

Solution du jeu

Le VAMPIRE FOU

Salut, c'est Jean-Louis Le Breton, l'auteur du Vampire Fou.
J'avais 30 ans en 1982, lorsque ce jeu (premier jeu d'aventure en Français, sur Apple II) est sorti aux éditions Ciel Bleu.

J'en ai aujourd'hui 59 et, 29 ans après, grâce à un émulateur et aux bons offices d'Antoine Vignau (www.brutaldeluxe.fr) j'ai pu rejouer à ce jeu, dont j'avais depuis longtemps perdu la solution.

Il m'aura fallu deux petites heures pour arriver au bout et pour repenser à tout le temps passé à programmer les graphismes en Basic (10 gotoline xxx) et à retrouver l'humour de l'époque. C'était une période de pionniers et d'amateurs passionnés. Même s'il ne restera pas dans les annales pour la qualité de son scénario, le Vampire Fou est l'occasion de passer un petit moment sympa et surtout le témoignage d'un temps où il n'était pas nécessaire d'investir des millions d'euros ou de dollars pour faire des jeux marrants.

Devant le château
BAISSER PONT LEVIS
ENTRER

dans la grande salle
EXAMINER TABLEAU
Périra par les mots, tuera par le sang

EXAMINER CHEMINEE
Il y a dedans un papier à moitié brûlé. On peut encore lire dessus : le quatrième mot est pieu

NO (laboratoire)
DECODER SECRET
Puisque vous êtes arrivé jusqu'ici, je vous donne le secret décodé :
pour tuer le comte il vous faudra le trouver ouvrir son cercueil et prononcer la formule magique dont les mots sont dispersés dans le château. Il y a au moins un mot à découvrir dans chaque pièce, parfois plus.
La formule magique contient dix sept mots. Lorsque vous les aurez trouvés, ouvrez le cercueil et écrivez-la, sans fautes ni ponctuation. A ce moment-là, vous verrez bien ce qui se passera...

EXAMINER BOUTEILLE
Il y a un message dans la bouteille
CASSER BOUTEILLE
Bravo ! Voici le message : Le huitième mot est « pendant ».

SORTIR

NE (boudoir)
JOUER PIANO
(partition ?) : 2
Il y a un message dans cette partition. Le voici : « Le titre de la revue est le 10ème mot. Allez voir dans la bibliothèque. »
EXAMINER CHANDELIERS
DROIT
Illumination ! Vous comprenez que le 14ème mot est « Le »
SORTIR

O (bibliothèque)
EXAMINER TABLE

Il y a une revue dont le titre est « Sommeil »
SORTIR

E (salle a manger)

2

BOIRE

Ah... ça va mieux ! Ce vin était pourtant drogué. Mais cette drogue a pour effet de vous rendre très lucide. Vous comprenez que le premier mot du grand tableau est le premier mot de la formule magique.

EXAMINER COMMODE

OUVRIR 3

Bravo !! C'était le bon. Il y a un message dans le tiroir. Le voilà : « la définition du septième mot est : croix de bois ou de métal sur laquelle est représenté le Christ. »

SORTIR

MONTER

O (salle de bains)

OUVRIR PLACARD

Le dernier mot de la formule magique est dans ce placard.

EXAMINER WATER

voulez-vous tirer la chasse ?

OUI

Un papier est tombé de la chasse. Un renseignement est écrit dessus. Le 11ème mot est « de »

SORTIR

N (chambre du comte)

EXAMINER LIT

Voulez-vous dormir dans ce lit ?

OUI

Vous vous endormez. Vous rêvez du cercueil du comte. Votre inconscient vous dit que « cercueil » est justement le 15ème mot de la formule magique. Le problème c'est que vous n'arrivez plus à vous réveiller. Appelez celui qui vous tirera du sommeil

EMBRASSER CRAPAUD

(il se transforme en princesse)

DEMANDER MOT CLEF

(le mot clé est « bisou »)

SORTIR

E (salle de billard)

Réussir 10 coups de billard

Vous avez gagné cette partie de billard. Voici donc quelques renseignements pour la formule magique. Le deuxième mot est « par », le troisième mot est « le », le sixième mot est « le ».

Belle moisson

SORTIR

DESCENDRE

O (cachot)

Un prisonnier se meurt de soif dans ce cachot. Qu'allez-vous faire ?

5 : début d'un message : le cinquième

8 : deuxième partie du message: mot est « et ». Le neuvième...

12 : 3ème partie du message : mot est « son »

SORTIR

E (salle de torture)

Le mot magique est « magique » !!

Bravo ! Vous avez mis un terme à cette abominable torture grâce à votre astuce. Vous êtes libre. Vous venez de gagner deux précieux renseignements pour la formule magique : le 13ème mot est « dans » et le 16ème mot est « du ».
SORTIR

N (oubliette qui se remplit d'eau)

ENLEVER BOUCHON

...l'eau se vide. Elle était froide mais vous avez eu chaud. Tiens, il y a un message écrit sur le bouchon : le douzième mot est « nuit ».

SORTIR

FORMULE MAGIQUE

PERIRA PAR LE PIEU ET LE CRUCIFIX PENDANT SON SOMMEIL DE NUIT DANS LE CERCUEIL DU DONJON

Retour dans la salle du cercueil

J'AI GAGNE L'ANNEAU DU COMTE

DESCENDRE

Solution des portes

Porte 1 : H20 (chiffre 7)

Porte 2 : 1769 (chiffre 9)

Porte 3 : ETROP (chiffre 0)

Porte 4 : VENDEMIARE (chiffre 2)

Porte 5 : 8880 (chiffre 3)

Porte 6 : SHELLEY (chiffre 6)

Porte 7 : IOTA (chiffre 0)

La combinaison finale pour ouvrir la porte 10 est donc : 7902360

Ouf...