

Manoir de Mortevielle, Le

Titre Original : Manoir De Mortvielle, Le

Test de la version : Amiga

Autres Supports : Amstrad CPC, Atari ST, PC DOS

Développeur : Lankhor

Editeur : Lankhor

Année : 1987

Langue : Français

Genre : Aventure

Jeux similaires : Black Sect - Explora, Time Run - Maupiti Island - Meurtres en Série

Classification Personnelle : Tous publics



Un adage dit : « Ce qui étonne, étonne une fois, mais ce qui est admirable est de plus en plus admiré » et le Manoir de Mortevielle fait partie de ses jeux qui même 20 ans après force l'admiration. Un jeu qui restera gravé dans la mémoire de nombreux joueurs (il suffit de lancer une recherche sur les forums), en avance sur son époque avec des graphismes et une synthèse vocale hors du commun.

Février 1951, le froid, la neige, un télégramme important, des souvenirs d'une enfance encore proche, Julia agonisante, un manoir énigmatique. A votre arrivée Max, le major d'homme vous annonce la terrible nouvelle, Julia vient de mourir. Le mauvais temps et sa lettre inquiétante vous pousse à poursuivre vos investigations dans les pièces délabrées du Manoir.

Le **Manoir de Mortevielle** est la première enquête du détective Jérôme Lange et fait partie de la série mystère de Lankhor. Série qui ne comportera malheureusement que deux épisodes avec **Maupiti Island**, la troisième aventure **Sukiya** ayant été annulé pour des raisons dont nous reviendrons plus bas. Succès oblige, le jeu fut traduit aussi en anglais et allemand, tantôt appelé Mortvielle ou Mortville, cette première aventure commence aux portes de la bâtisse. Quelques instants plus tard Max, le domestique vous accueille sur le perron avec ses quelques mots synthétisés et prononcé de manière saccadée mais tellement bluffant à l'époque « Jérôme, quelle tristesse, Julia est morte... ». Tout est dit et l'enquête peut commencer. Le manoir loge les membres de la famille : Guy, le fils et Eva sa brue; des cousins : Ida, Bob et Luc. Léo son mari et Pat son beau fils... et n'oublions pas Max, le domestique.



Nostalgie, nostalgie...

Historiquement, la toute première version du **Manoir de Mortevielle** date de 1986 et avait été éditée par Pyramide sur une machine qui ne dira certainement plus rien à personne, le Q.L. 128 Sinclair (le successeur du ZX Spectrum) dont le cuisant échec entrainera la vente de Sinclair à Amstrad. D'ailleurs **Vroom** aussi était sorti en 1986 chez Pyramide sur Q.L... bon bref à cette époque Jean Luc Langlois et sa sœur Béatrice sont développeurs chez Pyramide et y avaient sortis **Wanderer**. C'est là qu'ils y font la connaissance d'un certain Bruno Gourier, le créateur du **Manoir**. Un an plus tard, Pyramide n'est plus mais la société de Bruno Gourier, Kyilkhon Création planche avec les Langlois sur la version ST du **Manoir** avec au passage l'ajout d'une synthèse vocale et de meilleurs graphismes. Et tout le monde le sait, ce fut un succès, le jeu reçu de nombreuses récompenses dont le fameux Tilt d'or. Suivra une version Amiga encore meilleure, une version PC et même une fabuleuse version

CPC qui parlait aussi (quelle prouesse!!) et une fantomatique version Apple qui ne fut jamais commercialisée. En 1988 de l'association B & J.-L. Langlois / Kyilkhon Création naîtra la fameuse société Lan-khor.

L'histoire du **Manoir** est donc intimement liée à celle de Lankhor et constitue un tournant dans l'histoire des jeux d'aventure. Des jeux moins textuels (héritage du 8 bits), des graphismes plus fins et plus grand et une utilisation de la souris plus conviviale grâce à des icônes pour les actions de base. A l'époque les meilleurs jeux d'aventure étaient plus de l'autre côté de l'Atlantique : Sierra avec des scénarios originaux mais des graphismes assez basiques et sous exploitant les 16 bits, et les jeux textuels d'Infocom avec quelques rares graphismes mais souvent superbes, mais relayés au second plan face à une interface textuelle assez lourde et uniquement en anglais.

