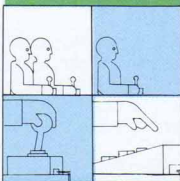


AVENTURE



Stiffflip and Co : Adventure in the fog

*Partez vite à la recherche du comte Caméléon :
l'Empire britannique est en péril
si cet infâme n'est pas maîtrisé...*

Laurence Le Gentil



Comment ? Une vieille demoiselle dans un bar ?

Connaissiez-vous Trifouillis-les-Oies, petite bourgade anglaise ? Non, bien entendu... Pourtant, ce petit endroit merveilleux, habituellement plongé dans le célèbre brouillard d'Outre-Manche est, en cette fin de guerre mondiale (la première), le théâtre de bien étranges phénomènes. Jugez plutôt : les chapeaux melons des honnêtes gentlemen sont devenus mous, les pubs sont ouverts 24 heures sur 24, et, comble de l'horreur, les balles de cricket ne s'écrasent plus avec ce délicieux "splach" d'antan qui a fait toute la réputation de la Grande-Bretagne à travers le monde. Cette horrible mutation des vraies valeurs anglaises est le fait d'un vil individu : le comte Caméléon. Ce marginal a décidé un jour d'anéantir la suprématie britannique et, pour parvenir à ses fins, a mis au point une arme démoniaque : le rayon caoutchoutronic. Pis encore, un télégramme annonçant au vicomte Stiffflip la disparition de toute la récolte

de caoutchouc permet d'envisager le pire... Si ce vol a été commis par l'ignoble Caméléon, la fin de l'empire est proche. A cette effroyable nouvelle, le destinataire du télégramme et trois de ses amis, le colonel R.V. Bug, le professeur Sergio D Rangé et la douce mademoiselle Palmyre Q.Seyrey, décident de partir à la recherche du dangereux individu. Armés de tout ce qu'ils possèdent de plus précieux (T.S.F, pince à cheveux, allumette, Winchester, etc.), les quatre compères sont parés pour l'aventure. Vous avez compris : ces quatre braves Anglais sont les quatre "pions" que vous allez devoir déplacer tout au long de cette funeste aventure.

L'humour anglais...

Pour planter le décor d'une aventure, les Anglais n'ont pas leur pareil, tant ils cherchent midi à quatorze heures... (En y réfléchissant bien, ils ont peut-

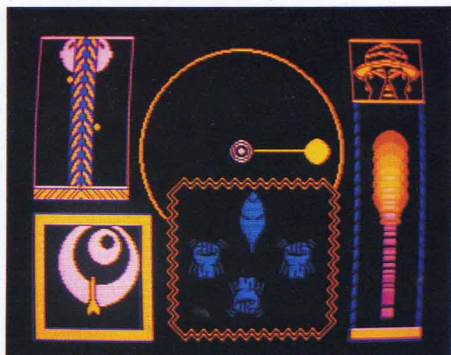
être raison : avec l'horaire d'été...). En effet, qui (excepté un GB) aurait pu imaginer cette histoire ahurissante de rayon caoutchoutronic, pour introduire un jeu d'aventure, somme toute assez loin des préoccupations de ce comte Caméléon ??? Et si cette touche d'humour est présente dans le contexte, sachez qu'elle le demeure tout au long du jeu. Eh oui ! Les programmeurs ne se sont pas contentés de "pondre" une aventure qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures, ils ont poussé l'audace jusqu'à y introduire fréquemment des touches d'humour (british, ça va de soi !). Tenez, vous y auriez pensé, vous, à faire dialoguer un colonel avec un singe ? Avouez qu'il fallait être anglais pour y songer...

Des vignettes de BD

Les aventures avec objets à cliquer : classiques. Celles où l'on se perd dans un dédale de couleurs : banales. Mais les aventures en black and white sous forme de vignettes de BD, alors là, oui ! Ça c'est du jeu. Vous ne perdez pas votre temps à rechercher une brouille, un minuscule détail dans le décor ; en revanche, tout votre jeu va se faire en finesse et stratégie.

Tableau de commandes

Vous voici enfin face à votre écran, joystick dans la main gauche, stylo dans la droite, thermo de thé sur le bureau, réveil réglé pour sonner à 17 heures (pour boire le thé), les yeux rivés sur l'image centrale : la vignette BD, un dessin en noir et blanc résumant la situation de l'un des quatre



Exercice de style:
uppercut
ou coup droit

personnages. A droite de ce rectangle de 50 cm2, figurent les trois autres héros. Cette fois-ci, ce n'est pas d'une planche de BD qu'ils sont sortis mais d'une bobine de film. Grâce à ces clichés, le joueur, c'est-à-dire vous, pourra à tout instant connaître l'état des trois autres personnages. En effet, trois cas de figures peuvent y apparaître : 1) Le héros est en pleine forme et peut encore participer activement à l'aventure. 2) Ce même personnage file un mauvais coton car il se retrouve derrière des barreaux. 3) Cette fois il est totalement KO et inutile pour la suite du jeu. De ces trois clichés, le joueur pourra aussi déterminer la position des héros dans le jeu car, lorsque l'un d'entre eux se trouvera à l'endroit où arrive le personnage en piste, il le saluera chaleureusement.

