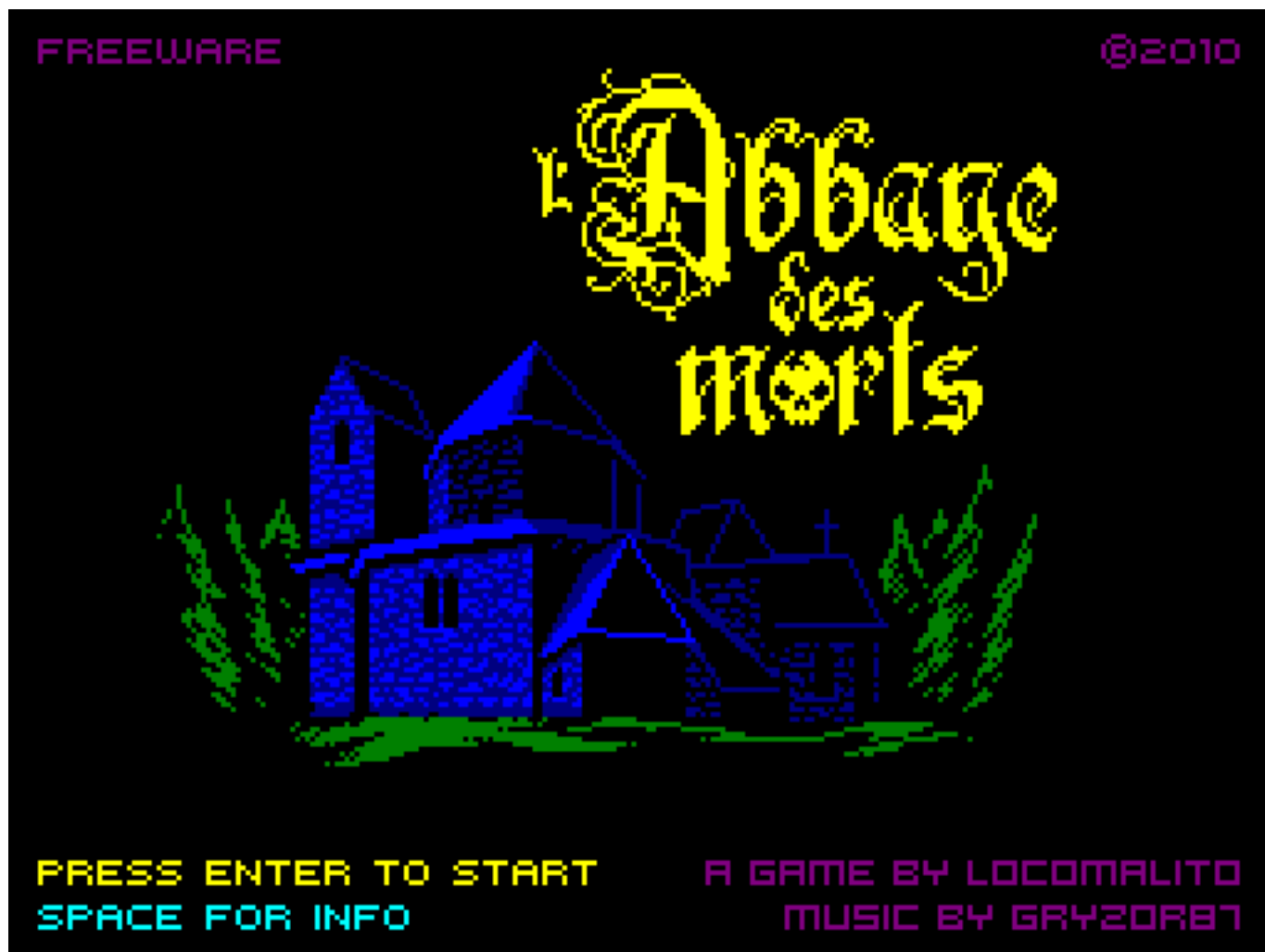


L'Abbaye des Morts

An obsolete videogame for a dark passage of history

Posté le 26 septembre 2010 à 13h32 - Catégories :: [Jeux vidéos](#) :: [Sur le web...](#) ::

Un petit article qui ramène ce blog à la vie pour parler d'un jeu très sympathique que j'ai découvert il y a de cela quelques semaines (par l'intermédiaire de Camarade Chev, merci à lui) : [L'Abbaye des Morts](#) (http://www.locomalito.com/juegos_abbaye_des_morts.php).



De quoi s'agit-il exactement ?

Comme décrit sur le site officiel, l'Abbaye des Morts est un petit jeu indépendant et gratuit (un freeware), développé en deux semaines par une équipe de ...deux personnes, Locomalito (<http://www.locomalito.com/>) pour toute la partie programmation et visuel (et à qui on doit déjà des jeux comme 8-bits killer (http://www.locomalito.com/juegos_8bit_killer.php) ou encore Hydorah (http://www.locomalito.com/juegos_hydorah.php)), et Gryzor87 pour la musique, les FXs et la cover, à leur retour de vacances dans le Languedoc :) Cocorico, comme on dit.

Le fond

Voici ce que dit le synopsis :

In the 13th century, the Cathars, who preach about good Christian beliefs, were being expelled by the Catholic Church out of the Languedoc region in France.

