

Explora 2

AMIGA

Après le succès du premier volet, nul doute qu'Infomédia ne relance sa machine pour un autre voyage temporel. Avec son expérience acquise, la jeune équipe corrige les défauts majeurs de son grand frère et nous livre ce qui est pour moi le meilleur volet de la trilogie.

Infomédia/16-32 diffusion. 1988. Aventure.



Après maintes péripéties et au prix d'une course effrénée dans un univers spatiaux temporel vous avez enfin retrouver le meurtrier de votre père et vous vous apprêtez à revenir dans votre cher château familial en 1922. Hélas la phase de translation est perturbé par un incident majeur : un déreglement des turbines temporelles a entraîné une surchauffe de l'engin est une surconsommation de métal indispensable à l'alimentation du générateur. Propulsé dans un monde inconnu vous allez devoir user de toute votre intelligence pour venir à bout de nouvelles épreuves. Votre principal préoccupation sera la quête de métal cher à *Explora*...



AMIGA: Quel talent ce Fabien!

AMIGA

Le ton est donné, plus humoristique que le premier, *Explora 2* se veut aussi plus simple d'emploi. Fini donc les dix-milles icônes, exit l'absence de dialogues ou d'animations. Tout se gère maintenant avec seulement 8 icônes : reculer, charger/sauver, jeter, prendre, utiliser, examiner et avancer ainsi que ceux spécifique lors des phases de dialogue. Un dernier icône représente le surgénérateur d' *Explora* dans lequel vous devez y déposer les précieux métaux. Heureusement vous pouvez sonder le métal afin de connaître l'époque dans laquelle il va vous transporter car vous pourriez mal retomber et finir au

Les énigmes ne sont pas simples à résoudre voir même tirées par les cheveux. Par exemple vous devez prendre une clé sur une porte, l'utiliser sur le forgeron pour la remettre ensuite sur la porte et pouvoir l'ouvrir. Fichtre!!! donc en gros vous prenez une clé sur une porte qui n'ouvre pas celle-ci, c'est pas très logique. Une fois la solution en main, il vous faudra pas moins de 20 min chrono pour finir le jeu. Celui-ci perd donc beaucoup de son charme avec la solution et tout son intérêt reside justement dans cette quête. A noter aussi qu'il existe une version anglaise sous le nom de *Chrono Quest 2* toujours éditée par Psygnosis ainsi qu'une version PC avec un très beau dégradé 2 couleurs allant du blanc au noir.



AMIGA : Oh! la pîtchoune

ATARI ST


Contrairement à l'épisode précédent les versions Amiga et Atari ST ne diffèrent presque pas. Les graphismes sont meilleures sur la machine de Commodore mais les sons et les bruitages gardent la même chaleur, seule sur Atari la synthèse vocale ralentit le déroulement du jeu par ses multiples changement de disque, préférez donc 2 lecteurs ou désactiver la mais ce serait dommage tant elle ajoute au charme du jeu.

centre d'un volcan. Les graphismes ont été amélioré et même si le travail fournit dans le premier volet étaient déjà fabuleux, Fabien Begom s'est ici surpassait. Les couleurs sont vives et bien choisies. Les animations sont plus nombreuses, le forgeron tape sur son enclume, le cheval galope néanmoins elles demeurent toujours en nombre insuffisant à mon goût. Enfin les dialogues font leur entrée, les personnages sont réalistes et s'expriment grâce à de très belles digitalisations provenant d'une troupe de comédiens.



AMIGA : Voici la bouffeuse de métal

Malheureusement toutes ces améliorations ont souvent un prix, ici c'est encore la linéarité. Je crois qu'il n'existe pas de jeu plus linéaire qu'Explora 2. En effet, les époques, les actions doivent se faire dans un ordre précis. Pareillement lors des dialogues si vous parlez avant d'écouter un personnage vous pouvez jouer votre vie. Il n'y a donc pas 2 solutions possibles. Néanmoins le jeu est facile d'accès, personnellement c'est mon préféré de la trilogie peut-être par la multitude d'époque traversée et de personnages rencontrés. Ce n'est pas dans tout les jeux que vous pouvez rencontrer tantôt le cyclope, tantôt Jesus ou Anne d'Autriche.

Note _____ 17/20 
 Atari _____ Steem + Tos 1.02fr
 Amiga _____ [Winuae config A500 fidel](#)



ATARI: Pas mal pour du 16 couleurs!.

Pour finir et pour résumer je dirai qu'Explora 2 bénéficie de toute la compétence acquise par Infomédia aussi bien sur le plan gestion des actions que graphiquement. On ne retrouvera malheureusement pas cela dans le troisième volet. A jouer et re-jouer sans modération.

A noter que la version ST proposée ici a été dumpé par Neoblood himself. Il s'agit de la version finale avec des codes certes mais elle a été testée jusqu'à la fin, toutes les versions crackées que j'ai trouvées sur le net plante à un moment ou un autre (souvent au Duc de Buckingham).

Ranx

Programmation: Jean Marc Cazale, Hervé Hubert

Graphismes: Fabien Begom

Musique: Jean Marc Grignon

Dialogues : Marc et Cécile Fagal

[Entretien avec Jean Marc Cazale](#)

Langue 
 Téléchargement _____ 1,5 Mo , 2 Mo 
 Mot de passe _____ www.aitp.fr.st
 Dans le même genre _____ [Explora 1](#) et 3,
 Manoir de mortevielle, Maupiti Island

Solution 

[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.