

La cave à softs: Catacombe

Simon G. - un jeu d'Alain Villaume et Alain Bedel (nov. 2008)

Durant l'été, une recherche au hasard sur Dailymotion m'a fait découvrir une vidéo d'un jeu Oric inconnu: Catacombe. J'ai donc tout de suite pris contact avec les auteurs !









Plus de 25 ans après, on peut encore avoir des surprises ! La vidéo de Catacombe montre un personnage qui se promène dans des couloirs parsemés de monstres et d'objets divers. On pense inmanquablement au "Secret du Tombeau" de Loriciels, qui est un des jeux phares sur notre machine, ou à Rick Dangerous sorti quelques années plus tard sur 16-bits.

Alain Villaume m'a rapidement envoyé le transfert cassette d'une démo du jeu, je pense que vous la trouverez sur une disquette trimestrielle rapidement, avec la bénédiction des auteurs. C'est un jeu hélas inachevé, mais l'auteur m'indique qu'il existe peut-être une version plus aboutie sur disquette. De même, il existe des éditeurs pour: créer des blocs, des niveaux, des animations, et un éditeur pour le mini langage (structuré et interprété en assembleur) qui permet de gérer le comportement du personnage. Nous avons prévu de nous voir pour faire sortir ces disquettes de la "cave à softs" et organiser leur transfert pour Euphoric, mais nos emplois du temps ne nous ont pas encore permis de nous rencontrer.

Alors, ce jeu donc ! Eh bien, il fonctionne sur Atmos, a priori pas sur Oric-1. Vous incarnez un explorateur dont la mission n'est pas définie. Nous allons donc nous balader et voir ce qu'il est possible de faire. Tout d'abord, voici un petit manuel d'utilisation:

- touches fléchées: déplacements (haut permet de monter quand c'est possible)
- espace: sauter en longueur
- Funct: retour au Ready (touche ALT sur Euphoric)
- ESC: accès au menu

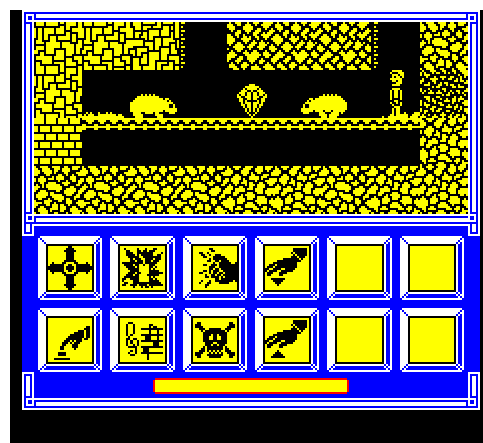
- * touches fléchées: se déplacer dans le menu
- * espace ou return: valider une action
- * ESC: se repositionner sur l'icône "retour au jeu"

- | | |
|---|---|
|  | Retour au jeu |
|  | Faire exploser la dynamite |
|  | Inconnu |
|  | Poser (choisir d'abord l'objet puis valider) |
|  | Actionner (se placer près du décor à actionner) |
|  | Musique (inopérante) |
|  | Suicide (retour au Ready) |
|  | Prendre (se place près de l'objet à prendre) |

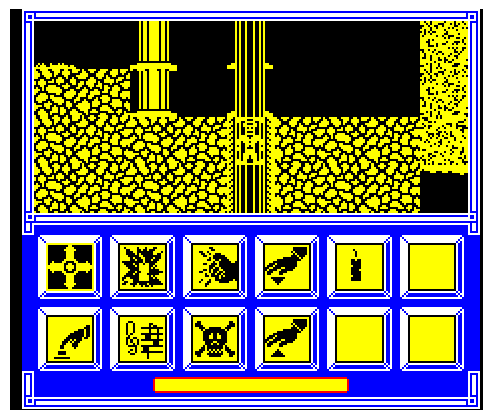
Les autres cases vides servent à stocker les objets ramassés.

