

# L'AMERZONE

le testament de l'explorateur

1999 - dev. Microïds Studio Paris

titre acheté 0.98 euro sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - objectif - tiers

important - Non utilisé - non réalisé

## ----- TECHNIQUE -----

<Windows> & <Alt> + <Echap> ne fonctionnent pas

<Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) ne fonctionne pas

les sauvegardes sont dans le répertoire d'installation du jeu -> "Saved\_1.bin", "Saved\_2.bin", etc.

solution textuelle en Français dans le répertoire d'installation du jeu -> "walkthrough.pdf"

manuel en français dans le répertoire d'installation du jeu -> "MANUAL.pdf" <- inventaire via <Bouton droit> & Menu principal par <Echap>

Vous incarnez un journaliste chargé d'interviewer Alexandre Valembois, vieil explorateur, qui 50 ans plus tôt a ramené de L'amerzone l'œuf de mythiques oiseaux blancs. L'heure est arrivée de ramener cet œuf dans son pays d'origine. Alexandre étant trop vieux pour encore faire ce voyage périlleux, c'est vous qui devrez vous en charger.

## ----- LA PARTIE -----

le phare des rochers noirs  
presqu'île de Langrevin - France

extérieur



le facteur ayant déposé lettre du muséum pour Alexandre Valembois, vous devez l'apporter à ce dernier-> du côté d'où venait le facteur -> longue vue à votre gauche -> continuez -> prenez lettre du muséum pour Alexandre Valembois dans portail -> entrez dans le phare

## rez de chaussée

masse / trappe vers la cave <- ok + tard

## 1er étage



avant de s'effondrer, le vieil explorateur *Alexandre Valembois* vous supplie de ramener l'oeuf blanc toujours vivant en l'Amerzone

il dit avoir préparé son expédition -> trouver ces préparatifs & l'oeuf blanc

photo de *Yékoumani* de 1933 - téléphone

tiroir du buffet -> lettre de *David Mackowski* d'Avril 1998 & courrier du *colonel Garcielo*, secrétaire de la présidence de la république Amerzone, de Septembre 1998 <- refus de visa

## 2nd étage

globe / bureau -> voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois*

échelle -> table de lecture -> lettre d'*Alexandre Valembois* à votre attention

vous devez trouver l'hydraflot

## 3ème étage

téléviseur relié à une parabole capte discours de ???

planche à dessins -> plan de l'hydraflot -> porte métallique pour ...

## le sommet du phare

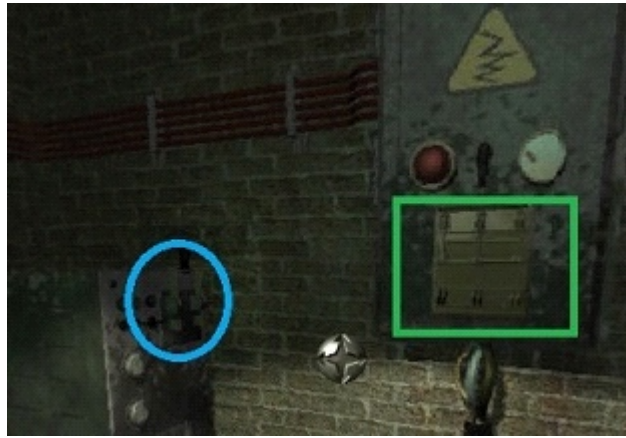
échelle -> longue vue -> escalier -> machine avec roue demandant 3 chiffres (ok + tard)

vous devez trouver ces 3 chiffres

redescendez au rez de chaussée -> trappe

## la cave

interrupteur à main droite -> avancez -> descendez -> avancez -> droite



interrupteur (rectangle vert sur l'image ci dessus) puis levier sur alimentation de l'ordinateur (rond bleu sur l'image ci dessus)

table -> 1ère disquette -> bouton blanc sur écran pour l'allumer (rond violet sur l'image ci dessous)



écran -> depuis l'inventaire, 1ère disquette dans la fente de l'écran pour la lire (rond jaune sur l'image ci dessous)



demande de mot de passe type type 3 fois deux chiffres

bien que ce soit peu recommandé, utiliser sa date de naissance comme mot de passe est courant

Alexandre Valembois.  
Né le 28/06/04 à Paris (France).  
Docteur en Zoologie,  
agrégé de biologie tropicale.  
Voyage en Amazonie (1932-1934).



entrez **28 06 04** puis validez par "étoile" (rond rose sur l'image ci dessus) puis "validation" (rectangle marron sur l'image ci dessus)