Le jeu en lui-même se distingue des autres jeux d'aventure de l'époque car la résolution de l'énigme ne se fait pas sur une seule partie mais sur plusieurs. Suivant les heures chaque lieu évolue, ses occupants, mais aussi les indices qu'il recèle. Ainsi un tiroir vide peut révéler quelques heures plus tard un couteau. Un principe qui n'est pas sans rappeler la série des **"Meurtres"** de Cobra Soft. Toute la difficulté du jeu repose donc sur la résolution de l'enquête mais aussi sur le fait de se trouver au bon moment au bon endroit. Ce principe un peu déroutant voire rebutant (pour ceux n'ayant pas connu la difficulté des jeux d'aventure 8 bits) ayant été par la suite abandonné au début des années 90, les jeux d'aventures actuels fonctionnant sur le principe d'une action à trouver pour débloquer la suite du jeu. Un vrai travail de détective vous est donc demandé, vous obligeant à noter tous les faits marquants sur un papier et faire vos recoupements. Sur ce principe le Manoir atteint haut la main son objectif, ce qui à l'époque m'a fait passer de longues nuits blanches comme beaucoup je crois...

Quand vous accostez une personne son visage apparaît en gros plan et une série de questions vous sont proposées. Suivant votre progression de nouvelles possibilités apparaissent comme *"le mur du silence"*, *"les étranges cadeaux de Julia"* avant sa mort ou la *"fille de la photo"* ... mais qui est cette Marielle ou Mireille dont parle Eva ? Après quelques investigations en bonne et due forme, vous découvrirez que Léo a une passion pour les



coursées hippiques, que Guy ne s'entend pas très bien avec Léo et que la fille de la photo c'est ... ben je vais pas non plus tout vous révélez. Au fait tout le monde dit que Julia est morte d'une embolie pulmonaire sauf son fils Guy qui parle d'une morte soudaine et il ajoute que son état semblait s'améliorer, bizarre non ? Par contre si vous insistez trop vous risquez de lasser votre interlocuteur, il vous lancera un « *Vous êtes trop curieux* » et il sera beaucoup plus difficile de le re-questionner. On pourrait par contre faire un petit reproche sur les réponses données par les divers interlocuteurs sur un même sujet, elles sont souvent identiques et il faudra juste trouver celui qui donne une réponse différente.

L'un des points qui a le plus impressionné à l'époque était le fait que pour une fois dans un jeu les personnages parlaient de vive voix même si cela restait très synthétique. Mais en 1987, c'était terriblement bluffant et tout à fait compréhensible et en plus en français (on se souviendra d'une fonction similaire sous le GEM du ST, un programme Speech mais avec des intonations anglaises). Alors comment cela était-il possible ? Il faut savoir que *Jean Luc Langlois* était aussi un très bon musicien, il possédait un studio. Lui et sa sœur sont à l'origine de la plupart des musiques et bruitages des jeux Lankhor. La musique d'introduction n'est d'ailleurs pas une reprise mais bien une composition originale. Pour l'explication technique des voix, une bibliothèque de phonèmes (des syllabes de base) choisies par *Béatrice Langlois* et numérisées par *Jean Luc* (via un micro et une carte style ST Replay) avait été d'abord constituée. Puis une routine fonctionnant en interruption c'est-à-dire sans stopper le déroulement du programme jouait les syllabes sans matériel supplémentaire. A la restitution un mot est constitué de plusieurs phonèmes, enchaînés les uns aux autres, expliquant cette prononciation hachée. La constitution d'une phrase ne prenait que la place nécessaire aux numéros des sons stockés. L'effet hachoir est heureusement atténué par des « interphonèmes » et un algorithme chargé de fluidifier la courbe sonore aux intersections.



On doit les graphismes au non moins célèbre *Dominique Sablons*, un artiste/peintre hors pair, un autodidacte qui a travaillé pendant 10 ans aux éditions Larousse sur la réalisation de planche artistique puis comme illustrateur chez Gallimard. Impressionné par les images virtuelles qu'il voit sur Micro, il se lance dans l'aventure et devient coauteur chez Lankhor puis par la suite il reprend une carrière solo et se met à son compte. Ce graphiste, considéré comme un des meilleurs du ST/Amiga, a réalisé les graphismes de **Maupiti Island, Vroom, Rody et Mastico, Tennis Cup, Disc, Shadow of the Comet...** et tant d'autres.



