

## Zak McKracken



**Test de la version :** FM Towns

**Autre supports :** PC, Atari ST, Amiga, Apple 2, C64

**Developpeur :** Lucasfilm

**Année :** 1988

**Langue :** Français

**Genre :** Aventure

**Similaire à :** Maniac Mansion, Monkey Island, [Indiana Jones et la dernière croisade](#), Day of the Tentacle, Sam & Max, Full Throttle, [Space Quest 4](#), [les chevaliers de Baphomet](#), Runaway, [Bargon Attack](#)

**Classification Personnel :** Tous Publics

**Réalisation du test :** 11 Juillet 2005

### Avant Propos

Lucas a créé le point & click l'année passée avec Maniac Mansion, un titre complètement loufoque. Avec Zak ils repoussent encore plus loin les limites de la bizarrerie avec un journaliste minable et une bande de vacancières sur Mars qui vont devoir sauver notre planète de l'invasion extra-terrestre dirigée par un fan du King !

### Résumé



Un sommeil agité, Mars, des extra-terrestres à l'allure ridicule, des lunettes faux nez, une femme. Inutile de parler de ça avec votre boss qui vous a déjà mis sur une nouvelle affaire, vous devez aller faire un article sur une écureuil à deux têtes, billet pour Seattle en poche, mais si la vérité était ailleurs ?

### Test

L'introduction donne le ton, on va avoir affaire à du jamais vu, un scénario complètement barré avec des éléments qui n'ont à première vue, aucune raison de se retrouver mêlés à la même histoire. Pour l'heure, vous êtes dans votre chambre, votre fidèle poisson Sushi dans son bocal près du lit, votre carte de crédit sous le bureau, un bout de papier peint déchiré, tout est en ordre.

Zak est donc le second point & click au monde ! Rien que ça. On retrouve donc l'interface commune à ce type de jeux, on clique, le personnage se déplace. Une liste de verbes en bas de l'écran permet d'interagir sur le décor et les objets collectés viennent grossir la liste de l'inventaire, en bas des verbes. Le jeu consiste à comprendre ce qui se passe, voyager aux quatre coins de la planète pour rencontrer des gens et des animaux pour nous aider dans notre progression. On sait déjà par quoi commencer, Seattle, l'écureuil à deux têtes...



*Ils sont déjà moches mais en plus comme ça...*

Le jeu est sorti dans un premier temps sur les micros du moments, PC, Atari, Amiga, Mac (même s'il n'a pas été traduit en Français) et C64. Il était en 16 couleurs à l'époque. Par contre, en 1990 il sortit également en Asie sur le célèbre ordinateur FM Towns, pionnier des 16 bits nouvelle génération avec un lecteur CD incorporé ainsi, cette conversion a bénéficié des spécificités de la machine pour nous offrir une palette s'étalant désormais sur 256 couleurs ainsi que... des musiques sur pistes CD ! Malheureusement, le jeu n'était disponible qu'en Japonais jusqu'à récemment où les Aventuriers de la Traduction Perdue ont proposé un patch permettant de bénéficier du jeu en Français ! Le résultat donne une seconde jeunesse à Zak, nos yeux et nos oreilles en prennent plein la tronche et le jeu gagne donc une nouvelle vie, difficile à croire qu'il remonte à 88. Pour peu qu'on utilise un émulateur simple et convivial comme ScummVM, Zak FM est aussi intuitif à jouer qu'un jeu actuel, aucune excuse pour ne plus y toucher dans ces conditions.

Les graphismes ont donc été retravaillés et chaque écran est beau avec des dégradés dans le ciel, sur le sol ou bien encore des effets d'ombre et de lumière dans la pièce du sarcophage par exemple, c'est vraiment sublime de rejouer à Zak dans ces conditions. Les musiques se font plus discrètes mais arrivent tout de même à créer un véritable climat, on ne joue pas seul dans le silence. L'animation en revanche est restée telle quelle, le scrolling n'est pas très réactif et les personnages ont une drôle de façon de marcher due au faible nombre d'images utilisées pour les animer, on a l'impression qu'ils montent des marches mais ça fait partie du charme de Zak, si si. On sent tout de même que l'on est en face d'un des premiers point & click par rapport à l'interface. Déjà les objets de l'inventaire ne sont pas matérialisés par des icônes mais par leur simple nom mais surtout la liste de verbes est tout simplement ahurissante,





La clef du mystère se trouve sur Mars

aujourd'hui, quinze ! Et parmi ce nombre, on ne trouve même pas les commandes "Regarder" et "Parler", un comble ! Cela ajoute indiscutablement de la difficulté au jeu, ainsi la nuance entre tirer, pousser et utiliser existe, de même que celle entre utiliser, allumer et éteindre.