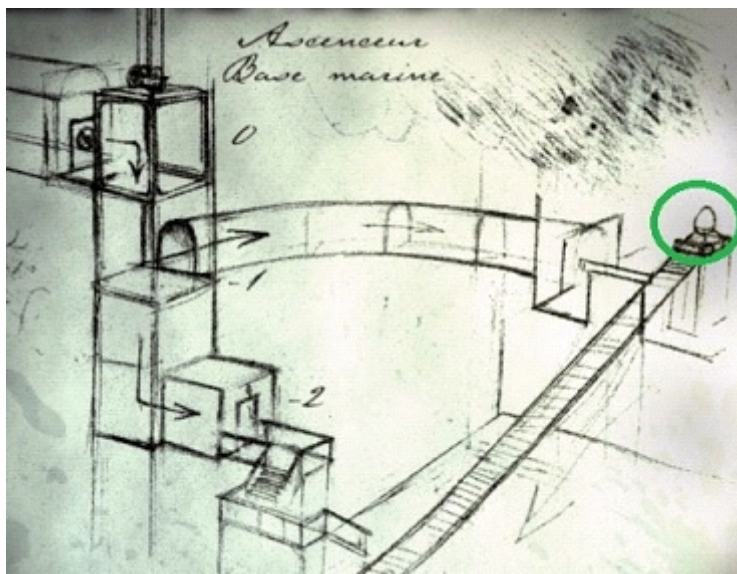


mise à jour par "load" (rectangle orange sur l'image ci dessus)

sortez -> droite -> porte blindée -> barre de fer avec boucle à main droite -> descendez -> levier dans ascenseur de la cave -> porte

## la base marine

descendez -> gauche de l'hydraflot -> local de la base marine -> plan sur la table - l'œuf blanc est localisé (rond vert sur l'image ci dessous)



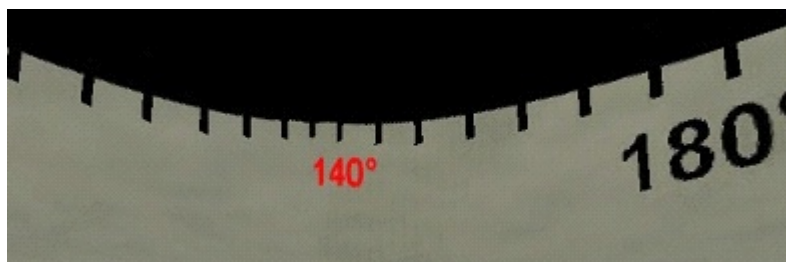
vous êtes au niveau - 2 de la base marine - l'œuf blanc semble au dessus



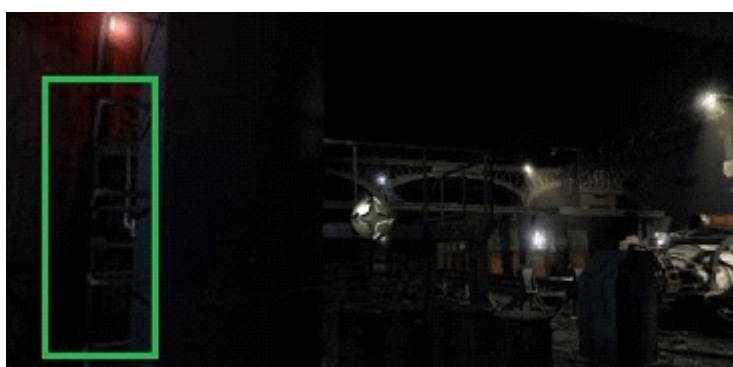
## la cabine de pilotage de l'hydraflot

insérez 1ère disquette dans la fente du tableau de bord de l'hydraflot -> "load" -> "avion" (les autres options ne sont pas disponibles - c'est ok pour le carburant - il manque l'œuf blanc) -> demande de coordonnées sur 3 chiffres

allez au fond de la base marine -> droite -> petit ascenseur cylindrique -> bouton rouge pour monter -> petit ascenseur cylindrique -> longue vue -> coordonnée 140° est distincte des autres



pour l'œuf blanc, atteindre le niveau - 1 de la base marine -> 1/2 tour jusqu'à dépasser l'hydraflot -> échelle métallique (rectangle vert sur l'image ci dessous)



levier bloqué (ok + tard)

ascenseur de la cave -> levier pour remonter -> utilisez barre de fer avec boucle dans trou (rond vert sur l'image ci dessous)



levier -> vous êtes au niveau - 1 de la base marine -> fracassez mur fragile avec masse -> avancez -> porte -> allez là

