

Les chevaliers de Baphomet

PC CD-ROM

Des croyances moyenâgeuses que l'on croyait oubliées pour toujours, un assassin déguisé en clown et une jolie photographne ne sont que les premiers éléments d'une énigme qui vous transportera des rues de Paris aux coins les plus reculés d'Europe, et même jusqu'aux temps anciens des Templiers. Ce jeu est tout simplement l'un des meilleurs jeux d'aventure sur PC, non!!! ce jeu est un chef d'oeuvre !!!

Revolution Software/Virgin Games. 1996. Aventure.



Paris en automne, les derniers mois de l'année et la fin d'un millénaire. La ville évoque en moi des souvenirs de café, de musique, d'amour et de ...mort". Pourtant cette belle journée avait bien commencé, George Stobart, un jeune américain boit tranquillement son café à la terrasse d'un bistrot parisien, il ne peut s'empêcher de penser que les français le traitent avec une certaine arrogance, comme si le seul fait d'être américain faisait porter sur lui des regards soupçonneux. Désireux de prouver aux autres sa réputation irréprochable, il compte faire la cour à la jolie serveuse du café. Mais voilà que ces plans sont stoppés nets par l'arrivée d'un élégant homme d'affaires. La brève déception de George est distraite par un étrange clown (Klaouune avec l'accent) jouant de l'accordéon. S'engouffrant dans le café, le clown réapparaît aussi vite avec une malette mais sans son accordéon. Avant de comprendre ce qui se passe, George est soufflé par une terrible explosion, projeté en l'air, l'américain ne doit sa survie qu'à la protection miraculeuse d'un solide parasol.

Alors qu'il reprend son souffle, George se demande si la serveuse a survécu à l'explosion. Bien que choqué et désespéré, l'américain jure aussi de résoudre l'énigme qui relie la malette, le clown diabolique et l'horrible attentat du café. Pourtant il est loin d'imaginer les sinistres événements qu'il va découvrir en tenant sa noble promesse et découvrir le mystère des chevaliers de Baphomet...



Paris en automne les derniers mois de l'année...

Si vous ne connaissez pas "les chevaliers de Baphomet" ("Broken Sword" en anglais) soit vous êtes complètement hermétique aux jeux d'aventure, soit votre Amiga vient juste de rendre l'âme après 15 ans de bon et loyaux service et c'est votre premier PC dans ce cas lisez ce qui va suivre. Il est en effet difficile de ne pas connaître ce jeu qui est pour bien des joueurs une référence du « point & click » sur PC. Ce qui attire la première fois qu'on y joue c'est



Une église qui n'a pas révélée tout ses secrets

Créé en 1989 au dessus du magasin d'un primeur à Kingston upon Hull. La compagnie novice a mis au point un système appelé "Virtual Theater" permettant de faire évoluer des personnages dans un monde virtuel. Impressionné par ce système, "Mirrorsoft" dirigée par Robert Maxwell signa son premier produit : "Lure of Tempress". Un accident de Yacht mis fin à "Mirrorsoft" mais pas à "Revolution Software". S'en suit "Beneath a Steel Sky" avec la coopération d'un dessinateur de bandes dessinées Dave Gibbons, ces jeux ont remporté un franc succès à leur sortie sur Amiga, Atari et PC. "Revolution Software" revient en 1996 avec "Baphomet" qui aura nécessité 2 ans de développement et un investissement sans précédent pour jeu d'aventure. Au total 70 lieux, 60 personnages, 2 h de musique et 50 heures de jeu et une équipe de développement énorme. Une bande son composée par un grand compositeur britannique Barrington Pheloung et des animations réalisées par des spécialistes du dessin animé.



Charles Cecil, fondateur de Révolution Software

Un scénario palpitant signé Charles Cecil, fondateur de "Revolution Software" où l'intrigue est habilement menée de main de maître par des dialogues et des séquences animées du plus belle effet, rien n'est superflue ou inintéressant. L'histoire vous emmènera sur les traces des néo-templiers, une secte étrange qui se dit digne successeur des fameux "chevaliers du Temple", une armée chrétienne très puissante au moyen âge et qui aurait caché un trésor avant leur disparition.

l'ambiance, l'immersion est totale dès les premières minutes de jeu. Les graphismes, tels de véritables peintures, y sont certainement pour beaucoup. L'interface est d'une simplicité déconcertante, le curseur change d'aspect selon l'action que vous pouvez entreprendre sur l'endroit choisi. Ainsi des engrenages vous indiquent que vous pouvez effectuer une action sur un objet, une bouche signale que vous pouvez engager la discussion et une main vous permet de vous déplacer. Certains jugeront certainement cette facilité pénalisante pour sa durée de vie alors qu'il n'en ait rien puisque le jeu trouve sa difficulté bien ailleurs.