Au cours de vos promenades, vous pourrez admirer les différents monstres (rats, robots, serpents... Inoffensifs dans la version actuelle), ainsi que la qualité de l'animation. L'ensemble est un tout petit peu lent (et encore), mais les monstres sont animés, le décor également, votre personnage grimpe, saute, se cogne et se met à ramper...

Le jeu semble regorger d'astuces. La vidéo sur Dailymotion en dévoile une: au début du jeu, grimper, mettre le diamant dans son réceptacle (juste à côté), permet d'utiliser la colonne de la salle de départ, juste en dessous, comme un ascenseur avec l'icône "actionner" ! N'hésitez pas à utiliser cette astuce avec d'autres colonnes, il y a des ascenseurs un peu partout.



Petit petit ! Notez le mur à droite, qui ne résistera pas à un explosif.

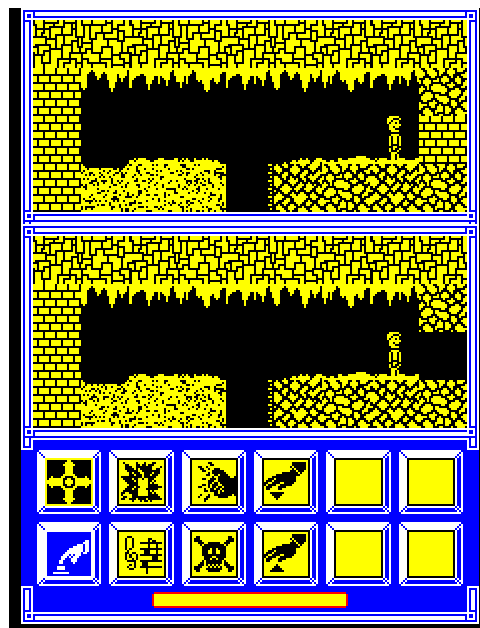


Le "catacombe express" !

De même, les bâtons de dynamite ne servent pas qu'à tuer les monstres, ils permettent aussi de faire exploser certains murs. Les murs en brique, eux, peuvent être "actionnés" et disparaissent alors dans le sol pour vous laisser le passage. Je pense que ce n'est pas finalisé car TOUS les murs en brique peuvent ainsi être escamotés, ce qui permet parfois de sortir de la carte. De l'eau, des robinets, des bulles géantes... Il reste beaucoup de choses dans "Catacombe", dont je n'ai pas encore trouvé l'utilité, ou qui ne sont peut-être pas terminées.

Devant la qualité graphique, et la richesse de l'environnement de jeu, Catacombe aurait vraiment été un tour de force sur Oric à l'époque. Les auteurs avaient bien pensé à le faire éditer:

"on y pensait fortement, mais l'Oric a disparu de la circulation avant que l'on puisse finaliser quoi que ce soit. Le développement a tout de même pris 3 ans, sachant qu'on était tous les deux étudiants. Mais l'enseignement est resté (c'était un apprentissage énorme), et c'est toujours un beau souvenir: celui qui nous a donné envie de travailler dans le secteur du jeu vidéo".



Tear down the wall !

Allez, une dernière astuce livrée par les auteurs, spécifique à cette version de test: suicidez-vous (dans le jeu, hein...), et tapez GOTO 1000. Les touches fléchées vous permettent alors de vous déplacer de salle en salle et donc de visiter l'espace de jeu ! Votre serviteur a construit la carte de ce jeu, trop grande pour être publiée entièrement dans le magazine. Vous en trouverez un petit morceau ci-dessous, et la carte complète sous forme d'image GIF sur une disquette trimestrielle. Bonne découverte à tous, et j'espère un jour vous communiquer une version du jeu plus aboutie !

Catacombe sur Dailymotion: http://www.dailymotion.com/video/x3tlgj_catacombe_videogames

Site des auteurs: <http://www.fabrikmen.com/> (actuellement en dérangement ?)

