

Maupiti Island

Amiga & Atari ST

Pour sa seconde aventure, Jérôme Lange, le détective du "Manoir de Mortevielle", mène son enquête sur une île mystérieuse et paradisiaque de l'Océan Indien. Une atmosphère suave presque palpable, une enquête policière exotique servie par des graphismes somptueux et une synthèse vocale excellente qui plus est sans carte supplémentaire. Un petit bijou signé Lankhor qui restera pour beaucoup de joueurs le summum du jeu d'aventure sur ST/Amiga.

Lankhor. 1990. Aventure.



Janvier 1954, Vous recevez une lettre de Max vous demandant de le rejoindre au Japon. Vous embarquez alors sur le "Bristan" qui fait cap vers Karachi. Bob le capitaine et Anton son second seront vos seuls compagnons de croisière. Au beau milieu de l'océan indien, un cyclone vous oblige à faire halte sur l'île de Maupiti. Durant la nuit du 31, un bateau de pêche, le "Bamboo" a aussi jeté l'ancre sur l'île. A son bord, il y a le capitaine Bruce, Roy son second et Chris un marin. A 9 heures du matin, Maguy la gérante de la maison où vous séjournez vient vous voir bouleversée. Elle vous demande de retrouver une dénommée Marie qui a disparue durant la nuit. Vous n'avez que quelques heures pour mener l'enquête



Aucune différence entre les 2 versions. [ST/Amiga]

Je ne vous étonnerai peut-être pas en vous disant que j'ai acheté mon 520 STF en voyant les images de "Maupiti Island" dans les magazines. Je n'oserai pas compter le nombre d'heure et de nuit blanche passée dessus. "Maupiti Island" est un jeu culte, c'est un peu comme un bon film auquel on aime revenir de temps en temps. Pourquoi ? la nostalgie d'abord ensuite parce qu'il est bourré de plein de petites choses qui le rendent invieillissable, même 15 ans après les graphismes sont toujours éblouissants c'est pour dire. Si vous ne le saviez pas cette petite île au parfum de paradis existe réellement. Elle fut découverte en 1722 et fait partie de la polynésie française. C'est un petit Atoll entourant une montagne d'une superficie d'environ 11 Km2.



Des graphismes plus fouillés sur PC. [ST/Amiga]

Le principe de la synthèse vocale utilisant des bibliothèque de phonèmes a été repris avec bien sûr des améliorations. Comment cela fonctionne t-il ? Des syllabes de bases sont numérisées avec un micro et une carte de type ST Replay. Une routine fonctionnant en interruption (c'est à dire sans stopper le déroulement du jeu) permettra de faire parler l'ordinateur sans matériel supplémentaire. A la restitution un mot va être constitué de plusieurs phonèmes, enchainés les un aux autres expliquant cette prononciation hachée digne d'un film de Fritz Lantz. La définition d'une phrase ne prendra que la place nécessaire aux numéros des sons. L'effet hachoir mécanique est atténué par des "interphonèmes" et par un algorithme chargé de lisser la courbe sonore aux intersections. Un outil made in Lankhor qui contient plus de 450 phrases rien que pour "Maupiti".

Il s'agit là, à ma connaissance, et avec "Le manoir de Mortevielle" et "Troubadour" des seuls logiciels utilisant cette technique. L'avantage non négligeable c'est qu'elle permet une infinité de combinaisons tout en occupant le minimum de place, 2 disquettes seulement pour le jeu alors que d'autres jeux comme "Explora II" en occupe 4. Néanmoins on n'atteint pas la qualité des digits vocales de ce dernier.

"Maupiti Island" est donc un jeu exceptionnel qui s'est fait longtemps attendre certes mais qui n'a déçu aucun joueur. Il a reçu maintes récompenses dont le Tilt d'or du meilleur jeu d'aventure ainsi que le Gen d'or de l'année 1990. Une fois cette enquête finie il vous faudra rejoindre votre destination d'origine avant cette halte à Maupiti : le Japon pour ce qui aurait dû être la dernière aventure de Jérôme Lange : "Soukiya". Au grand daim de nombreux joueurs ce jeu ne sortit jamais malgré les nombreuses préview parue dans la presse spécialisé. Des graphismes réalisés par Stéphane Polard visible sur son site. Il y



Il vaut mieux que j'évite la castagne. [Amiga]

Atmosphère pesante, personnage énigmatique, cette aventure policière exotique est servie par des graphismes fins et de toute beauté, où *Dominique Sablons*, décidément très en forme, nous re peint cette petite île coloniale des années 50. Les couleurs chaudes souvent dans les tons sables/orangés n'y sont certainement pas étrangère. On a d'ailleurs peine à croire qu'il n'y a finalement que 16 couleurs. Il est difficile de relier le jeu avec son prédécesseur tant les différences sont flagrantes et à tout niveau. *Maupiti* étant très petite, on ne dénombre qu'une trentaine de lieux mais ce n'est pas un handicap tant ils sont variés. L'heure étant une donnée importante pour l'aventure, chaque lieu changera en fonction des horaires. La nuit étant propice à toute forme de rencontre (bonne ou mauvaise) ou de découverte. A noter que la même année, on retrouvera *Dominique Sablons* et ses coups de pixel fort reconnaissable dans "Disc" mais cette fois chez Loriciel.



Ce piano doit contenir plus que des cordes. [Amiga]

Au niveau des actions ou des déplacements, vous êtes totalement libre et lorsque vous croisez un personnage vous pouvez engager la conversation ou même le suivre mais attention à ne pas vous faire repérer. Chose assez intéressante vous pourrez mémoriser les réponses que vous font vos interlocuteurs et même les confondre plus tard avec d'autres dires. Il vous sera aussi possible de leur montrer des objets.