Le sens du devoir !?

Parlons un peu des graphismes, il n'y a pas d'écran moins réussi que d'autre, ils sont tous splendides. Les graphismes ont fait l'objet d'un soin tout particulier et même s'ils sont en SVGA 256 couleurs, l'utilisation parfaite des couleurs nous donne l'impression qu'il y en a plus. Certains lieux sont plus larges que l'écran. Un scrolling fluide et bien souvent sur 2 plans permet d'en voir la suite, du parallax sur ce genre de jeu c'est assez rare pour être souligné. L'animation des personnages tout comme celles de divers éléments est aussi un des points forts du jeu. Tout est fait pour donner vie au jeu : Les touristes chinent, la lampe du café clignote, les feuilles mortes virevoltent. Des éléments indispensables et bien trop souvent oubliés dans les jeux d'aventure. Côté bruitages et musiques ne sont pas en reste non plus avec plus de 260 effets sonores.



Ce petit commerçant a plus d'un tour dans son sac

Une mention spéciale à l'exceptionnel travail de l'équipe française responsable du doublage, des voix justes pour tout les personnages, un humour et des références omniprésentes et surtout l'accent américain du héros qui ajoute un charme certain au jeu. Si les énigmes sont assez simples dans l'ensemble, une ou deux énigmes restent comme toujours assez tordues et celle concernant la chèvre restera dans la mémoire de bien des joueurs. L'aventure n'est pas à proprement parler linéaire

Guerres saintes, épée au pouvoir mystique, Templiers, une quête qui n'est pas sans rappeler le « Saint Graal » dans la dernière croisade. Des références à l'histoire y sont habilement intégrées et jamais rébarbatives. Votre quête de la vérité vous emmènera tantôt en Espagne, en Syrie ou en Ecosse avec bien sûr une prédominance sur Paris puisque notre héros est tombé sous le charme de *Nicole Collard*, la photographe et que la ville regorge d'informations sur ces Templiers qui y avaient jadis séjournés (et y ont d'ailleurs été brûlés).



Deshabillez vous, je dois vous osculter.

Encensé par la presse à sa sortie (Joystick 100%, Gen 4 5/5...) le jeu reporta un immense succès avec près de 825 000 exemplaires vendus uniquement en Europe. Il fut décliné sur de multiples plateformes : PC, PS1, Mac et même GBA. Une suite vit le jour presque un an après *"Les boucliers de Quetzalcoatl"*. Il faudra attendre par contre presque 6 ans pour avoir le droit au troisième volet signant au passage un controversé passage à la 3D dans le *"manuscrit de Volnich"*. *Charles Cécil* ayant dit dans une interview que le « point & click » traditionnel étant mort, s'attirant au passage la foudre des joueurs. Pourtant les succès récents de *"Runaway"*, *"Black Mirror"* (injustement massacré par la presse) ou *"The Moment of silence"* tendent à prouver qu'au contraire après la vache maigre des années fin 90, il revient meilleur que jamais.

D'ailleurs le jeu inspirera certainement l'équipe de *Pendulo Studio* pour le récent *"Runaway"* on y retrouve aussi un héros charismatique, une héroïne sexy, des dialogues bourrés d'humour et un graphisme très BD. Comme vous l'aurez compris ce jeu mythique n'a pas pris une ride. Certains diront pourtant que les dialogues sont parfois trop longs mais le but d'un jeu d'aventure n'est pas de le finir en 1h. Les dialogues sont nécessaires à cette immersion totale du joueur tant que si vous passez une, deux semaines à y jouer et à le finir, il vous sera difficile de ne pas y revenir. Seul regret pour ma part mais qui n'affecte pas le plaisir du jeu : *Nico* ne prend part à l'action que dans la dernière phase du jeu, difficilement compréhensible pour une photographe de rester terrée dans son appartement!!

