



Manoir du Comte Frozarda (le)

Test de la version : Amstrad CPC
Autres Supports : Atari ST, PC DOS
Développeur : MBC
Année : 1988
Langue : Français
Genre : Aventure
Jeux similaires : [Chose de Grotemburg, La](#) - [Orph](#)
Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Il est loin le temps où les jeux d'aventure textuels plafonnaient dans les ventes, le temps où l'on devait partir à la recherche de sa copine, kidnappée par un hersatz de Dracula, le temps où pour finir un jeu, il fallait utiliser du vocabulaire et faire très peu de fautes d'orthographe, Frozarda, c'est tout une époque.

Le comte Frozarda est un vampire vivant dans un manoir et kidnappant des jeunes filles pour s'adonner à ses passions, tortures, luxure, meurtres et bien plus encore. Seulement voilà, cette fois-ci, c'est de votre copine dont il est question, s'il a touché à un seul de ces cheveux, ça va chier !

Le manoir du comte Frozarda est une aventure textuelle sortie début 1988 sur CPC par une toute jeune société, MBC. Un concours permettait aux deux premières personnes ayant fini le jeu de se voir offrir un voyage au Carpathes, une technique commerciale plus ou moins répandue durant la même période, sur Explora par exemple.

L'aventure commence dans les bois avec comme seul équipement, un crucifix. Au moyen du clavier, on va pouvoir commencer sa progression, chercher le premier objet dissimulé dans la verdure et ramasser la boîte d'allumettes qui elle, n'est pas cachée puisqu'on la trouvera devant la grille menant aux jardins du manoir. Une mare et une cabane à outils, voici ce que l'on pourra voir sur l'écran suivant, dans un mode 1 (4 couleurs) assez dépouillé, surtout que la fenêtre du jeu n'est pas plus grande qu'un timbre-poste. Les écrans sont cruellement vides et un seul sur deux est texturés, le reste du temps, le texte apparaît sur un classique fond noir. Ce qui est assez étonnant puisque le moteur ici utilisé est celui de **Marmelade**, sorti un an avant et qui sera repris, toujours en 88 pour **Rat Connection**. Dans ces deux exemples, la fenêtre de jeu est plus grande et chaque lieu dispose de graphismes. La possibilité s'offre à nous de ramasser quelques bestioles dans le jardin mais elles ne serviront finalement à rien, comme la majorité des objets disponibles dans le jeu.



Une fois le passe-partout entre notre possession, on peut entrer dans le manoir et y crocheter quelques serrures. Inutile de tendre l'oreille, l'aventure est dénuée d'une quelconque bande son, ni musique, ni bruitages. Le manoir est grand, très grand avec le rez-de-chaussée, deux étages, le grenier et enfin, la cave. La majeure partie des actions va ici consister à mettre la main sur des clefs pour ouvrir des portes, déjouer des pièges et parvenir jusqu'au cercueil du comte. Heureusement, pour nous aider, une description des pièces s'affiche en permanence et l'on peut examiner certains objets. En revanche, il sera parfois nécessaire d'actionner des éléments qui n'apparaissent pas dans la description de la pièce, impossibles à trouver sans miser sur la déduction et la chance.

Une fois votre rencontre avec Frozarda passée, 60 actions seront permises pour quitter le manoir par la cave, chaque commande validée comptant pour une action, il sera nécessaire de bien préparer son inventaire à titre d'exemple puisque durant le jeu, on aura été obligé de poser beaucoup d'objets à gauche et à droite vu que l'inventaire est restreint. Il faudra aussi compter sur un analyseur de syntaxe pas très souple et nous obligeant à sans cesse reformuler nos demandes et chercher des synonymes.

Deux fins sont proposées pour conclure l'aventure, la bonne et l'humoristique on va dire mais contrairement à ce qui est indiqué, une suite ne vit jamais le jour. Le scénario va s'écarter de l'idée de départ puisque notre vampire semble affectionner particulièrement la torture, une idée qui n'apporte pas grand chose au final mais qui s'écarte du mythe du vampire. De même, cette plongée dans les enfers semble tout droit sortie de nulle part et ce n'est pas l'humour très jeune public qui réussira à faire passer la pilule.



EN CONCLUSION

Pour :

+ Ambiance
+ rencontres morbides

Contre :

- Difficulté
- Réalisation

Intérêt Général :

13/ 20



Frozarda est avant tout, un challenge de par sa difficulté qui m'a poussé à vouloir m'y attaquer, c'est toujours excitant de



proposer la solution d'un jeu qui n'existe nul part ailleurs, qui semble avoir été totalement oublié. Par ailleurs, même à l'époque de sa sortie, il pêchait indubitablement face à la concurrence. Scénario bateau, difficulté outrancière, fenêtre minuscule, graphismes dépouillés et présent un lieux sur deux, pas de bande son, syntaxe très restreinte et humour aux ras des pâquerettes, le naufrage semblait inéluctable. C'est en partie vrai mais son charme réside principalement dans son ambiance très typique des productions francophones sur CPC, Frozarda à ce petit quelque chose qui rappel nos premiers jeux d'aventure, est-ce suffisant aujourd'hui ? A vous de voir.

Blood, le 17 janvier 2008

Liens

[Tom et Jerry's Homepage](#) - Interview de l'auteur de Frozarda
[Phenix Informatique](#) - Une autre interview plus récente