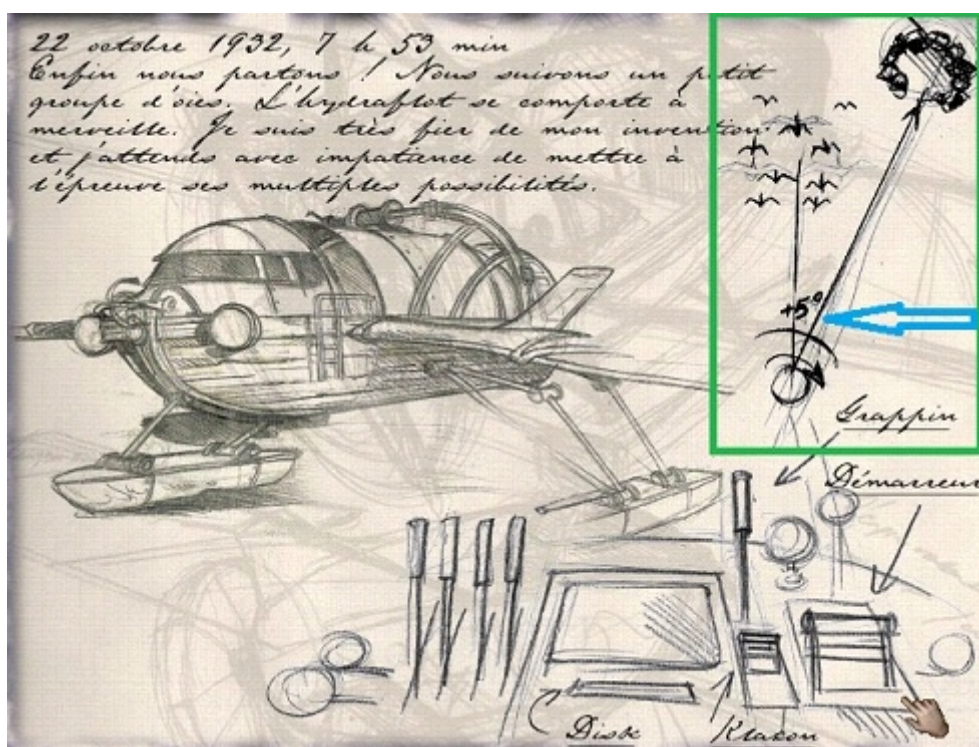


levier pour libérer chariot de l'œuf blanc -> ascenseur de la cave -> levier -> récupérez barre de fer avec boucle -> levier -> vous êtes au niveau - 2 de la base marine -> échelle métallique -> levier qui était bloqué -> cinématique : l'œuf blanc est déposé dans l'hydraflot



la cabine de pilotage de l'hydraflot -> **écran** -> entrez 140 comme coordonnées, "ce n'est pas cohérent" ! -> **trouver les bonnes coordonnées**

le sommet du phare -> **machine avec roue demandant 3 chiffres** -> **levier gauche** pour chiffres & **levier droit** pour cases : entrez 140 **comme coordonnées** -> **roue** -> ce n'est pas bon -> descendez -> **longue vue** -> comme sur le plan de la cabine de pilotage de l'hydraflot dans **voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois**, vous apercevez des oies sauvages



extrait de voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois

remontez -> **machine avec roue demandant 3 chiffres** -> **levier gauche** pour chiffres & **levier droit** pour cases : entrez 145 **comme coordonnées** (140 + 5 cf. flèche bleue sur l'image ci dessus) -> **roue** -> c'est bon ... "quelque chose" a bougé

la base marine -> la cabine de pilotage de l'hydraflot -> **écran** -> entrez 145 comme coordonnées -> "\*" -> confirmez -> **cinématique** : vous décollez vers votre prochaine destination ... jusqu'à tomber en panne de carburant près de ...

## l'île des échoués dans l'océan atlantique

l'océan

vous devez rejoindre l'île des échoués pour y trouver du carburant

écran -> "voilier" -> cinématique -> écran -> "sous marin" -> cinématique avec *cachalot* & effondrement du passage

## le quai du lagon



pêcheur mentionne un *cachalot* pris dans un filet du côté de l'*hydravion* -> vous devez le libérer & vérifier d'éventuels dommages sur l'*hydravion* -> avancez tout droit sur la plage

## le bateau bar

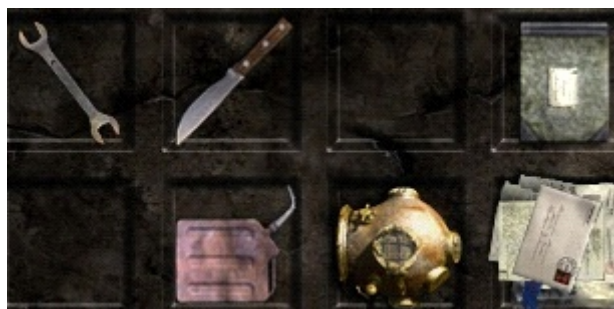
casque de *scaphandrier* sur table & couteau sur cible jeu de fléchettes

## la plage

droite -> tirez sur poignet de corde de l'éolienne -> descente bétonnée de l'éolienne vers le lagon (ok + tard) -> continuez sur la plage -> pompe à essence devant ...

## le hangar

jerrican au sol -> hydravion -> clef à molette sur table



ce que vous détenez à l'instant T

sortez -> remplissez jerrican via pompe à essence -> continuez sur la plage -> avion endommagé -> chemin ascendant mène à ...

## la cabane

photo



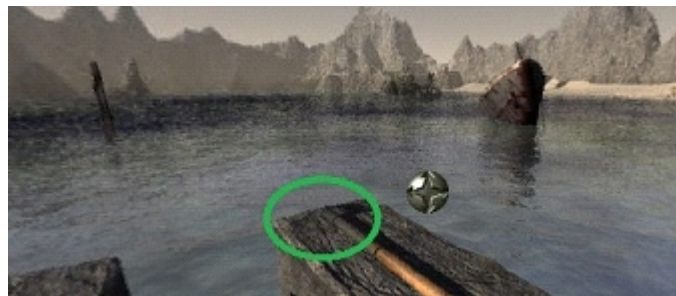


coffre verrouillé (ok + tard) -> 1/2 tour

descente bétonnée de l'éolienne vers le lagon -> reliez casque de scaphandrier au tuyau d'arrivée d'air



rendez étanche le tuyau d'entrée d'air avec clé à molette (rond vert sur l'image ci dessous)



tournez la manivelle (rectangle bleu sur l'image ci dessous) pour monter en pression puis tirez le levier (rectangle violet sur l'image ci dessous)