En conclusion et en attendant un éventuel 4ème volet, qui on l'espère sera à nouveau en 2D, *"les chevaliers de Baphomet"* reste un jeu incontournable et indémodable. Si vous ne le connaissez pas sautez dessus, vous le trouverez ainsi que sa suite sur amazon.fr ou alapage.com à quelques euros. A ce prix là ça serait idiot de s'en priver.

Installation du jeu sous XP


"Les chevaliers de Baphomet" est un jeu capricieux sous Windows XP, il utilise en effet un format de compression vidéo et audio spécial *Smacker Vidéo* de

puisque vous pourrez progresser dans le jeu sans pour cela être coincé irrémédiablement parce que vous avez oublié de faire une action à un moment donné. Les conversations se déroulent souvent sans interaction de la part du joueur, seul des icônes en bas vous permettent de poser des questions relatives à votre état d'avancement dans le jeu.

Rad Software. Il faut essayer d'installer le jeu, ensuite un message vous signale que vous n'avez pas assez d'espace sur votre disque alors que vous en avez assez. Normal le jeu était prévu pour tourner sous DOS mais aussi le contrôleur de l'espace disque a évolué entre Win98 et WinXP. La solution est tout simple allez sur le CD1, faites un clic droit sur setup.exe puis compatibilité, choisissez Win95 ou 98. Maintenant vous pouvez installer le jeu. Une fois installé, allez dans le C:\baphomet et changez aussi la compatibilité du fichier winsword.exe

bonne quête :-)

Ranx

Intérêt _____ 19/20 

Lien sur le jeu:

<http://www.legende-baphomet.net/>
<http://www.revolution.co.uk/> (site officiel)
<http://bsplanet.brokensword3.net/index.php>
[Interview de Charles Cécil \(scénariste\)](#) (jeuxvidéo)

Lien sur l'ordre des Templiers:



<http://www.templiers.org>
<http://www.templiers.net>
<http://www.fanfaires.ch/ordotempli/organism.htm>

La légende des Templiers :



Après la première croisade en Terre Sainte (1096-1099) et malgré la prise de Jérusalem par les croisés, la sécurité des pèlerins n'est pas assurée. Entre les brigands locaux et les croisés aux buts peu louables, les pèlerinages deviennent parfois tragiques. En 1118, *Hugues de Payns*, *Geoffroy de Saint-Omer* et sept compagnons d'arme proposaient au roi *Baudouin II de Jérusalem* la mise en place d'une troupe permanente qui, sous la forme d'un ordre à la fois militaire et religieux garantirait la défense de la ville sainte ; ils assureraient également la liberté des routes aux pèlerins. Véritable armée régulière des chrétiens de Terre-sainte revêtus du fameux manteau blanc frappé de la croix rouge sang, les "Templiers" ou "Chevaliers du Temple" ne rendaient compte de leurs actions qu'au Pape. L'Ordre du Temple devient vite riche, très riche et puissant...*Philippe le Bel*, roi de France, envieux de leurs richesses et de leur puissance joua un jeu de trahison qui finit par l'arrestation, le Vendredi 13 Octobre 1307 au matin, de tous les Templiers du royaume. Paradoxalement aucune richesse particulière ne fut retrouvée. Abandonné par le pape *Clément V*, *Jacques de Molay* et *Geoffroy de Charnay* furent livrés aux flammes d'un bûcher dressé dans l'île de la cité de Paris le 18 Mars 1314. Avant de mourir *Jacques de Molay* lança à ses bourreaux «*Clément, juge inique et cruel bourreau, je t'assigne à comparaître, dans quarante jours, devant le tribunal de Dieu ! Et toi aussi, roi Philippe !*». De fait, *Clément V* et *Philippe le Bel* moururent respectivement le 20 Avril et le 29 Novembre de la même année ...d'où le nom de roi maudit. L'héritage des Templiers demeurent toujours entouré de mystères et des spéculations les plus folles.



Langue	
Config PC	Installez et lancez le jeu en mode compatibilité Windows 95 ou 98
Voir aussi	Les boucliers de Quetzalcoatl, Le manuscrit de Volnich, Runaway
Solution	
Manuel	

