



Secret of Monkey Island

Test de la version : PC DOS Version CD

Autres Supports : Amiga, Atari ST, Mac, Mega CD, PC DOS Version Disk

Editeur : Lucasfilm

Année : 1991

Langue : Français

Genre : Aventure

Jeux similaires : [Hook](#) - [Indiana Jones and the Fate of Atlantis](#) - [Indiana Jones and the Last Crusade](#) - [Monkey Island 2](#)

Classification Personnelle : Tous publics



Monkey Island, en voilà un jeu qui trouvera facilement sa place sur le site, classique parmi les classiques, digne représentant du point & click, MI, et particulièrement son succès, a ouvert la voix à la grande période du jeu d'aventure, c'était pourtant juste l'histoire d'un gamin qui voulait devenir un redoutable pirate...

Fraîchement débarqué sur l'île de Mêlée, le jeune Guybrush Treepwood veut devenir pirate. Oui mais pour ça, il doit remporter trois épreuves, le maniement à l'épée, commettre un vol et trouver un trésor.

Sorti en 1990 sur PC, Monkey Island représente un peu l'apogée du point & click même si c'est l'un des premiers ou peut être à cause de cela puisque finalement, depuis la naissance du genre trois ans plus tôt avec **Maniac Mansion**, la concurrence tardait à venir si ce n'est **Les Voyageurs du Temps** et **Operation Stealth** chez Delphine et **Countdown** chez Access, il faudra encore attendre une année avant que Sierra ne se décide à distribuer ces jeux à l'étranger.

Monkey Island est un jeu d'aventure au sens large du thème, c'est à dire que l'aspect exploration va prendre toute sa connotation car il va falloir user ses souliers sur deux îles pour tacher de mener à bien votre aventure justement. C'est également un jeu initiatique qui nous met dans les semelles d'un jeune garçon audacieux, téméraire, courageux et parfois stupide qui va évoluer au cours du jeu, il va apprendre de nouveaux mots, il va prendre de l'assurance et finalement, le jeu va lui permettre de passer en quelque sorte un rite de passage entre l'adolescence et l'âge adulte.

Il débarque de nul part avec la ferme intention de devenir pirate, pour qu'elle raison ? On ne sait pas trop, pour gagner de l'assurance probablement. Les épreuves que vont lui donner le conseil des pirates vont lui donner l'occasion de rencontrer des gens qui lui seront utiles par la suite, de faire donc des rencontres et de faire avancer l'histoire qui ne s'arrête pas là puisqu'il va rencontrer l'amour et qu'elle lui sera enlevée par un pirate fantôme du nom de Lechuck. Il sera alors nécessaire à Guybrush de former un équipage, acheter un bateau et partir à sa poursuite sur l'île du Singe.



Le système employé est donc le point & click, on clique, une liste de neuf verbes permet d'interagir sur les décors et les objets collectés apparaissent sous forme d'icônes dans l'inventaire, en bas de l'écran. Sorti initialement en 16 couleurs, Monkey Island a eu le droit à une seconde édition disquette en 256 couleurs, limitant également le nombre de verbes de la précédente version qui en comptait tout de même douze. Une dernière version a vu le jour sur CD proposant toujours 256 couleurs, toujours neuf verbes au lieu de douze mais également des musiques sur piste CD.

Ayant découvert MI sur ST, forcément, la version CD m'a grandement surpris dans la mesure où redécouvrir un vieux jeu dans une belle version est toujours une agréable surprise. Les graphismes sont somptueux avec des couleurs toujours harmonisées avec les lieux, parfois sombre, parfois flashy, les effets de lumières, dégradés et le ciel jouent également leur rôle comme dans la forêt où le manque volontaire de lumière permet de bien rendre l'atmosphère souhailée, celle d'un bois désert où des créatures peuvent surgir de n'importe où. La bande son se marie parfaitement avec les situations même si je déplore son absence par moments car il n'y a pas beaucoup de thèmes finalement, une version talkie aurait également été la bienvenue, mais bon.

