

# Blackthorne

## Super Nintendo

*Un vilain pas beau a tué votre père et réduit à l'esclavage toute une population, il n'en fallait pas moins pour vous mettre franchement en colère et c'est armé de votre précieux fusil à pompe que vous allez traquer Sarlac à travers les 16 niveaux qui vous séparent de lui ; en chemin vous devrez éradiquer tous les orcs à portée de tir, go go go !*

**Blizzard. 1994. Action/Aventure.**



Passé maître dans le jeu de stratégie temps réel via Warcraft et Starcraft et le jeu de rôle avec Diablo, avant de trouver leur domaine de prédilection, Blizzard nous a livré quelques petits jeux comme Lost Vikings ou Blackthorne.

Mais qu'est-ce que Blackthorne (Blackhawk en Europe) ? Il s'agit d'un jeu à la Flashback en semi 3d pour les persos et 2d pour les décors. Je vous mets dans le bain sans plus attendre, arrivé sur l'écran de présentation, vous avez le choix d'entrer un mot de passe pour retourner ainsi à un niveau précis, débiter le jeu, ou... un tutoriel ! Cette option gagne toujours mes faveurs, ici elle vous met à l'aise avec la prise en main, les différents items, la façon de vous en servir, comment combattre, interagir sur le décor bref 15mn et vous êtes fin prêt à attaquer le jeu pour de vrai. Une intro pas très jolie est présente entre chaque monde, 4 en tout, divisés chacun en 4 niveaux ce qui est un nombre conséquent sans pour autant saouler car la divertissement des actions et des ennemis sera propre à chaque monde justement.



Les cavernes [Snes]

Chaque nouvel item non traité dans le tutoriel comme le lévitateur est abordé pédagogiquement avec un lieu facile où l'utiliser pour la première fois. Concernant le jeu en lui-même, si vous aimez l'animation de Prince of Persia et Flashback, vous ne pourrez qu'être conquis. Blackthorne est très bien animé, il peut courir, faire volte face, sauter, se raccrocher et (ab)user de son fusil à pompe contre des civils, des ennemis en face ou par derrière. Un autre élément qui est vraiment bien pensé dans ce jeu est la gestion des plans. Ici vous pouvez vous cacher dans le décor pour éviter les coups de feu d'un orc par exemple et sortir de votre planque lorsqu'il recharge son arme pour lui assener le coup de grâce. Gare cependant au corps au corps car aucun coup n'est proposé, l'ennemi en revanche ne se gênera pas pour ricanner à gorge déployée après vous avoir mis au tapis, l'occasion de lui fermer son claper à jamais pendant ce court instant d'inattention.

Alors quand le dieu du jeu de stratégie se lance dans le petit jeu d'action, qu'est-ce que ça donne ? Eh bien, un résultat quasi parfait je dois dire. Un jeu sans bug, correct du début à la fin, soigné tant au niveau de l'animation, de la musique et des graphismes que des concepts (les plans, le lévitateur, les clef portes, le tutoriel...).

Bref Blackthorne est un bon jeu certes moins novateur que Persia ou Flashback mais qui arrive néanmoins à nous faire passer un bon moment sans jamais baisser les bras avec son lot de bonnes surprises, aucun point noir, on reconnaît les bons jeux quand la première partie suffit à nous tenir en haleine plusieurs heures, Blackthorne est de cette trempe.

Intérêt \_\_\_\_\_ 17/20 

## Version PC

La version d'origine mais pas la plus réussie malheureusement. En fait elle serait géniale si déjà on pouvait jouer au pad, un comble pour 94, et surtout si on avait de la musique pendant le jeu. Un patch officieux existe bien mais selon votre Windows, il aura tendance à affoler votre pad et le perso agira à sa guise. Quant aux musiques, en bidouillant un peu le setup on peut réussir à jouer avec des midis mais quand même... Pour ce qui est de la version CD, en plus de proposer une boîte peu ergonomique et une jaquette hideuse, elle a le culot de ne remplir le cd qu'à 10mo ! OK il y a la VF du coup mais un patch de traduction est également dispo sur Super. Si malgré tout l'absence de musique n'est pas pénalisante pour vous, vous pourrez y jouer avec un pad grâce à l'utilitaire Joy2Key, un bon compromis.

