

TRANSYLVANIA: JEU DE PISTE CHEZ DRACULA

Pas facile de délivrer la princesse, surtout quand d'horribles loups-garous surveillent les chemins. Transylvania est le premier jeu d'aventures au pays des horreurs.



Si le Macintosh est avant tout un outil professionnel, force est de reconnaître qu'il est très doué pour les jeux. Déjà célèbre sur Apple 2, Transylvania, premier jeu d'aventure disponible sur Macintosh en apporte la preuve.

Pourtant les responsables de la société n'insistent pas trop sur ses capacités ludiques. Il faut dire que beaucoup de ceux qui n'ont pas utilisé auparavant un micro ordinaire, considèrent le Mac comme un jouet, trop simple d'emploi pour être véritablement performant!

C'est sans doute pour éviter de renforcer cette impression de «jouet» qu'Apple préfère mettre en avant l'intérêt du Mac pour les «travailleurs du savoir», passant sous silence le côté «joueurs du soir».

Beau chevalier, délivrez la belle princesse

Le but du jeu conçu par Antonio Antiocha est de délivrer une princesse (qu'il faut d'abord trouver) des griffes des loup-garous et vampires. Pour ce faire, vous devez voyager en Transylvanie.

Vous vous déplacez en cliquant sur une des quatre directions cardinales indiquées par le compas ou en tapant au clavier les lettres correspondantes (N pour Nord, UP pour monter un esca-



lier, etc.). Plus d'une vingtaine de décors, aux graphismes très soignés, accompagnés d'une légende descriptive du lieu apparaissent à l'écran. Sur la partie droite, une zone de dialogue vous informe sur ce que vous rencontrez et vous permet de proposer une action en tapant sur le clavier un verbe suivi d'un nom (ex.: Take Ring).

Si vous parvenez dans la salle du trésor royal, vous n'êtes pas au bout de vos peines car une mystérieuse barrière invisible vous empêche de vous saisir de l'anneau contenu dans le coffre. A d'autres moments, on bouscule l'échelle sur laquelle vous tentez de grimper pour atteindre (qui sait?) la chambre de la princesse.

Au coin du bois, un mystérieux goblin (lutin-démon) vous nargue en tenant une clé qu'il ne veut pas vous donner. Un peu plus loin, un vilain matou protège des objets qui peuvent vous être utiles...

A vous de trouver la bonne réplique pour arriver à vos fins.

Comme vous pourrez le voir dans le menu «inventaire», vous devez, lors de votre périple en Transylvanie, ramasser des objets tels des messages, un revolver, de l'ail (Garlic clove) et d'autres remèdes anti-vampires.

A vous ensuite de les utiliser à bon escient, aux bons endroits. Évitez toutefois de trop vous charger car alors vous courez moins vite et le loup-garou vous rattrapera.

L'humour n'est pas absent de ce jeu: lorsque vous croisez un crapaud,

et que vous vous imaginez naïvement qu'il suffit de l'embrasser pour qu'il se transforme immédiatement en princesse, celle que vous essayez en vain de délivrer, Mac vous répond: «N'est-ce un truc trop rebattu?»

Des indices à ne jamais oublier

Le compas, l'inventaire dans la barre de menu et la possibilité de sauver le jeu en cours de partie rendent la version Mac de Transylvania plus facile et plus amusante à utiliser que sur les autres ordinateurs. Le calepin qui permet de reporter des indices, des pistes, constitue un précieux aide-mémoire lorsque l'on reprend sa partie quelques semaines plus tard.

Bob Hardy, dont le visage barbu vous salue lorsque vous commencez à jouer, et qui a adapté ce jeu de la version Apple II, considère que «le Mac est le mieux adapté aux jeux d'aventures, surtout pour les jeux graphiques, car le Mac a assez de mémoire pour retenir deux illustrations. C'est pourquoi Mac Transylvania est beaucoup plus rapide: on passe immédiatement d'une scène à l'autre». Les développeurs qui créent des jeux d'aventure, se déclarent d'ailleurs enchantés par la routine graphique «QuickDraw» contenue dans les 64 K de la mémoire morte du Mac. Ils peuvent créer leurs illustrations avec Macpaint, les coller dans l'album puis les injecter dans le jeu avec le système de développement logiciel Pascal Lisa, ce qui évite des heures et des heures de programmation.



Au chapitre des critiques, on peut regretter que toutes les possibilités du Mac, notamment au niveau de la souris, n'aient pas été exploitées.

Cela est sans doute dû au manque de temps, la version Mac de Transylvania ayant été très rapidement lancée.

Ainsi, après avoir tapé une action (« Show cross » pour faire fuir le vampire par exemple), il est plus rapide d'indiquer un déplacement de direction au clavier que de retourner cliquer avec la souris sur le compas.

A l'inverse, on peut imaginer que les objets rencontrés en cours de route soient ramassés et transportés (comme de simples icônes que l'on

fait glisser) dans un sac « inventaire » à l'aide de la souris. Bien sûr, certains possesseurs d'Apple II regretteront l'absence de la couleur. Car, sur Mac, le comte Dracula n'a pas de cape rouge sang. Mais les meilleurs films de vampires ne sont-ils pas en noir et blanc ?

Le public ne s'y est d'ailleurs pas trompé puisqu'aux U.S.A., Penguin Software (qui édite également le jeu « Pensate ») a déjà vendu plus de 15000 Mac-Transylvania, ce qui représente la moitié de la vente totale (toutes versions) de ce jeu d'aventure. D'un abord facile, même pour les non-anglicistes, Transylvania demande de la réflexion, de l'imagination...

et de la persévérance. Ce jeu garde son attrait tant que vous n'avez pas réussi à délivrer la princesse. Il peut être utile de faire un plan du pays si vous ne voulez pas tourner indéfiniment en rond.

Cinq joueurs peuvent sauvegarder leurs parties pour ne pas revenir sans cesse au point de départ... si le loup-garou ne les a pas dévorés avant !

A signaler qu'une simple documentation d'une page traduite en français accompagne la boîte et sa disquette. Elle suffit à ceux dont la logique est inébranlable mais aux autres, le jeu durera de longues heures...

Édité par Penguin Software (U.S.A.).
Prix: 497 F HT chez MCC.