Monkey Island est le type même de jeu tous publics, qui peut séduire tout le monde, et ce, malgré quelques petites choses dérangeantes avec le recul tel que les frères Italiens affublés du nom de Macaroni ou Spaghetti, pas très subtile. De même, le fait que Guybrush refuse de parler à un prisonnier qui a mauvais haleine n'est pas la preuve d'une grande tolérance, des choses qui ne me semblent pas nécessaire de mettre dans un jeu tous publics et qui peuvent, de manière subjectif, influencer un enfant en lui soumettant des préjugés. Preuve que le jeu vidéo a évolué et que MI date d'une époque où l'on ne faisait pas attention à ce genre de détails qui ne passeraient plus dans un jeu grand public aujourd'hui.



Des moments d'anthologie, voilà ce qui permet à un jeu de rester une valeur sûre malgré le poids des années, des moments tel que la joute orale pour remporter le combat à l'épée contre la reine du sabre à base de vanilles foireuses est un grand moment de délire. Des personnages hauts en couleur que l'on ne pourra pas oublier, je pense en particulier à Stan, le vendeur type télé-marketeur qui vendrait un bateau à un aveugle. Des situations incongrues comme la chose qui traumatise l'un de vos futurs membres d'équipage, la tête de singe géante et son coton tige tout aussi géant ou enfin, "la tête" sans qui le labyrinthe ne peut se passer. Autant de choses qui témoignent d'une durée de vie assez importante même lorsqu'on a déjà fini le jeu mais surtout, qui témoignent du soin qui a été apporté à Monkey Island pour éviter que le joueur ne tombe dans la routine et passe son temps à

soin qui a été apporté à Monkey Island pour éviter que le joueur ne tombe dans la routine et passe son temps à chercher des clefs pour ouvrir des portes, c'est un jeu d'aventure, oui, mais il n'y a pas que ça, Monkey Island dispose d'une âme à part entière, d'un style, d'un concept et bien entendu d'un humour.



Que ce soit la galerie de personnages plus loufoques les uns des autres, les anachronismes volontaires et autres easter eggs, on ne peut jamais prévoir de quoi l'on va pouvoir parler et ce que l'on va nous répondre, des dialogues croustillants la plupart du temps. La tournure que peuvent prendre les événements ne manque pas d'humour également, que ce soit utiliser un cadavre de poulet pour traverser un ravin à l'aide d'un câble, verser du grog pour faire fondre une serrure ou se confectionner un équipage qui, une fois en mer, n'aura comme autre soucis que de prendre des vacances en bronzant sur leurs chaises longues, une bonne humeur communicative. Mention spéciale pour les combats à l'épée, à celui qui sort la meilleur vanne et casse l'autre, une excellente alternative à une séquence qui aurait pu

devenir une phase d'action comme dans Indy, je salue l'effort d'avoir trouvé un moyen de caser ces combats tout en restant dans le domaine de l'aventure et de l'humour.

Les versions ST, Amiga et PC Floppy, en 16 couleurs, ne font plus le poids aujourd'hui face à la version PC CD, quant à la version Mega CD, un point & click sans souris, sans moi.

EN CONCLUSION

Pour :	+ Personnages + Humour + Durée de vie
Contre :	- Interface à verbes qui a mal vieilli - Quelques énigmes
Intérêt Général :	18/ 20

Monkey Island a su s'imposer à sa sortie et rester une référence des années après dans le cœur des joueurs pour tout ce qu'il a apporté, son aventure, ces personnages, son humour et son ambiance. La version CD boostant la version originale par un meilleur graphisme, une meilleure bande son ainsi qu'une interface plus intuitive qu'auparavant, ça et le fait que Scumm VM fasse tourner de manière très simple le jeu sur les configurations actuelles permet de redécouvrir ce mythe du jeu vidéo dans les mêmes conditions qu'hier, si ce n'est meilleur. Oui, Monkey Island est un mythe indétrônable, il a su proposer au joueur une longue et belle aventure dans un univers particulier et relativement peu employé par les confrères, pour ne dire, pas du tout mais surtout, il a su proposer un scénario évolutif permettant de contenter aussi bien les fans de prises de tête que ceux d'exploration, Lucas, au sommet de son art.



Blood, le 4 mai 2007

Liens

[The Legend of Monkey Island](#)
[The Monkey Island SCUMM Bar](#)