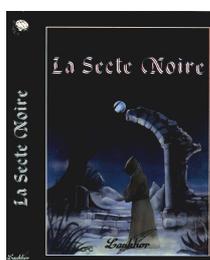


Jean-Claude Lebon -La Secte Noire, Mokowé, ...- - Les interviews

Amstrad

9-11 minutes

- Novembre 2010 - (Source : [thestalker1979](#) pour PhenixInformatique)



Jean-Claude LE BON est le scénariste et graphiste de «LA SECTE NOIRE», le jeu macabre détonnant qui aura marqué toute une génération de fans de jeux d'aventures à analyseur syntaxique sur AMSTRAD CPC :

Tant par son histoire originale, où le héros se retrouve confronté à enquêter au sein d'une secte satanique «Les Soutanes Noires»

soupçonnée d'avoir tué son aïeul et dérobé son grimoire magique, véritable «Saint-Graal» du village, protecteur d'une terrible malédiction qui cause la disparition mystérieuse des villageois d'Issegeac;

Que par ses graphismes superbes, aux décors inoubliables comme «L'Antre du Malin» et ses musiquettes aux sonorités à glacer le sang !

Jean-Claude LE BON, avec une très grande gentillesse a bien voulu répondre à quelques unes de mes questions pour PhenixInformatique!

Alexandre : Merci Jean-Claude de m'accorder cette petite interview.

**Alors dis-moi, comment t'es venu cette idée de créer un jeu ?
Quelle a été ta fonction dans la conception de la « La Secte Noire» ?**

Jean-Claude Lebon: Pour tout dire, étant joueur passionné (jeux d'aventures) l'idée de se dire que se lancer dans la conception d'un jeu était du domaine du faisable. Toujours jouer fait qu'un moment on se dit pourquoi ne pas tenter le coup devenir créateur à son tour.

JP Godey (Le réalisateur) était lui aussi d'accord, donc «La Secte Noire» fut ainsi faite. Jean-Pierre s'est plus tourné vers la programmation et moi, j'ai commencé un scénario.

J'ai déjà commencé par établir une trame tout en sachant que les images collent à l'histoire. J' ai débuté par de petits graphismes sur papier et J P Godey s'est beaucoup plus penché sur la création d'un utilitaire graphique, car à cette époque, sur Amstrad il n'y avait pas grand chose de bien terrible...

A :JP Godey a donc créer un utilitaire graphique

spécifiquement pour «La Secte Noire» «Mokowé» et «La Crypte des Maudits»... Intéressant peux-tu m'en dire davantage ?

J-C: Tout n'a pas été simple car l'utilitaire ne s'est pas fait en quelques jours....et par la suite il fallait savoir s'il serait pratique et pas trop compliqué. Il en a fallu des heures et des heures pour que tout tourne correctement mais quand j'ai vu que quelques points, un peu de couleur cela était l'instant crucial. Peu performant au début mais amélioré par la suite notre utilitaire était fonctionnel.



Un nom lui fut donné "Cré7" un nom au hasard. Tout était du bricolage d'amateur mais ça tournait. Par la suite il a fallu définir combien de tableaux « La Secte Noire » pouvait contenir car l'Amstrad n'était pas super puissant (nous tournions sur un 464 avec lecteur de disquettes !!!).

Une fois toutes les images faites, il y a eu le temps des mises en place afin que cela tienne la route. La suite fut le nombre de dialogues dans chaque endroit, des phrases qui, avec un brin d'humour ne deviennent pas trop "rasoir" pour les joueurs mais il a fallu limiter : car la petite mémoire du cpc devenait vite défaillante.

La suite c'est qu'une fois le jeu terminé, nous l'avons testé pendant plusieurs mois.

Des mètres de papier sortaient de l'imprimante pour avoir de quoi vérifier ..encore et encore si un bug se présentait. La puissance de l'ordinateur n'était pas simple à gérer. Un anti-garbage fut donc

appliqué afin que le jeu tourne en vidant sa mémoire régulièrement afin de ne pas planter. C'est vrai qu'à cette période et surtout étant amateur se lancer dans la création d'un jeu était une idée de vouloir jouer dans la cour des grands. Le nombre d'heures passées ??? mieux vaut ne pas y penser.

Voilà en gros la création d'un jeu mais par la suite c'est le plaisir de voir celui-ci exposé dans des grandes enseignes. Il y aurait des tonnes de choses à raconter car il a fallu 2 années pour mettre fin à ce qu'il soit commercialisé. Enfin il est sorti malgré tout et s'il a pu rendre des joueurs heureux c'est une bonne chose.



**A : Comment es-tu parvenu à éditer tes jeux chez Lankhor ?
As-tu frappé à "d'autres portes" ou ton choix c'est
naturellement présenté chez Lankhor ?**

J-C : Trouver un éditeur qui accepte n'était pas évident. Plus personne ne croyait à l'Amstrad. Atari et Amiga dominaient déjà le marché. Donc les chances étaient assez minces. J'ai contacté plusieurs éditeurs "UBI-SOFT, LORICIELS mais des grosses sociétés de ce genre ARH!! : Plus d'amstrad !!! (Roo là là dès septembre 90 alors que le CPC + faisait tout juste son apparition dans les bacs...)

Leur choix c'était Atari Amiga et PC. La déception... mais avec de la motivation je me suis tourné chez Lankhor.

