre appartement que l'aventure débute. A mille lieue de tout ennui!! c'est ce que vous croyez car tout bascule en un instant. Le jeu a encore subi un lifting au niveau de l'interface. Cette fois vous n'aurez que 3 actions possibles. Prendre/Déposer, utiliser et bien sûr examiner. La notion d'heure absente du second volet refait surface et certaines actions devront donc être réalisées à une heure précise (par exemple un rendez-vous dans un chantier).

Explora 3 est constitué de 2 phases :

Les intérieurs : Dans cette phase les graphismes sont détaillés et rappellent fortement le premier Explora. Les actions sont plus nombreuses de même vous pouvez charger ou sauver votre partie.

Les extérieurs : Cette seconde phase est dédiée essentiellement au déplacement urbain à pied, en métro, en bus... les graphismes sont plutôt sommaire car ils sont composés d'une juxtaposition de blocs graphiques pré-définis permettant ainsi de multiplier les lieux. Dans cette phase aucune sauvegarde n'est permise. Cette phase est énervante, moche et sans

Personnellement je trouve ce volet plutôt fade et sans innovation. Le personnage principal des épisodes précédent a complètement disparu et l'on se demande même ce que la machine spatio-temporelle, *Explora*, vient faire dans cette histoire. En effet le voyage temporel est relégué ici en second plan et vous ne pourrez voyager qu'une seule fois, en Chine. Les très belles digitalisations vocale d' *Explora 2* ont aussi disparu, dommage. Les musiques sont quelconques et n'accroche pas, Jean Marc Grignon musicien des précédent épisodes n'a pas contribué à ce dernier opus.

Le plus énervant c'est que la réduction extrême des icônes dessert complètement le jeu. Là où *Explora 2* avait, semble t-il, trouvé un juste milieu dans la gestion des icônes, *Explora 3* va trop loin. A tel point que les actions les plus simples comme prendre un objet en deviennent agaçantes.



AMIGA : Un p'tit brin de toilette

ATARI ST

Les graphismes sont quasi-identique sur Amiga et ST, seule la mise en page diffère quelques peu. Chez Commodore, l'image est mieux centrée et est entourée d'un cadre donnant un rendu plus esthétique, le curseur est aussi plus petit et moins coloré sur Atari, bref quelques détails sans importance.



AMIGA/ST : Légères différences sur la mise en page

Quel dommage que la trilogie se termine ainsi. *Explora* m'avait surpris, *Explora 2* m'avait passionné mais *Explora 3* m'a déçu. Pas de scénario (on était habitué), pas d'innovation (au contraire) et plus de fils

intérêt, on revoit souvent les mêmes graphismes, l'accès disque est lent et l'on peut mourir à chaque coin de rue.



AMIGA : Mais on parle de vous à la télé!!

conducteur. Mais le jeu subit aussi la comparaison avec d'autres grosses pointures sortit à peu près au même moment comme *Maupiti Island*, *les voyageurs du temps* ou encore *Opération Stealth*. Bref un jeu qui ne tient pas ses promesses ou dont on espérait tellement... Sans doute faute de moyens et de temps.

Intérêt _____ 12 

Ranx

Conseil : N'ouvrez pas la porte à n'importe qui comme votre maman vous l'a appris!

Programmation: Jean Marc Cazale, Hervé Hubert

Graphismes: Fabien Begom

Musique: Evens Salies

[Entretien avec Jean Marc Cazale](#)