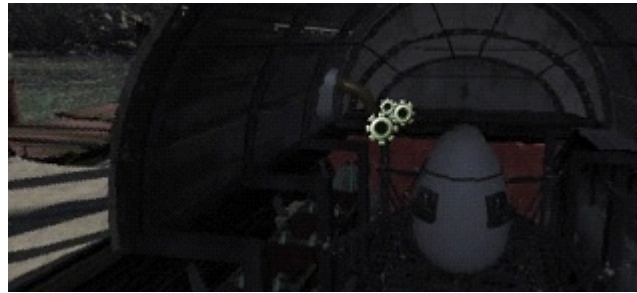
équipez vous du casque de scaphandrier -> vous êtes sous l'eau dans le lagon -> utilisez couteau pour couper corde (rond rose sur l'image ci dessous) -> cinématique : le cachalot est libéré du filet ... il rejoint même l'océan en sautant





le quai du lagon -> *pêcheur* raconte ce que vous savez déjà (cf. *extrait de voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois*) + **le 1er hydraflot d'Alexandre Valembois** a fini par couler dans le lagon -> il vous remet **clé du coffre** -> la cabane -> utilisez la sur **coffre** pour **2nde disquette**

le quai du lagon -> la cabine de de pilotage l'hydraflot -> versez le contenu du **jerrican** dans le **réservoir**



faites quelques essais avec la **2nde disquette** & l'écran -> il vous faut trouver les **nouveaux coordonnées** qui pourraient être dans le **1er hydraflot d'Alexandre Valembois**

insérez **2nde disquette** dans la **fente du tableau de bord de l'hydraflot** -> "load" -> "grappin" -> lancez le par cette **manette (rond vert sur l'image ci dessous)**



**descente bétonnée de l'éolienne vers le lagon** -> **casque de scaphandrier** -> vous êtes **de nouveau** sous l'eau dans le lagon -> accrochez **automatiquement** le **grappin (rond bleu sur l'image ci dessous)** à la porte du **1er hydraflot d'Alexandre Valembois**



le quai du lagon -> la cabine de pilotage de l'hydraflot -> utilisez **manette** pour enrouler le grappin aura a pour effet d'arracher la porte du **1er hydraflot d'Alexandre Valembois**

**descente bétonnée de l'éolienne vers le lagon** -> **casque de scaphandrier** -> vous êtes **une dernière fois** sous l'eau dans le lagon -> **cabine de pilotage du 1er hydraflot d'Alexandre Valembois** -> **écran** indique **coordonnée 227**



le quai du lagon -> la cabine de pilotage de l'hydraflot -> insérez 2nde disquette dans la fente du tableau de bord de l'hydraflot -> "load" -> "avion" -> coordonnée 227 -> "\*" -> confirmez -> levier à droite -> cinématique : vous êtes trop court -> écran -> "hélicoptère" -> coordonnée 227 -> "\*" -> confirmez -> levier à droite -> cinématique : ça passe ... vous repassez automatiquement en mode "avion" pour finalement vous poser sur de l'eau douce...

## le village de Pueblo en Amerzone

le rejoindre

écran -> "voilier" -> cinématique : ...

### le quai de Pueblo

trouver un guide <- ce sera la 3ème disquette

pompe à essence -> tout droit -> portail du fort de Pueblo verrouillé (ok voir ci dessous) -> 1/2 tour, gauche

### le cimetière de Pueblo



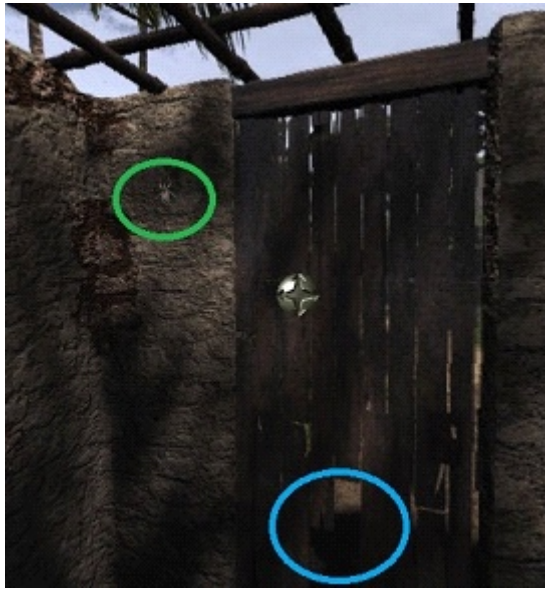
moine (sans doute David Mackowski cf. lettre de David Mackowski d'Avril 1998) devant tombe de Yekoumani (1914 - 1935) -> avant de vous donner clé du fort de Pueblo pour que vous y dénichiez de l'essence, il fini son discours par la trahison d'Alexandre Valembois

