



Black Sect

Test de la version : PC DOS

Autres Supports : Amiga, Atari ST

Développeur : Lankhor

Année : 1993

Langue : Français

Genre : Aventure

Jeux similaires : Crypte des maudits - [Manoir de Mortevielle](#), [Le - Maupiti Island](#) - Secte Noire (la)

Classification Personnelle : Tous publics



Black Sect, tout le monde connaît, personne en parle, y'a un hic ?

Par le passé, le village d'Isségeac dû faire appel à un exorciste car il était en proie à des phénomènes inexplicables et à des disparitions parmi les habitants, l'exorciste confia son grimoire à votre grand-père. Malheureusement, ce dernier a été retrouvé mort récemment et le grimoire a été subtilisé après le passage d'un étranger dans le petit village.

Black Sect est le remake d'un vieux jeu d'aventure textuel sorti trois ans auparavant sur Amstrad CPC. Il s'agit d'un jeu d'aventure à la première personne comme dans la grande tradition des jeux Lankhor et plus généralement, du jeu d'aventure graphique des années 80. Parachuté dans un village désert où les habitants ne font aucun effort pour cacher leur total indifférence envers votre petite personne, il va falloir trouver des objets mais surtout, trouver où les utiliser pour progresser et découvrir la vérité vraie.

La progression se fait écran par écran via un système d'icônes fort peu pratique, de toute façon, l'interface dans sa globalité est assez pénible, surtout pour l'année (1993). Beaucoup d'icônes avec des distinctions qui nous renvoient des années en arrière tel que les icônes ouvrir, utiliser, mettre ou pousser. Les parties de l'écran où l'on peut interagir ne sont pas mentionnées donc il faut faire un peu de pixel hunt, en particulier pour les objets qui ne font généralement pas plus de deux ou trois pixels, éclatement de la rétine assuré. Beaucoup d'objets inutiles seront d'ailleurs disponibles pour mieux brouiller les pistes et comme si cela ne suffisait pas, on ne peut en porter que cinq, ce qui inclut qu'il faudra sans cesse en décharger et se rappeler où, donc prendre des notes.



Un grand illustrateur qui n'avait pas encore travaillé dans le milieu du jeu vidéo se vit parachuté sur le projet, Serge Fiedos. Grâce à lui, Black Sect jouit d'un graphisme percutant, sachant mettre en valeur ce petit village comme il en existait beaucoup dans nos campagnes, aussi à l'aise pour représenter un paysage idyllique que pour illustrer la cachette de la secte noire et son cachot froid et humide, j'irais jusqu'à dire, l'un des plus beaux jeux de son époque. Par contre, la bande son n'a pas demandé autant de soin et à part le thème principal, j'ai trouvé les autres assez énervant, il faut dire qu'au final, il y a assez peu de musiques et en plus, elles s'enchaînent les unes aux autres sans tenir compte du lieu donc au niveau atmosphère, ça ne prend pas. Contrairement à la licence **Jérôme Lange**, Black Sect est

démuni d'un quelconque doublage, aucune voix.

La durée de vie n'est pas énorme avec la soluce car le jeu en lui-même n'est pas suffisamment excitant pour donner envie de le finir tout seul et ce, même avec le système d'indices intégré. La faute à toute une série de concepts qui nous renvoient cinq ans en arrière tel que cet inventaire ridicule et ces objets qui ne font que quelques pixels mais également à cette volonté de compliquer inutilement la partie avec cette gestion de l'heure faisait qu'au final, avant l'heure c'est pas l'heure, après l'heure, c'est plus l'heure. A cause de cela, j'ai dû m'y reprendre à trois reprises pour réussir à en venir à bout, et avec la soluce s'il vous plaît. Je citerais aussi ce concept complètement frustrant consistant à utiliser un objet deux fois (voir trois) pour débloquer une situation et les puzzles générés aléatoirement à chaque partie, de la pure méchanceté gratuite.