On retrouve avec plaisir une des choses qui a fait la force de **Maniac Mansion**, la complémentarité avec d'autres individus. Ainsi, assez rapidement, on aura la possibilité de contrôler trois personnages féminins, Annie, sur terre, ainsi que Leslie et Mélissa sur Mars. Plus fort encore, lorsqu'on récupérera la cristal bleu, c'est avec les animaux qu'on pourra interagir cette fois

! L'idée est vraiment excellente même si Zak reste le personnage principal, celui qui est vraiment primordial pour terminer le jeu. Le rôle d'Annie est très passif, quant aux deux sur Mars, une seule est vraiment nécessaire pour tout réaliser, il y a donc un peu trop de monde mais l'idée reste bonne et permet d'aborder le jeu avec différents points de vue.



Certains détails me gênent par contre aujourd'hui, des détails que j'ai relevés avec le temps mais qui n'étaient pas imputables au jeu à l'époque je pense. Si la possibilité de frire son poisson en le mettant dans une lampe ou de tuer l'écureuil à deux têtes au moyen d'un peu n'importe quoi ne choquait pas à l'époque, je trouve ça très discutable aujourd'hui. Au fur et à mesure que je redécouvre les jeux Lucas, je reste dubitatif devant les rares messages perceptibles, que ce soit jeter un chat en porcelaine dans un four dans **Indy 4** ou mettre un hamster dans un box frigorifique dans **Day of the Tentacle**, je pense qu'avant de faire la morale aux fumeurs par exemple (tout à fait par hasard), Les petits gars de chez Lucas devraient déjà replacer l'ordre des priorités et admettre qu'un jeu tous publics, pouvant donc tomber entre des mains innocentes, ne doit pas donner des idées pour torturer et tuer des animaux, je trouve ça particulièrement malsain et si je devais éditer Zak aujourd'hui, rien que pour les scènes incriminées, je lui mettrais une interdiction aux moins de 18 ans, mais ça n'engage que moi, je ne suis pas éditeur mais je tenais à développer ce point qui me tient à cœur.

Il était coutumier à l'époque de proposer des labyrinthes, au joueur de s'armer de cartes et crayon pour tracer ça et éviter de se perdre, Zak ne fait pas exception à la règle et combinée à son interface et à la loufoquerie générale des actions, la difficulté est bien présente et le finir sans solveur me paraît presque impossible aujourd'hui. Parallèlement et même avec la solveur entre les mains, la durée de vie est tout simplement gigantesque, il vous faudra un grand nombre d'heures, de jours, de semaines pour en venir à bout tant le jeu est riche. On est pété de tunes et, à partir de l'aéroport on peut aller n'importe où sur terre. Bien sûr, tous les endroits n'apportent pas forcément quelque chose au déroulement de l'intrigue mais c'est ça qui pimente le jeu, déterminer les endroits clefs. L'aventure parallèle sur Mars n'est pas en reste et propose également un sérieux challenge entre la pyramide, la grande salle, et tout ce qu'il est possible de faire, Zak est décidément un gros jeu. Petite anecdote amusante, sur FM Towns, la jaquette du jeu a été complètement "Manga-isée" avec le style du Pays nous présentant un Zak adolescent et sans moustache. Durant le jeu, notre Zak a toujours le même âge que sur la version que l'on connaît, soit un bon 25/30 balais, en revanche il lui manque bien effectivement son attrape miettes.



Non, ce n'est pas Monkey Island !