### le fort de Pueblo

utilisez clé du fort de Pueblo sur portail du fort de Pueblo -> gauche -> bar désaffecté -> sortez & continuez jusqu'à dépasser carcasse au sol -> 1/2 tour -> puits (ok + tard) -> en face, église fermée -> retour vers carcasse au sol -> avancez

gauche -> escalier vers salle de classe -> 2 dessins - carte avec Santa ?, Fort Pueblo & Alvarezopolis - buste d'Antonio Alvarez -> sortez -> gauche -> militaire vous assomme

cellule de la prison de fort Pueblo -> vous devez vous évader -> tasse sur couchette -> servez vous en pour attraper leafardus morribilis ("aux vertus apaisantes" cf. extrait de voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois) à gauche de la porte



rond vert sur l'image ci dessous -> leafardus morribilis / rond bleu sur l'image ci dessus -> trou dans la porte de la cellule de la prison



leafardus morribilis dans tasse

à travers trou dans la porte de la cellule de la prison , déposez le dans bouteille de tequila -> cinématique : après réaction du mélange, militaire boit un coup puis s'affale devant porte de la cellule de la prison -> clé de la porte de la cellule de la prison -> utilisez la sur serrure de la porte de la cellule de la prison -> sortez

droite -> véhicule jeep pour corde & jerrican remplie d'essence -> retournez au puits -> attachez y corde pour descendre

### le tunnel souterrain du fort de Pueblo #1

avancez -> grille verrouillée dans pièce de la statue avec une épée (ok voir ci dessous) -> avancez -> épée dans pièce de l'escalier ascendant -> montez -> échelle

### l'église du fort de Pueblo

allez vers l'autel -> avant de décéder, moine (sans doute David Mackowski cf. lettre de David Mackowski d'Avril 1998) exprime ses regrets au regard de la colonisation forcée du village de Pueblo décidée par Antonio Alvarez - il affirme que si vous réussissez, votre action sera bénéfique pour les habitants de l'Amerzone

sur le pupitre, la santa Biblia contient une clé a utiliser sur petite porte grillagée de l'autel -> 3ème disquette & lettre de Msgr Moretti, évêque d'Amerzone au révérend père Mackowski de 1934

le tunnel souterrain du fort de Pueblo -> pièce de la statue avec une épée -> posez épée dans son bras droit -> épée déverrouille grille -> ouvrez la

### le tunnel souterrain du fort de Pueblo #2

avancez -> échelle -> vous êtes dans la chapelle du cimetière de Pueblo -> porte

le quai de Pueblo -> la cabine de pilotage de l'hydraflot -> versez le contenu du jerrican dans le réservoir -> insérez 3ème disquette dans la fente du tableau de bord de l'hydraflot -> "load" -> "glisseur" -> cinématique : vous remontez ...

## le fleuve Amerzone



trouver le village des *indigènes*

secteur de la cabane de *Luis Angel*

trouver de l'essence

cahute du ponton -> r.a.s. -> avancez -> cabane de *Luis Angel* -> jerrican remplie d'essence & carte du secteur sauvage du fleuve Amerzone

la cabine de pilotage de l'hydraflot -> versez le contenu du jerrican dans le réservoir -> écran -> levier -> cinématique : vous progressez

le secteur sauvage du fleuve Amerzone

un troupeau de *porcopotamus* ("paisibles" cf. extrait de voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois*) vous bloquent -> utilisez klaxon -> cinématique : ils s'écartent, vous progressez

2 buffles tricornes ("ombrageux & stupides" cf. extrait de voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois*) vous bloquent -> avancez -> cinématique : l'un des deux encorne l'avant de l'hydraflot

progresser vaille que vaille

gauche -> écran -> "grappin" -> positionnez le 'curseur grappin' en haut du rocher en face -> <Bouton gauche> -> manette -> cinématique : l'hydraflot est tracté par rembobinement de la corde du grappin -> positionnez le 'curseur grappin' en haut du rocher en face -> <Bouton gauche> manette -> cinématique : l'hydraflot est tracté par rembobinement de la corde du grappin -> faites plusieurs essais jusqu'à ce que *rhinopotamus* émerge ("chassé par les indigènes" cf. extrait de voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois*) -> positionnez le 'curseur grappin' sur lui -> <Bouton gauche> -> manette -> cinématique : l'hydraflot est tracté par *rhinopotamus*



sortez -> 1er ponton -> suivez corde du grappin -> *rhinopotamus* -> si vous tentez de le toucher, il vous chargera - vous devez détacher grappin des cornes du *rhinopotamus*

