

Operation Stealth

ATARI ST

Incarner un pur agent secret chargé de retrouver un avion espion volé vous donnera l'occasion de vous faire voyager et de mettre à profit votre kit du parfait James Bond : Stylo à l'acide, montre grappin, cigarettes explosives ou falsificateur de passeport, vous êtes armés pour remplir votre mission coûte que coûte !

Delphine . 1990. Action/Aventure.



Aussitôt revenu au QG de la CIA, vous êtes convoqué par votre supérieur afin de recevoir un billet pour le Santa Paragua. Ce geste pourrais être fort sympathique si vous n'aviez une mission sur place : contactez un autre agent disposant de documents sur le Stealth, le dernière avion espion évidemment pas destiné à tombé entre n'importe quelles mains... Un coup de Boeing plus tard, vous vous retrouvez dans un aéroport désert avec comme seul individus un douanier et une receptionniste, votre passeport Americain fera t-il l'affaire ?



Pause pipi entre deux scènes d'action :-)

Le jeu est entièrement jouable à la souris avec un menu "intelligent" à base de 4/5 verbes qui apparaissent par simple clic. Vous pouvez également parfois cliquer sur un objet loin de vous et le personnage ira de lui même accomplir l'action, une prouesse quand le titre est sorti ! Les musiques sont joyeuses et tires bien partie des capacités du ST pour le Midi. L'aventure est entrecoupée de petits jeux d'arcade/action où vous devez nager, piloter un scooter des mers ou encore sortir d'un labyrinthe. Quand à la durée de vie, soluce en main vous ne devriez pas dépasser 1h30 pour en venir à bout ce qui est parfait, pas le temps de tomber dans la routine et un ptit goût de reviens. Enfin, la séquence final a été très bien travaillé avec une musique indépendante du reste du jeu et une vingtaine d'images de qualités pour servir de conclusion à cette

Version PC



faites-vous un passeport sur mesure

Le jeu a été adapté l'époque, presque identique à la version ST mais curieusement, parmi tous son catalogue, Delphine n'a décidé de "remasteriser" que celui-ci. Nous nous retrouvons donc avec une version 256 couleurs. Déjà concernant la version PC en général, les musiques, sont, il faut le dire, très pauvres. Ce sont les même que sur Atari mais avec des instruments en moins ! Cette nouvelle version ne touchera pas à la bande sonore du jeu. Une fois à l'aéroport, on peut apprécier un beau dégradé sur le murs, des portes rouges et non orange bref une palette mieux fournie.



Observez le visage sur la photo

Malheureusement, la méthode de "remasterisation" utilisé ici est loin d'être excellente; comme pour les éditeurs de DVD, lorsqu'on veut améliorer une vieille image il ne suffit pas d'ajouter des couleurs et le tour et jouer, non, il faut respecter les détails de ces vieilles images. Delphine à semble t-il choisi,

mission, un point positif car même d'autres titres prestigieux comme Indy 3 ou Captain Blood n'ont pas fait cet effort.



Les abdos à 3 mètres du sol, j'veus dit que ça :p

En 1990 Lucas commençait à peine à se faire son trou avec des titres figiolés comme Indy ou Monkey Island, Sierra ne proposais encore que des interfaces à base de texte (et en Anglais), quand à Maupiti ou Explora, ils ne jouaient pas dans la même cour (aventures graphiques). Tout ça pour dire qu'OP Stealth fut accueilli à bras ouvert sans trop de critiques. Mais aujourd'hui, c'est différent. Loin de moi l'idée de le comparer à des titres actuels mais rien que face aux jeux d'aventures animés (avec un perso à l'écran) sortis entre 91 & 93, il ne fait plus le poids.

Je pense que le mot "linéarité" à été inventé pour ce jeu. Je n'est jamais rien vu de pareil ! Pire, non seulement vous avez une certaines listes de choses à faire dans un ordre précis mais en plus, si vous en oubliez une, cela ne freinera pas votre progression mais au bout d'un certains temps vous serez fatalement bloqué et, voir comme pour moi, obligez de refaire le soft depuis le début, soluée en main. Par ailleurs, les petits jeux servent clairement de bouches trous, on aurait préférés une aventure plus longues, plus d'endroits à visiter et plus de personnes avec qui discuter. Car piéger des mercenaires dans un labyrinthe ça va 5mn mais refaire 10/15 fois un parcours à la torche pour enfermer des rats (tableau 3), c'est carrément saoulant et nuie au plaisir de jouer. Sans parler des scènes "clic plus vite que ton ombres" où vous devez, par exemple, en quatrième vitesse prendre un tampon pendant que quelqu'un boit, tiens, ça me fais penser au vol du billet du Biplan dans Indy...

Au final Operation Stealth est un bon jeu, oui, mais qui aurez pu devenir une référence mondial au même titre que Monkey Island ou King's Quest sans petits jeux, sans "clic plus vite que ton ombres", en étant moins linéaire et surtout avec des actions moins "bizarre"

ici, une fonction qui se rapproche du Smoother (filtre bien connu des bidouilleurs numériques), sans entrer trop dans les détails, il s'agit d'une méthode qui est censé gommé les imperfections mais il doit être paramétré à un seuil très bas sinon il gommara également les détails (boutons sur le visage, chemise sale, écriture tramblante, rides, etc...) et malheureusement, ils ont abusés du smoother (voir GIF ci-dessus) sur certains plans et des détails mis exprès ont disparus, tout est lisse, propre, pas un pixel qui dépasse. Ils ont aussi modifiés quelques images comme la photo sur le passeport, allez savoir pourquoi. Mais heureusement, le tableau n'est pas entièrement noir, le bug d'origine de clignotement de l'écran sur les configs actuelles (comme avec croisière pour un cadavre) a ici été réparé et l'on a le droit à de beau dégradés et moins de nuances orange/beige/marron. Au final je donne donc la même note à la version PC 256 couleurs que sur Atari.

Version Amiga



Elle diffère de la version ST avec parfois de meilleur musiques comme pour le générique d'introduction.



Il n'y a pas grand chose à ajouter à tout ça, je me contenterais de vous dire que la version Amiga jouit d'une bande son plus riche et qu'elle comporte davantage de bruitages. Ce sont les seuls points qui distinguent la version Am des autres. Le jeu est loin d'être parfait comme l'explique Blood mais l'aventure en elle-même est passionnante, il y a une bonne intrigue de nombreuses surprises du côté du scénario ... tout ce qui réussit d'habitude à ce genre de jeu. L'idée de l'espion secret avec ses gadget high tech est très plaisant. Je pense néanmoins que les joueurs qui n'ont pas connu ce jeu à l'époque abandonneront vite à moins qu'il y ait des fans de labyrinthes.


Largo

Langue 
Téléchargement _____ 2,32Mo  1,51Mo ,
2,2Mo 
Mot de passe _____ www.aitp.fr.st
Dans le même genre _____ les voyageurs du
temps, croisière pour un cadavre

Solution 
Doc 

(faire de la monnaie 2 fois de suite, trouver un tendeur sous une algue...).

Neoblood

Note _____ 16/20 

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.