Un rendez-vous fut donné par Bruno Gourrier et, le soir en rentrant de l'entretien le téléphone a sonné...La nouvelle était super bonne. « La Secte Noire » allait être éditée. Voilà le gros de l'histoire ...

La suite et bien, sur la lancée écrire un autre scénario ainsi "Mokowé" faire les images,etc. Puis enfin « La Crypte des Maudits ».

A : "La Secte Noire" sur Amstrad a t-il été un succès commercial à l'époque pour qu'en 91 tu décides de réaliser sa suite "La Crypte des Maudits", et qu'un remake "Black Sect" a été adapté 3 ans plus tard sur Amiga ST et PC ?

J-C :Le taf ne manquait pas.

Pour moi, le principal de mon boulot : écrire tous les scénarios et faire les images. Une fois ces 3 jeux terminés, Lankhor, enfin, surtout Bruno lol ! décida d'adapter « La Secte Noire » sur d'autres machines. Voila donc, c'était reparti pour un long moment. Il m'a fallu réécrire le scénario avec un maximum de choses en plus, vu que les machines étaient plus puissantes et bien cela a duré une année.



A :Techniquement et graphiquement, "La Crypte des Maudits" est je pense votre jeu le plus abouti. Il en va de même pour le scénario. Complexe et glauque à souhait. Avec

une telle maîtrise du jeu d'aventure à analyseur syntaxique, pourquoi n'as-tu pas continué à nous faire vivre une nouvelle aventure sur CPC ?

J-C : Amstrad pour eux (Lankhor), aussi, fini, aux oubliettes.

A : "La Secte Noire" rassemble encore beaucoup de fans aujourd'hui, 20 ans après sa sortie commerciale, à en juger par toutes les discussions que ce jeu génère sur des sites comme "Phenix Informatique", "Lankhor.net" et bien d'autres.

Quel effet cela te fait ?

J-C : C'est toujours un plaisir de recevoir des messages concernant « La Secte Noire ».

Depuis plusieurs mois je ne compte pas le nombre ...il en arrive régulièrement et cela fait que je tarde à répondre à tous ces courriers. Pour moi c'est une époque à laquelle je ne pensais pas... plus de 20 ans après qu'il y puissent y avoir encore des nostalgiques c'est super!.



A : J'ai agréablement été surpris de découvrir un garde "nouveau" dans "La Secte Noire" à force d'y rejouer. Je fais référence à la 'Soutane Noire' qui nous empêche de reparler au cuisinier une fois que ce dernier nous a remis le repas. C'est très sympa cette séquence !. Y'a t-il d'autres séquences inédites dans le jeu mais surtout ! une question que je me pose depuis 20 ans...Peut-on ouvrir la fameuse

porte blindée dans 'Les Ruines du Pendu' ? L'un des décors les plus énigmatique du jeu ?.

J-C : La porte blindée... Je crois que celle-ci était plus là pour bloquer un peu le joueur... Aimant jouer aussi, c'était un petit plus!. Pas mal de personnes cherchaient une solution afin de l'ouvrir. Mais c'était un leurre qui a fait couler de l'encre.



A : Es-tu resté en contact avec Jean-Pierre Godey ? Que devient-il ?

J-C : Pour ce qui est de J-P Godey, plus aucun contact avec lui. Il a quitté l'établissement dans lequel où « La Secte Noire » a vu le jour.

Maintenant cela fait plus de 15 années que je n'ai plus de nouvelles. Aucun contact avec lui mais d'après certains amis il n'est plus dans la région.

A : Et toi aujourd'hui quels sont tes centres d'intérêts ? Que fais-tu ? Toujours passionné par l'informatique, les jeux vidéos ?

J-C : Tout cela nous a ouverts des portes, voir le monde de l'informatique à une autre échelle que celle d'amateur. Maintenant la page est tournée. Mes début en informatique et bien c'est du préhistorique sur un vieux coucou qui à l'époque était un ORIC. J'ai débuté ce qui était l'informatique...

.Pour ce qu'il en est de mon jeu favori aucun en particulier. Les jeux d'aventure mais toujours dans ce genre et aujourd'hui je suis sur « Guild Wars » le plus souvent de mon temps. Jouer en ligne ,se faire des amis c'est vraiment autre chose. Maintenant « Guild-Wars » est mon passe-temps et plus de 10.000 heures de jeu c'est beaucoup de temps passé. Sinon maintenant je suis retraité depuis le 1er septembre donc les moments de liberté il y a de quoi faire. Bon malgré tout je ne suis en permanence sur l'ordi.

Depuis 1 an je bosse un peu pour moi sur la conception d'un jeu de plateau. C'est encore une nouvelle découverte. Il faut être imaginatif que cela tienne la route et on verra par la suite. Mon projet est bien avancé maintenant les démarches va falloir s'y mettre. Trouver un cartonnier...faire les tests et voir avec un éditeur. Eternel recommencement.

A : Merci pour cette belle épopée Jean-Claude, en mon nom et celui de Phenix Informatique. Et bonne chance pour ton nouveau soft !!! Le scoop. A très bientôt !

LE SEUIL NOIR 8 H00

Bravo ! Apres votre
perilleuse aventure
le calme revient
a ISSEGEAC!!!



prenez soin
du grimoire

>0

TU AS GAGNE!