Avec son titre et sa notice qui tente de faire le point sur les mouvements sectaires, leur cibles, leur pratiques et leur conséquences, on aurait dû croire avoir affaire à un titre qui allait proposer de la contestation, de la dénonciation et ainsi se distinguer de la masse. Il n'en est rien malheureusement. De son scénario, véritable pot pourri de tous les clichés du cinéma bis italien avec cette histoire abracadabrante d'exorciste et de grimoire magique en passant par des détails "ingame" tel que le chat noir de mauvais augure, Black Sect semblait avoir comme seule ambition que de vendre sur son titre racoleur. Plutôt que de montrer les ravages sectaires, l'emprise de l'individu et son isolement, on retrouve les clichés habituels. La secte agit en terrain couvert, ces membres revêtent des toges la nuit passée

et se cachent dans des catacombes pour réciter des formules démoniaques, lamentable.

Enfin, par rapport à la version CPC on aura l'occasion de rencontrer et d'écouter davantage de PNJ, la fenêtre du

jeu est plus importante, tout comme la durée de vie. Par contre, l'inventaire est très limité et des distinctions entre "mettre une épingle dans un trou" et "utiliser une épingle sur un trou" ont fait leur apparition. En revanche, la chute est plus soignée sur 16 bits, différente même. Pour autant, ce n'est tout de même pas le jour et la nuit...

Si malgré mon test, vous avez encore envie de jouer à ce jeu, sachez que sur PC, Black Sect doit être installé sur C ou du moins, on doit lui faire croire. Ca y est, je me mets à parler en énigmes, je suis foutu...

EN CONCLUSION

Pour : + Graphismes

Contre : - Tout le reste

Intérêt Général : 11/ 20

Bilan clairement négatif pour Black Sect qui ne peut s'appuyer sur rien d'autre que ces graphismes. Le jeu a fait un bide mais il faut dire que rien n'a été fait pour en faire ne serait-ce qu'un titre juste moyen, interface pénible et dépassée, aucune voix, musiques ennuyeuses, animation proche de zéro, gestion du temps, énigmes et puzzles volontairement sadiques et scénario complètement éculé. Même pas au niveau de **Maupiti Island** sorti pourtant trois ans plutôt, on ne comprend pas pourquoi Lankhor a sorti un titre aussi peu soigné mais surtout, pourquoi ils ont mis le destin de **Sukiya**, la suite de Maupiti, sur les épaules de Black Sect puisque suite à ce flop, Lankhor a définitivement tourné le dos au jeu d'aventure.



Blood, le 2 avril 2008

Review

Lankhor - 1993

Atari ST



Version originale du remake, sur ST, la musique d'intro a plus la patate car il y a davantage d'instruments. En revanche, pas de musique durant le jeu. Des accès disque nombreux et qui font ramer le programme lorsqu'on y joue depuis les disquettes, il faut donc privilégier une installation sur disk dur, si la chose était permise en tout cas. Enfin, le graphisme, même s'il n'est pas aussi coloré que sur PC, adopte un petit côté sépia très sympa, c'est ce qu'on pouvait faire de mieux avec 16 couleurs.

La version Amiga n'est qu'un portage sans odeur ni saveur qui ne prend même pas en charge plus d'un lecteur de disquette et qui nous propose une musique d'intro complètement étouffée, poubelle.

Review Secte Noire (la)

Lankhor - 1990

Amstrad CPC

Sur CPC, le jeu s'appelait La Secte Noire, il fut développé par deux fans de jeux d'aventure et fut commercialisé en 1990 sur CPC par Lankhor, alors même que cette machine était morte et enterrée depuis longtemps. Alors, on pourrait se dire que des années après Orphée, le Passager du Temps et autre Sram, La Secte Noire est un peu l'apogée du jeu d'aventure sur CPC ? Tout faux. Interface textuelle, dictionnaire peu tolérant, quelques bugs comme des confirmations qui deviennent des négations lorsque l'on prend certains objets, des ordres qu'il faut répéter deux fois car il a pas compris le premier coup, des couleurs super flashy et une fenêtre du jeu à peine plus grande que celle de Frozarda. La Secte Noire avait déjà cinq ans de retard dès sa sortie, comme la version 16 bits, digne d'un jeu amateur. A ce propos, je me demande encore pourquoi on avait droit à une illustration de dragon à droite de l'écran, les auteurs avaient-ils oublié le contexte de leur jeu ? Certains graphismes sont assez réussis tout de même grâce au mode 1, c'est encore cet aspect là qui reste le plus intéressant au final, encore une fois, comme pour la version 16 bits.