Pour la programmation c'est bien sûr *Gourier*, le créateur du jeu original qui s'en est chargé. Cela a pris entre 4 et 6 mois bien qu'il ait eu d'autres activités à côté. Et oui car souvent les jeux Lankhor étaient en retard car chaque personne avait de multiples casquettes c'était une petite structure et une autre époque. Lankhor vivait surtout sur les jeux qu'elle n'avait pas encore sorti ce qui a fait qu'elle ne s'est pas relevé de l'échec de **Black Sect** enterrant du même coup le très attendu **Sukiya** dont les graphismes, vu dans les magazines, signés *Stéphane Polard* ont du en faire bavé plus d'un. L'exemple de **Sukiya** est symptomatique des carences de la société car même si les divers annonces dans les magazines annonçaient une sortie prochaine du jeu et les graphismes semblaient finalisés, la programmation n'avait même pas commencé !! Manque d'organisation ou

de ressources financières ? Un peu des deux peut être. En tout cas un signe avant-coureur de la mutation qui s'opérait déjà dans ce secteur et qui fit autant de dégât en France en 2001-2002 aboutissant à la fermeture de Studios mythiques comme Lankhor, Delphine Software et Infomédia... malheureusement d'autres ont suivies comme Titus, Silmarils ...

Il est toujours difficile d'aborder un jeu aussi abouti et mythique que le **Manoir de Morteveille** et j'ai peur de n'avoir pas parlé des 9/10ème du jeu tant on pourrait en faire des pages et des pages comme sur **Maupiti Island**. C'est bien loin de ce qui se fait de nos jours, une expérience qu'il faut avoir connue ou qui aime à l'être car on ne le répètera jamais assez c'est un monument du jeu d'antan, indémodable mais surtout très riche et abouti, même si l'interface aux 36 actions possibles a, certes, un peu vieilli.

A noter le mode de protection pénalisant l'acheteur, vous obligeant à entrer le 3ème mot en partant de la gauche de l'avant dernier paragraphe de la 12ème page alinéa 2. Le genre de protection que les pirates mettaient 5 min à oter mais qui embettait bien le véritable acheteur. Quoi ça existe encore ??? j'ai entendu des mauvaises langues parlaient de Securom, de problèmes de protections sur Lost Planet Extreme et de Bioshock ?? Allez je repars jouer à ce bon vieux **Manoir**.



EN CONCLUSION

Pour :

- + Ce Manoir mystérieux perdu dans la neige
- + La synthèse vocale jamais égalée

+ Une aventure de Jérôme Lange, bien sûr

Contre :

- Personne différente mais même question, même réponse
- Le nombre d'actions possibles

Intérêt Général :

16/ 20

Même si je lui préfère **Maupiti Island**, le **Manoir de Mortevielle** restera dans les mémoires de nombreux joueurs grâce à son ambiance, sa synthèse vocale et aussi le brin de nostalgie qui nous envahit quand on entend les premières phrases du monologue de Jérôme Lange. Tout ce capital sympathie des joueurs joue en sa faveur car le jeu n'utilise clairement pas les possibilités du ST et encore moins celle de l'Amiga même si cette dernière est la meilleure de toutes, normal on en n'était qu'au début de l'exploitation de ces machines. N'oublions pas non plus que le **Manoir** n'est qu'une conversion d'un jeu Sinclair, amélioré certes mais c'est une conversion. **Maupiti Island** est un jeu qui a été écrit spécifiquement pour les 16 bits. Il utilise bien mieux les capacités du ST ...mais moins celles de l'Amiga : graphiquement et musicalement je le préfère. Reste que le temps a passé que le **Manoir** est rentré au panthéon des jeux cultes.

Ranx, le 16 octobre 2007

Review

Atari ST

J'ai connu, comme la plupart, la version ST en tout premier c'est donc un réel bonheur d'y rejouer. Mais c'est 20 ans après que je remarque que les versions ST/Amiga sont aussi différentes. Les couleurs sur ST sont plus fades et chose assez rare, sur Amiga les dessins des lieux ont été revus, oh rien d'extra-ordinaire mais quand même, un angle de vue plus incliné, de la tapisserie sur les murs... La version ST est plus basique et les voix sont aussi plus haché (faute à l'émulation ??) avec des musiques plus soundchip. Sinon sous Winuae je n'ai eu aucun problème pour la synthèse vocale par contre sous Steem l'émulation des voix n'est semble-t-il pas encore au point car le son est assez mauvais. La version ST possède néanmoins un charme certain car c'est souvent sur celle-ci que l'on a passé le plus de temps... allez je le dis, vive le ST !!!



Version ST, couleurs plus froide.



Version Amiga dispose de plus de couleurs, l'interface est



Version ST, le grenier du manoir.