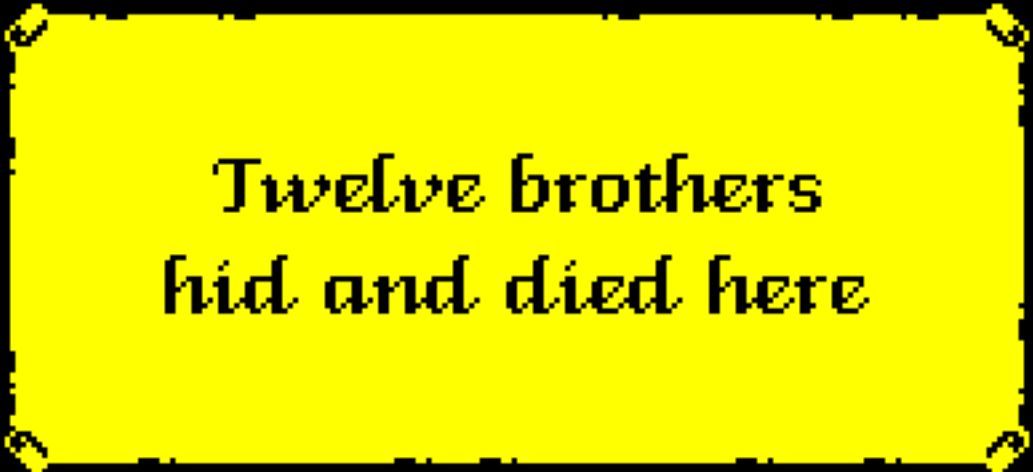
One of them, called Jean Raymond, found an old church in which to hide, not knowing that beneath its ruins lay buried an ancient evil.

À ceux qui ne comprendraient pas un traitre mot d'anglais, voici une petite traduction.

Au 13e siècle, les Cathares, qui prêchaient la bonne parole Chrétienne, furent chassés de la région française du Languedoc par l'Église Catholique.

L'un d'entre eux, Jean Raymond, découvrit une vieille église dans laquelle se réfugier, sans se douter qu'à l'intérieur somnolait un mal ancien.

Le contexte est donc placé. Sombres histoires de religions, monstres et créatures occultes, vestiges abandonnés à explorer. Tout ça rappelle un peu *Castlevania* (http://fr.wikipedia.org/wiki/Castlevania_%28s%C3%A9rie%29), sauf que là, le héros n'est pas Alucard, Soma ou Richter, mais bien Jean Raymond, et qu'il n'a absolument aucune arme. Eh oui, tout de suite, c'est moins classe. :p Et pourtant...



Twelve brothers
hid and died here

Le but du jeu, rapidement révélé au joueur durant sa progression, est de retrouver 12 croix Cathares dispersées dans la vingtaine de salles à explorer (oui, c'est peu, encore une fois nous ne sommes pas dans le château de Dracula), tout en évitant du mieux possible les hordes de squelettes, chauve-souris et autres démons qui errent entre les murs de l'Abbaye. Le jeu est un platformer des plus classiques, et chaque contact avec une de ces créatures vous fera perdre une vie. Pas de sauvegarde possible, pas de continue, dès que vous n'avez plus de vie, game over. Autant vous dire tout de suite que vous ne terminerez sans doute pas le jeu du premier coup.

Au cours de votre progression, vous trouverez des c?urs augmentant votre stock de vies, des checkpoints ou points de respawn, au pied desquels vous réapparaîtrez après en avoir perdu une, ou encore des parchemins, fournissant des indices sur la résolution de certaines énigmes ou sur l'histoire du jeu.

La forme

L'Abbaye des Morts a un style volontairement old-school. Très old-school même, les développeurs ayant désiré donner à leur jeu une apparence proche du SpectrumZX, avec des sprites monochromatiques, des contrastes très forts entre arrière et avant-plans, et une musique monophonique. Les contrôles sont réduits au strict minimum : Haut, Bas, Gauche et Droite.



Tout cela peut paraître un peu trop minimaliste aux yeux de certains, notamment des joueurs qui n'ont pas connu cette époque, pourtant le cocktail s'avère diablement efficace et colle parfaitement à l'ambiance glauque du jeu, ambiance qui me rappelle d'autres jeux comme *Shadowgate* (<http://www.1up-games.com/nes/shadowgate.html>) ou *Solstice* (http://en.wikipedia.org/wiki/Solstice:_The_Quest_for_the_Staff_of_Demnos) sur NES. Les petites descriptions de la situation affichées en bas à droite de chaque écran jouent sans doute également un rôle là-dedans. ^^

Quoi d'autre ?

La durée de vie de l'Abbaye des Morts est très faible : comptez au grand maximum une journée pour le terminer, en accumulant tous les game over et les "Oh je suis encore mort, je fais un break, je reprends tout à l'heure", ou **moins de 15 minutes** (<http://www.youtube.com/watch?v=bkki4f5eISA>) (attention spoiler) si vous connaissez par cœur le terrain et n'êtes pas une tanche en jeux de plateformes. La difficulté n'est ici définie que par votre capacité à atteindre les quelques endroits les plus isolés, à éviter les ennemis, à vous repérer dans le mini-labyrinthe que constitue l'église, ainsi que par votre persévérance (j'ai fait game over un bon nombre de fois pour ma part :x). Cela dit, une durée de vie plus longue aurait sans doute compliqué l'affaire. Sans sauvegarde, le moindre échec aurait entraîné une frustration plus importante qui, je pense, aurait finalement nui à tout le jeu.

Au final...

L'Abbaye des Morts n'est pas à proprement parler un "grand jeu", les développeurs ne l'ont pas créé dans ce but, mais plutôt un de ces petits jeux "sur le pouce" qui occupe un après-midi de grisaille, quand on ne sait pas trop à quoi occuper son temps et qui constitue une très bonne surprise étant données les conditions de sa réalisation. Le challenge est présent, le plaisir l'est tout autant, et la fin est excellente. :) A faire et à refaire sans hésitation.

Si vous ne l'avez pas encore essayé, foncez ! Moi je suis fan.