1/2 tour -> droite -> progressez jusqu'à atteindre sarbacane & fléchette



1/2 tour jusqu'au *rhinopotamus* -> utilisez les pour le tuer -> *rhinopotamus* pour grappin qui sera automatiquement remis en place

la cabine de pilotage de l'hydraflot -> haut -> positionnez le 'curseur grappin' en haut du rocher en face -> <Bouton gauche> -> manette -> cinématique : l'hydraflot est tracté par rembobinement de la corde du grappin -> positionnez le 'curseur grappin' en haut du rocher en face -> <Bouton gauche> -> manette -> cinématique : l'hydraflot est tracté par rembobinement de la corde du grappin -> positionnez le 'curseur grappin' vers le 2nd ponton -> <Bouton gauche> -> manette -> cinématique : l'hydraflot est tracté par rembobinement de la corde du grappin

positionnez le 'curseur grappin' devant le *pêchosaure* -> <Bouton gauche> -> manette -> cinématique : le *pêchosaure* détache le grappin



faire fuir les *pêchosaures*

sortez -> 2nd ponton -> sentier vers ruches -> utilisez petit branche (rond vert sur l'image ci dessous) sur branche (rond bleu sur l'image ci dessous)



cinématique : la fumée provoquée par l'embrasement des feuilles mortes provoque l'attaque des *insectes* contre les *pêchosaures* qui s'enfuient

la cabine de pilotage de l'hydraflot -> en procédant comme précédemment, grâce au grappin, progressez via rochers, falaise, rochers et enfin, la passerelle du village des *indigènes* ...

## le village des *indigènes* Ovovolahos de l'Amerzone

trouver *indigène(s)* Ovovolahos

la passerelle #1

emportez œuf blanc -> sortez -> droite -> faire déguerpir serpent sur levier de l'ascenseur en bois des chûtes d'eau (cf. extrait de voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois)

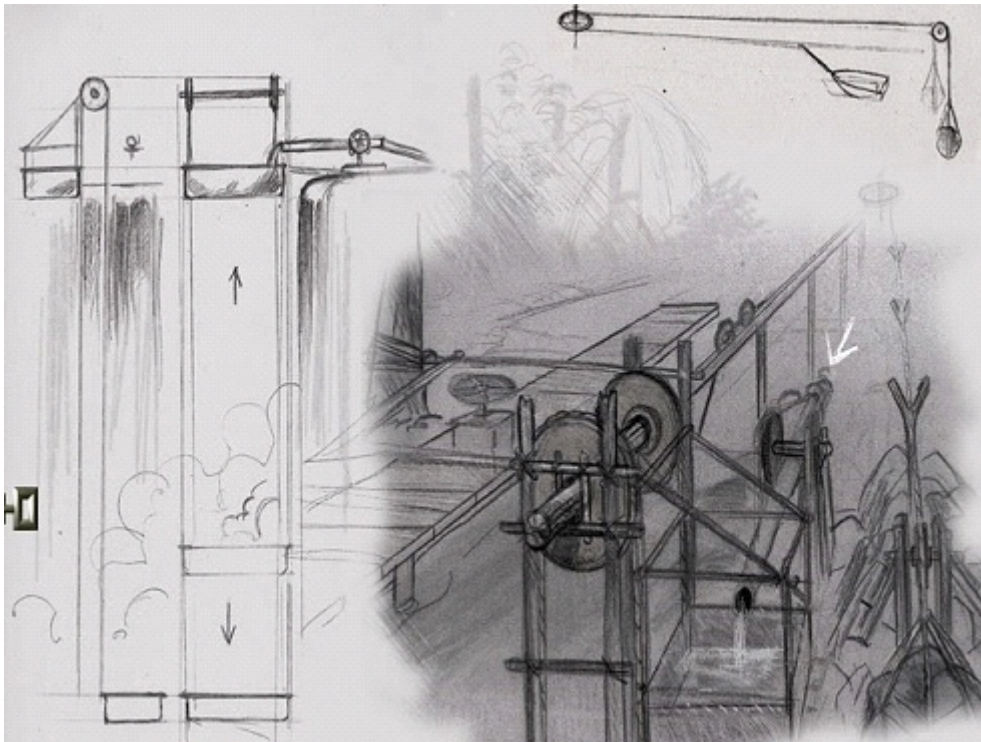




1/2 tour, tout droit

## le village #1

gauche -> petite hutte -> hutte d'**Alexandre Valembois** -> sur la table, plan des **structures en bois des chûtes d'eau** (cf. extrait de voyage en Amerzone d'**Alexandre Valembois**)



2 juin 1933.  
 À l'aube, j'ai pris congé de mes hôtes. Grâce au système ascensionnel que j'ai mis en place, j'ai pu monter mon embarcation au dessus des chûtes et ensuite, par un mécanisme complémentaire, vaincre le courant torrentiel et ainsi parvenir à l'endroit où le fleuve s'assagit et se perd dans les marais.

utilisez l'ascenseur des chûtes d'eau avec l'**hydraflot**

dans tiroir de la table, 4ème disquette pour mode "barque" de l'**hydraflot** -> porte

## autour du village #1

avancez -> **patte d'oie** -> ramassez **leafardus morribilis gris** -> gauche au fond -> secouez arbre pour fruit vert (**manka** selon voyage en Amerzone d'**Alexandre Valembois**) -> retour **patte d'oie** -> tout droit -> tunnel -> grotte -> échelle

## les chûtes d'eau #1



progressiez jusqu'à tourner **manivelle** -> 1/2 tour

## autour du village #2

dans **tunnel**, ramassez **leafardus morribilis rouge** au sol (**loculo** selon voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois*) -> après sortie **tunnel**, sur votre droite, cueillez **brin de plante** (**chico** selon voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois*)



dans votre sac à dos ...