Version Amiga, l'angle de vue est différent.

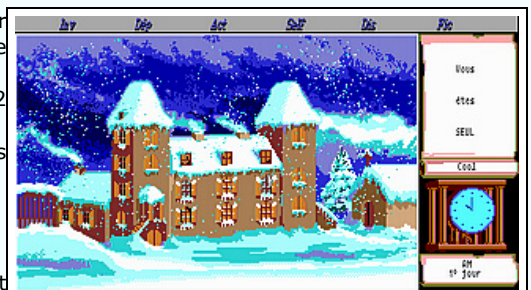
Review

PC DOS

La version PC est sortie un an plus tard en 1989 et reprend pour beaucoup les graphismes Amiga, mais en un peu moins bien. Elle était déclinée suivant les cartes graphiques du moment :

- CGA couleur en 320x200 en 4 couleurs ça valait le coup d'oeil 2 roses et du blanc
- EGA en 640x200 en 16 couleurs la version la plus jolie mais malheureusement la résolution plus basse entraîne un tramage
- Hercules en 720x348 mais c'est du monochrome
- Amstrad 1512 avec des pixels très Amstradiens !!!

La version EGA vaut le coup d'oeil mais comme les images sont reprises de la version Amiga, je conseille plutôt cette dernière bien plus jolie, en plus la souris pose quelque problème même sous Dosbox.



La version EGA mais redimensionnée ici en 320 x 200.

Review

Amstrad CPC

Avec l'arrivée des 16 bits, on pensait le CPC mort et enterré...et c'était le cas. Mais quel fabuleux chant du signe que cette version du **Manoir de Mortevielle** qui surclasse la majorité des autres jeux d'aventure sur cette machine qui pourtant a dû en compter quand même des centaines. Non seulement les graphismes se rapprochent des versions 16 bits mais ils sont en 16 couleurs et la synthèse vocale est aussi au rendez-vous ... sans matériel supplémentaire, irréaliste vous diriez. Bien sûr tout cela a un prix, la résolution est plus basse que sur les autres jeux d'aventure qui optaient souvent pour du 320x200 en 4 couleurs alors qu'on est ici en mode 0 : 160x200, un mode qui était utilisé fréquemment dans les jeux d'actions. Seul bémol pour les possesseurs de CPC 464, le jeu ne sorti que sur disquette... la K7 venait de rendre l'âme, le mur de Berlin s'écroulait et le progrès était en marche mais

pas trop ... toute une époque.



Liens

[Le site de référence de Fredo sur les jeux Lankhor](#)

Avis



Le Manoir de Morteveille est un jeu qui a fait date, la richesse de ces possibilités, l'analyseur vocal et l'interface qui supprime toute saisie de texte au clavier sont autant de facteurs qui ont permis au manoir de faire passer le jeu d'aventure dans une nouvelle étape, plus soignée, plus agréable et plus réaliste. Pour autant, y rejouer aujourd'hui peut donner un certain choc. Bien qu'étant l'un de mes premiers jeux sur ST et malgré le temps passé dessus, je n'en ai jamais vu le bout, jusqu'au jour où j'ai eu la solu ce entre les mains. Grâce à elle, j'ai fini le manoir en cinq minutes puisque la construction même du jeu n'implique pas de comprendre la trame pour en voir le bout. Des tonnes d'objets, actions, dialogues, verbes et lieux inutiles sont juste là pour le background mais le titre n'est pas construit comme les jeux d'aujourd'hui où le scénario fait parti intégrante de la résolution de l'énigme et où chaque action en débloque une autre. Je garde cependant une certaine affection pour ce titre, le manoir fut une étape dans le jeu d'aventure pour arriver à ce qu'on connaît aujourd'hui.

Graphiquement, même si le style était assez dépouillé, il avait un certain charme que je préfère, et de loin, à la version Amiga. Couleurs trop appuyées et trop flashy, l'aspect sombre et austère du manoir en prend un coup, de même que la modification des sprites comme la vierge et son visage placide sur ST qui est devenue une vierge souriante sur Amiga, le genre de détail mi-bout à bout qui rogne sur l'ambiance oppressante de la version ST. Enfin, l'illustration de Bogart sur Amiga est sympathique mais je préfère l'illustration originale de Jérôme Lange dans la neige à un vulgaire scan/clin d'oeil.

Blood

Le saviez-vous ?



Le Manoir de Morteveille devait sortir sur Apple II GS en 1989 par Second Sight Software, un ancien groupe de crackeurs.