C'est à ces différents points de rencontre que deux personnages pourront, s'ils le désirent, échanger quelques effets personnels. Pour ce faire, il faudra cliquer l'icône située en haut à gauche de l'écran et symbolisée par une bulle et un point d'exclamation. Outre cette fonction d'échange, ce choix pourra permettre au personnage en piste de dialoguer avec les individus que le hasard mettra sur son chemin. Parfois, la discussion tournant au vinaigre, ce ne sera plus aux mots doux qu'il faudra avoir recours mais aux poings (cf. De l'arcade à gogo). Un icône rouge en symbolise l'accès. Puis, comme dans toute aventure, il faut se déplacer : une flèche bleue vous indique les différentes orientations possibles. Encore plus bas, une ampoule, que l'on aurait aussi bien pu nommer Euréka, vous ouvre la porte des 25 actions possibles (sauter, souffler dans, ouvrir, etc.). Avec toutes ces explications, vous savez presque tout sur les possibilités



Dangereuse initiative...



Les esclaiers du paradis ?



Une piste...



Adieu professeur !

qui vous sont offertes. Pourtant, il reste encore deux icônes portant l'une un point d'interrogation, l'autre ce petit mot "while". La première vous permettra de connaître l'état physique du joueur en piste ainsi que le pourcentage de résolution de l'énigme. Quant à la seconde, c'est grâce à elle que vous mettrez tel ou tel personnage en piste. Ce choix pourra se faire soit de votre plein gré, soit sur demande de l'un des trois autres personnages en attente sur la droite de l'écran.

De l'arcade à gogo

Ne vous y trompez pas, Stifflipe n'est pas seulement une aventure : l'arcade y tient en effet une place non négligeable. Comme vous l'avez lu plus haut, dans certaines situations, vous devrez avoir recours à la violence. Lors de telles scènes, apparaîtra un tout nouvel écran représentant la force des deux protagonistes le coup de poing que vous réservez votre adversaire, ainsi que quatre croquis figurant vos quatre actions possibles : la fuite, l'uppercut du droit, le direct du gauche et le coup placé en dessous de la ceinture. Pour les deux coups directs, vous pourrez visualiser la force de votre coup ainsi que votre position par rapport à la cible. Un conseil, entraînez-vous dès le début à frapper loyalement : cet entêtement sera des plus payants pour la poursuite du jeu.

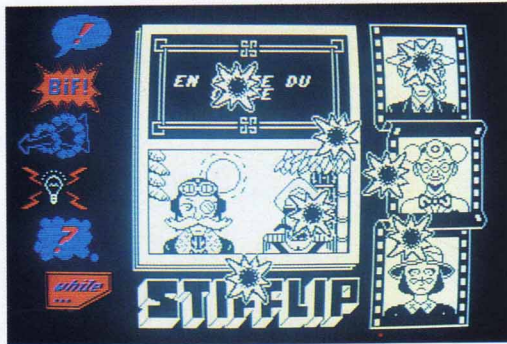
Un brin de tactique

Au départ, vous allez trouver ce jeu totalement dépourvu de convivialité. En effet, dès que vous a vou-

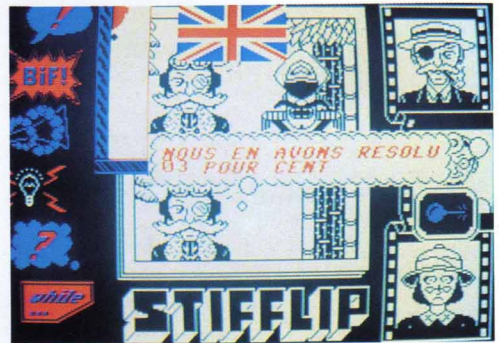
MEMENTO

JEU	: joystick uniquement
DEPLACEMENTS	: cliquer sur l'icône fléché
CHANGEMENT DE PERSONNAGE	: cliquer sur while
ECHANGER UN OBJET	: cliquer sur l'icône dialogue
SAUVEGARDE ET PAUSE	: cliquer sur l'icône dialogue

drez tenter une action, vous vous ferez trouer la peau. Alors, pour parvenir à "décoller", il va vous être indispensable de faire preuve, auprès du premier acolyte du dangereux Caméléon, d'une grande prévenance, de beaucoup de générosité... Mais attention, n'oubliez pas que le principal des quatre personnages est le vicomte Stiffflip lui-même... Ensuite, vous avez l'autorisation de faire appel à toute votre fantaisie car n'oubliez pas que vous avez entre les mains un soft anglais... Tenez, essayez de charmer un serpent par exemple (même si cela reste sans succès, vous aurez le plaisir d'avoir tenté...). Mais, surtout, ne négligez pas les séquences d'arcade car, même s'il est plus facile de donner un coup bas, sachez que ce procédé est peu loyal et qu'il vous conduira inmanquablement à la mort dès votre seconde victime... Encore un conseil, notez bien quels objets sont en possession de tel ou tel personnage et n'hésitez pas à retourner sur les lieux du crime (si l'un des trois autres a été abattu) pour y récupérer ses biens. Lorsque vous parviendrez aux escaliers (dans l'icône de direction), sachez que la voie est sans issue, à moins que... A vous de le découvrir...



Erreur de stratégie...



Nous sommes encore loin du compte (comte !)

Des heures entières...

Vous avez entre les mains ce terrible soft d'arcade-aventure imaginé par les programmeurs fous de Binary Vision ; sachez qu'il représente un réel danger pour votre santé, car vous allez y perdre des heures et des heures de sommeil... Mais rassurez-vous, ce jeu possède une option en pause et même une de sauvegarde ; alors pas de panique...

LOG'STAR et RUN'STAR :

Les seuls
magazines-cassettes
vendus dans les Kiosques !