## Conclusion



Classique, personnel, délirant, génial, énorme, Zak est tout ça. Mais désormais il est également très beau. Cette version est idéale pour redécouvrir Zak dans les meilleures conditions. Une aventure qui ne ressemble à rien, Annie, Mars, le King. Le patch récemment réalisé permet également de nous offrir un traduction fidèle des dialogues, ce qui était loin d'être le cas à l'époque sur les versions officielles avec des "Salut mon pote" qui se transformaient en "Salut copain" et j'en passe... Zak n'est pas génial parce que c'est l'un des premiers point & click mais parce qu'il propose au joueur une intrigue unique qui lui permet d'être toujours aussi original et intéressant des années après, et c'est ça la



La belle Annie voulait aussi visiter l'Egypte...

clef du succès.

Blood

#### Pour

- 🍷 Zak en 256 couleurs
- 🍷 Une aventure complètement barrée
- 🍷 Changement de persos, contrôle des animaux, génial

#### Contre

- 🍷 TROP de labyrinthes et trop de jungles
- 🍷 Quinze verbes !?
- 🍷 Purée que c'est dur quand même



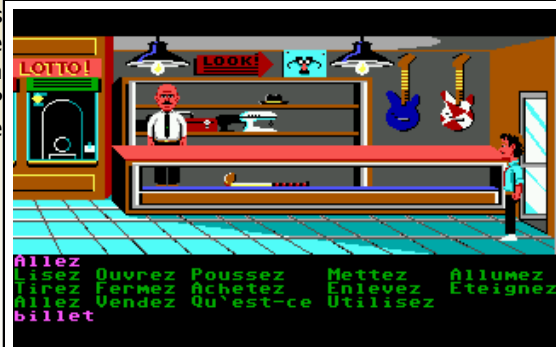
#### Telechargement



Solution : 

#### Version PC, Atari ST & Amiga

16 couleurs (moins convainquant sur PC), des musiques midi et un curseur merdique en forme de cercle. Le résultat était bon jusqu'à ce que Scumm sorte, que la version FM Towns soit disponible et que le patch d'ATP soit créé, à présent je ne vois plus aucune raison de jouer à ces versions.



Votre portefeuille va en prendre un coup...

#### Zak McKracken Between Time and Space



Réclamé à corps et à cris depuis de nombreuses années, un second volet ne vit cependant jamais le jour. Bien qu'annoncé à l'époque sur C64, il fut rapidement abandonné tout comme les suites de Sam & Max et Full Throttle récemment. Lucas n'envisage plus de jeux d'aventure d'après un communiqué. Les fans n'ont cependant pas baissé les bras et trois freewares méritent toute notre attention. Voici déjà Zak McKracken between time and space, un projet Allemand, tout comme les deux autres d'ailleurs. Vous pouvez déjà télécharger une démo jouable dans cette langue. Graphiquement, ils n'ont pas l'air très à l'aise avec la 3D, ni même avec le design des personnages, par contre

les décors sont très beaux.

[Site officiel](#)



### Zak McCracken and The Alien Rockstars

Une démo en Allemand est téléchargeable également. Graphiquement ils ont l'air de mieux maîtriser le modélisation des personnages. La capture d'écran est en 640x480 à l'origine, dommage qu'ils semblent vouloir une interface à verbes.

[Site officiel](#)



### The New Adventures of Zak McCracken



La version la plus connue chez nous et pour cause, le jeu est fini et dispose d'une traduction en Français ! L'action prend place une semaine après nos aventures, Annie a été kidnappée. Cette version est calquée graphiquement sur la version FM Towns et il y a très peu d'écrans et de sprites nouveaux par rapport au Zak qu'on connaît. L'aventure en elle-même est très courte. Techniquement c'est du 320x200 et neuf verbes pour interagir sur le décors. A l'époque Zak était à la pointe du modernisme, proposer en 2002 un jeu techniquement identique à un jeu de 1988, forcément la mayonnaise ne prend pas et ce freeware n'apporte au final pas grand chose, l'équipe sera mieux inspirée

par la suite avec le remake de Maniac Mansion en 256 couleurs, un vrai challenge qu'on attendait tous.

[Site officiel](#)

### Lien

[The Zak McCracken Archive](#)

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