## le village #2

**hutte d'Alexandre Valembois** -> gauche -> **hutte de la batteuse** -> gauche -> déposez **brin de plante** (**chico**) dans **réceptif de la batteuse** (rond vert sur l'image ci dessous) -> récupérez **graines** (de **chico**) dans **bol** de l'autre côté



sortez -> gauche -> **hutte de la pileuse** -> déposez **fruit vert** (**manka**) dans **réceptif de la pileuse** (rond bleu sur l'image ci dessous) -> récupérez **jus blanc de fruit vert** (**manka**) dans **bol** (rond violet sur l'image ci dessous)



sortez -> gauche -> **grande hutte avec un dessin**

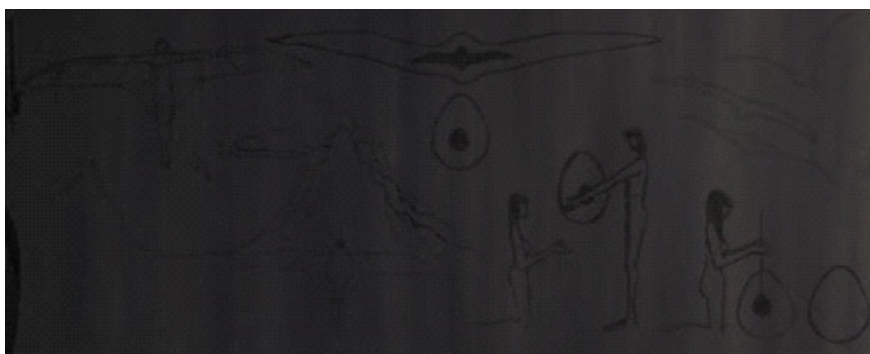


illustration d'un vol au dessus de la **montagne** + "quelque chose" dans l'œuf blanc

sortez -> gauche -> de nouveau, petite hutte -> sorcière indigène Ovovolahos demande "Owu"



extrait de voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois

réaliser la cérémonie



déposez **œuf blanc** devant elle -> en vous montrant un bol rempli d'un liquide, sorcière indigène Ovovolahos exprime "**manka loculo chico**"





utilisez **graines (de chico)** dans **bol** sur **oeuf blanc** -> utilisez **jus blanc de fruit vert (manka)** dans **bol** sur **oeuf blanc** -> utilisez **leafardus morribilis rouge (loculo)** sur **oeuf blanc**

*sorcière indigène Ovovolahos* termine la cérémonie en versant un liquide à l'intérieur de l'**oeuf blanc** -> une fumée noire s'en échappe



elle dit "volaho, owo ! volaho !" (cf. **lettre d'Alexandre Valembois** à votre attention) puis s'en va -> vous détenez **oeuf blanc purifié**

## la passerelle #2

la cabine de pilotage de l'**hydraflot** -> posez **œuf blanc purifié** -> insérez **4ème disquette** dans la fente du tableau de bord de l'**hydraflot** -> "load" -> "barque" -> **dégager passage devant hydraflot** - **trouver de l'essence**

sortez -> droite -> utilisez **leafardus morribilis gris** sur *serpent* sur levier de l'**ascenseur en bois des chûtes d'eau** -> **cinématique** : il s'en va vers **le village des indigènes** attiré par *sorcière indigène* jouant de la flûte -> poussez levier de l'**ascenseur en bois des chûtes d'eau** lèvera panneau en bois devant l'**hydraflot**

la cabine de pilotage de l'**hydraflot** -> **écran** -> "barque" -> **cinématique** : l'**hydraflot** se positionne dans l'**ascenseur en bois des chûtes d'eau** -> levier à gauche de l'**oeuf blanc purifié** -> **cinématique** : l'**hydraflot** est hissé

## les chûtes d'eau #2



levier à gauche de l'œuf blanc purifié -> cinématique : l'**hydraflot** est tracté par le **mécanisme complémentaire** ...

## le marais de l'Amerzone

jusqu'à heurter des branches d'arbres, l'**hydraflot** est partiellement détruit

trouver le passage vers temple

droite -> prenez **œuf blanc purifié sur son chassis** -> **échelle** pour accéder à la **cabane** -> **porte** -> prenez **petit sac** -> 1/2 tour jusqu'à **hydraflot partiellement détruit** -> gauche

haut -> utilisez **petit sac** sur 1er poteau musical avec 3 encoches (rectangle vert sur image ci dessous) -> cinématique : *girafe palmée* semble indiquer le chemin (rond orange sur image ci dessous)



gauche jusqu'au 2nd poteau musical avec 3 encoches -> cinématique : *girafe palmée*, "animal très craintif" selon voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembos*, semble indiquer le chemin, vous devez faire le tour -> 1/2 tour jusqu'au 1er poteau musical avec 3 encoches ->

haut -> gauche jusqu'à *grenouille verte* -> gauche -> *insectes* -> tout droit ou légèrement à droite jusqu'au *papillon orange*



avancez -> **cimetière sur pilotis** -> utilisez **petit sac** sur 3ème poteau musical avec 3 encoches -> cinématique : *girafes palmées* approchent, l'une d'elle est équipée pour transporter *les humains* (cf. voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembos*) -> montez sur *girafe palmée harnachée* -> "dites lui de faire son travail" via *son encolure*, elle vous déposera aux pieds d'un arbre équipé d'*échelles*