## Version 32X par Paradox

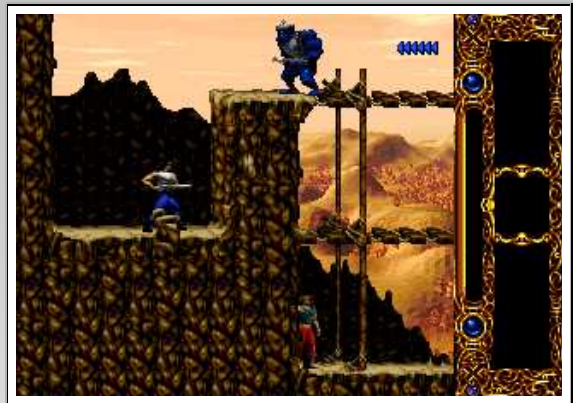
La seule version que Blizzard n'a pas développée lui-même et ça se voit ! Le jeu est plus beau pourtant, le mieux est l'ennemi du bien ainsi maintenant les orcs ont un design plus orienté BD se qui joue forcément en défaveur de l'atmosphère d'origine. Mais surtout, le gros défaut ici est la rapidité, le jeu est tellement rapide que ça en devient injouable, je ne sais pas s'ils l'ont testé mais franchement, cette version est tout simplement ratée.

Les orcs sortent tout droit de Warcraft et c'est vraiment un pur bonheur de retrouver ce style graphique à la fois si dépouillé et si précis comme seul Blizzard sait le faire. La musique et les bruitages ne sont pas en reste et accompagnent comme il se doit le jeu, sans lasser, rien ne lasse en fin de compte ici, la difficulté est présente mais pas insurmontable et le jeu a bénéficié de ce bon dosage du début à la fin, si ce n'est un seul niveau où l'on doit courir sur des plate-formes pour passer un rocher mais qu'importe, quand il y a beaucoup de niveaux dans un jeu, les premiers sont souvent soignés au détriment des derniers qui semblent avoir été faits dans la précipitation, ce qui n'est pas le cas ici. Même le boss n'est pas insurmontable. Après quelques parties, pas besoin de se jeter sur un cheat code ce qui permet d'enchaîner les niveaux sans tricher et donc sans sentiment de frustration ou de honte.



*Euh... Il me cherche là ? [Snes]*

Dans les jeux d'action, le pire côtoie le meilleur. On a de grands développeurs qui sortent de grands jeux et des boîtes miteuses qui n'ont comme seule notoriété que d'avoir fait des portages ratés sur micro de jeux d'arcade ou d'autres encore qui n'ont fait que repomper des concepts de grands hits pour développer des petits jeux vite oubliés.



*Bon, va falloir monter sans se faire toucher [32x]*

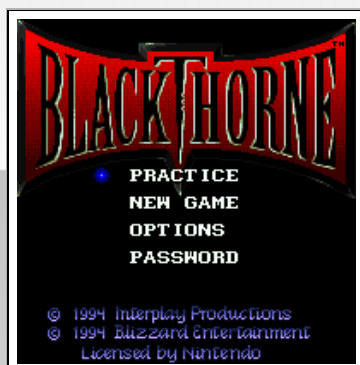
### Version Mac (1996)

Identique à la version 32x mais développé par Blizzard cette fois-ci, le jeu est similaire mais la vitesse est à nouveau normale, ouf ! Je préfère toutefois les versions Snes/PC car le design est trop caricatural, Blackthorne est maintenant une sorte de gros mec body-buildé et cet aspect sale et glauque qui fait l'ambiance du jeu a laissé place à quelque chose de plus cartoon pour les petits n'enfants, j'accroche pas plus que ça. A noter que sortir deux ans après une version Mac c'est gentil pour eux, sortir en 2003 une version timbre poste pour la GBA ça fait pitié mais c'est aussi très gentil pour ceux qui aiment se faire un éclatement de la rétine mais sortir une version PC au moins aussi bonne que la version Super, j'aurais pas craché dessus...



*Les tentacules sont... limite [Mac]*

**Blood**



<b>Langue</b>	
<b>Voir aussi</b>	<a href="#">Prince of Persia</a> , <a href="#">Flashback</a> , <a href="#">Bermuda Syndrome</a> , <a href="#">Hunter Hunted</a> , <a href="#">Another World</a> , <a href="#">OnEscapee</a>
<b>Mot de passe</b>	<a href="http://www.aitp.fr.st">www.aitp.fr.st</a>
<b>Téléchargement</b>	1,4 Mo
<b>Codes</b>	
<b>Manuel</b>	