Signé *Sylvian Bruchon*, le scénario très bien ficelé, est digne d'un roman d'*Agatha Christie* où vous, le *hercule Poirot* de passage, allez dénouer toute cette mystérieuse affaire et découvrir ce qui est arrivé à cette pauvre *Marie*. Un scénario minutieux où chaque heure, lieu et événement a son importance. Il aura fallu près de 400 pages de scénario et plus de 2 ans de travail pour ce jeu. Il s'agit là certainement d'un des scénarios les plus aboutie et complexe qu'il m'ait été donné de voir sur micro. Aujourd'hui *Sylvian Bruchon* est un auteur à succès et écrit pour le théâtre. Quoi ?! il y a un meurtre ! mais à qui appartient cette perruque dans le poêle ? chuuut !! un bon détective

a même eu un projet d'une version en 3D. Je garde comme toujours le meilleur pour la fin puisque ce dernier a eu la gentillesse de répondre à quelques questions sur "*Maupiti*" version PC et "*Soukiya*" dans cette [Interview](#). Aujourd'hui Lankhor n'est plus, tout comme la majorité des sociétés françaises de développement de cette époque. Mais tout ce concentré de talent, toute cette richesse, toute cette expérience acquise par Lankhor dans le domaine de l'aventure n'a pas été perdu. Il se retrouve dans un seul et unique jeu, et ce jeu s'appelle "*Maupiti Island*".

Ranx

Intérêt

20/20



Soukiya, la troisième aventure de Jérôme Lange jamais sortie

VERSION PC VGA

Cette version est différente de celle Amiga/ST. Sortie en 1992, tous les graphismes ont été entièrement revus à cause principalement des différences entre la résolution d'un Amiga/ST et des diverses cartes graphiques du PC: CGA (monochrome), EGA (16 couleurs) et VGA. Une transposition réussie avec des graphismes encore plus fins et soignés (voir comparaison ci-dessous), mais cette fois les graphismes sont de la main de *Stéphane Polard*. Si certains pensaient qu'ils utilisaient 256 couleurs, il n'en est rien puisque il n'y a que 16 couleurs. En effet, l'utilisation très judicieuse d'une combinaison de différentes trames d'une même image a permis cette prouesse. On regrettera que le niveau sonore et les animations soient bien en dessous de la version d'origine (Exit la mouche qui vole dans la cabane de Juste....).

Important : Pour jouer à la version PC, il vous faut Dosbox. Il vous suffit alors de glisser *Maupiti.bat* sur l'icône de Dosbox. Pendant le jeu : CTRL + F8 pour quitter le jeu; CTRL + F10 pour faire sortir le curseur.

choisi toujours le moment opportun pour abattre ses cartes...



Le creux des palmiers cache aussi des trésors. [Amiga]

Côté sonore c'est du tout bon et l'ambiance des lieux intérieurs et extérieurs est parfaitement rendue : Le bruit des vagues, la coque qui craque, le marais.... soit près de 50 min de dialogues et de musiques. Le jeu est aussi bourré de petites animations en tout genre : vagues, ventilateurs, buissons qui bougent avec le vent, même les touches du piano s'enfoncent sur le rythme du boogie-woogie.



La version PC est une réussite graphiquement [PC VGA]

A ne pas manquer le site incontournable de Fredo sur les jeux de Lankhor: <http://www.lankhor.net>, la version PC en téléchargement et la zic proviennent de son site, un grand merci à lui pour son aide.

Ainsi que le site de Stéphane Polard, le graphiste de Maupiti PC, Soukiya.... : <http://s.polard.9online.fr/>

La solution est reprise du MicroWorld n°44

Musique d'intro :

Comparaison Amiga/PC



Maupiti : île de la polynésie française

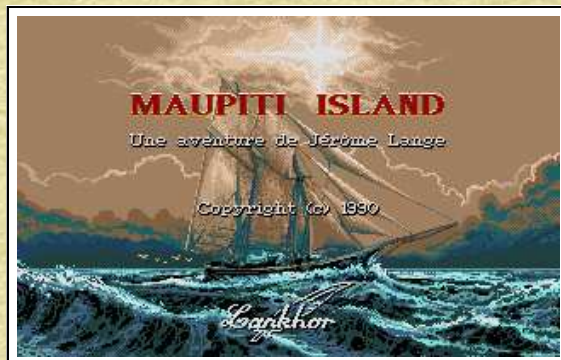


Cette photo de l'île de Maupiti me rappelle quelque chose

Située à 315 km de Tahiti et à seulement 40 km de Bora Bora, Maupiti est l'une des plus belles îles des mers du Sud : le mont Teurafaatui, culminant à 380 m et d'une superficie de 13,5 km², émerge d'un lagon peu profond aux eaux transparentes. Tout comme Bora Bora, cette île haute devient au fil des siècles un atoll, faisant ainsi apparaître des bancs de sable au milieu du lagon. Epargnée par le tourisme, vous n'y trouverez ni bars, ni discothèques, ni restaurants, mais bel et bien cette tranquillité, ce calme de la Polynésie d'antan ainsi que les paysages des cartes postales, le rêve... A noter que l'île a été dévastée en 1997 par le cyclone Osea.

<http://www.letahititraveler.com/islandguide/maupitiintro.asp>

<http://www.tahitibum.com/t/show-329-46-3-0-3.html>



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Config PC	DosBox requis
Voir aussi	Manoir de mortevielle, Black Sect, Explora , Explora 2 , Explora 3
Téléchargements	1 Mo (dumpé par TtB) 1,3 Mo 3,18 Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