grimpez en haut -> passerelle de corde

## le temple & le volcan de l'Amerzone



extrait de voyage en Amerzone d'Alexandre Valembois

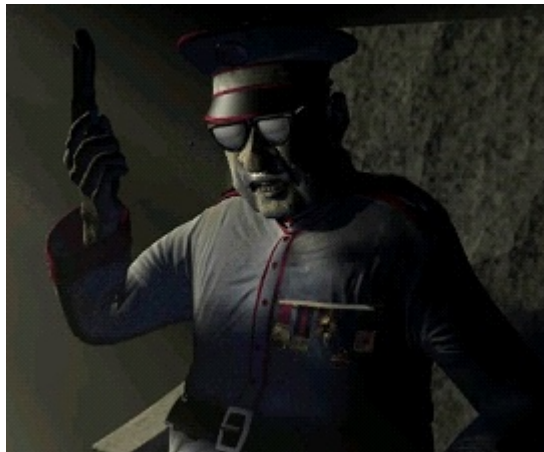
revoir aussi + haut : dessin dans grande hutte du village des indigènes

atteindre le volcan

avancez -> escalier extérieur du temple -> porte

### le sommet du temple

avant de passer à trépas, Antonio Alvarez lance une diatribe contre les indigènes & leurs croyances



"l'ennemi du pouvoir c'est le rêve"

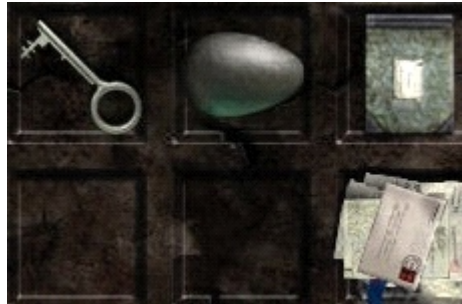
médailles sur Antonio Alvarez -> tournez manivelle en bois dévoilera passage secret dans l'escalier extérieur du temple -> allez y

### le temple

essayez l'aile volante -> cinématique : ... -> il faut + de puissance pour la propulser -> retour à l'entrée -> gauche -> poulie (rond vert sur image ci dessous) pour disposer de récipient de fonte (rond violet sur image ci dessous)



déposez y médailles -> cinématique : elles sont fondues dans la forge -> récupérez clé



votre sac à dos

avancez du côté gauche de l'aile volante -> stèle à main gauche -> insérez clé (rond bleu sur image ci dessous)



tournez clé la jusqu'à ce que les boutons se repositionnent comme sur l'image ci dessus <- système de ressort ou d'élastique pour lancer propulser l'aile volante ?

essayez de nouveau l'aile volante -> cinématique : vous volez, en apercevant une volée d'oiseaux blancs dégénérés, jusqu'à atterrir dans ...

## le volcan

en face de votre point d'atterrissage -> caverne -> posez œuf blanc purifié sur son chassis sur pierre montée sur chariot -> cinématique : pierre précieuse vibre ...

sortez -> ramassez oiseau blanc dégénéré (rond vert sur image ci dessous)





caverne -> récupérez **œuf blanc purifié sur son chassis** -> sortez allez sur l'avancée en face (flèche rose sur l'image ci dessus) -> déposez **œuf blanc purifié sur son chassis** -> approchez **oiseau blanc dégénéré** de l'œuf blanc purifié



<Bouton gauche> pour déclencher l'éclosion par le paillement de l'*oiseau blanc dégénéré*

cinématique de fin



## ~~~~~ LE BILAN ~~~~~

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 16 h 30 <- en étant obligé de systématiquement quitter la partie pour chaque modification de ce document

## ~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

j'ai exclu de mes critiques tout ce qui est du ressort de l'imaginaire comme la présence, dans les années 30, d'ordinateurs, de disquettes, de parabole pour télévision, etc. & bien entendu, de l'existence même de l'**Amerzone**

les défauts du jeu

il aurait été judicieux de pouvoir moduler séparément la musique & les voix - en l'état, il est parfois difficile de comprendre les dialogues vocaux

sauf à le faire via l'explorateur Windows, suppression de sauvegarde impossible

inventaire parfois surdimensionné

il est compliqué de comprendre certains passages des documents manuscrits <- concerne principalement le + important : voyage en Amerzone d'*Alexandre Valembois* -> les pages des documents ne sont pas numérotées - impossible de revenir aux pages précédentes

absence totale de vivres & repos

trop d'incohérences de situations nuisent à la crédibilité du titre - trop court - rejouabilité très faible

### **les qualités du jeu**

aucun crash - sauvegarde à la demande - temps de chargement immédiat

gameplay assez bon - graphismes & nombreuses animations sont d'un bon niveau pour l'époque

scénario assez original avec une histoire bien définie dès le début qui laisse toutefois place à des péripéties !

le peu de dialogues & l'ambiance générale sont bons

a part vous, l'autre "star du jeu", c'est l'**hydraflot** <[;o)

**l'Amerzone** est un bon "petit" jeu