

# L'Aigle d'Or

## MO5

Replongez-vous dans le passé. Atari, Amiga, plus vieux. Amstrad, C64, encore plus vieux. MO5, T07, Oric, on y est ! Pour fêter dignement ces vingt bougies j'ai choisi de me replonger dans un jeu d'aventure qui a marqué toute une génération de joueurs : L'Aigle D'or. Donjons labyrinthesques, ennemis de l'ombre mais surtout trésors, voilà qui résume assez bien celui par qui tout commença.

**Loriciels. 1985. Action/Aventure.**



Chasseur de trésor, vous décidez de vous rendre en Wespalie afin d'y chercher le fameux Aigle D'or, beaucoup de prétendants mais aucun élu à ce jour, à vous de faire mieux que vos confrères.

64 pièces, 3 passages secrets et plusieurs chauve-souris et fantômes pour vous barrer la route, autant vous dire que c'est loin d'être gagné...

Le décor est posé, il va falloir arpenter moult salles afin de dénicher bourses, fioles mais surtout l'Aigle d'Or. Un plan sera plus que nécessaire pour mener à bien votre mission donc soit vous en trouvez un déjà tout fait, soit vous vous retrouvez les manches, c'est malheureusement ce qui résume le plus fidèlement le jeu, tracer les salles, gommer et tout se retaper une fois le plan finalisé sous les yeux pour aller droit au but à la manière des jeux de rôles quelques années plus tard.



Puisqu'on vous le dit ! [MO5]

Premier jeu de Rocques Louis-Marie qui deviendra quelques années plus tard cofondateur de Silmarils, L'Aigle d'Or a marqué la presse ludique et les joueurs en cette année 84 avec ce titre riche à tous les points de vue. Graphismes détaillés, plusieurs plans pour le personnage, animation lorsqu'il saute, musique d'intro, semi 3D avec la gestion des plans. C'est simple, il est difficile de se demander ce que serait devenu le parc vidéoludique aujourd'hui sans ce jeu qui est un pilier au même titre que Space Invaders ou Tetris.

Il n'y a donc qu'une brève intro musicale de quelques secondes suivie de quelques rares bruitages pendant le jeu. La palette est très limitée, ainsi tous les décors sont roses. Vous serez amené à trouver différents objets dans votre quête et pourrez à tout moment passer chez le marchand pour acheter pied de biche, torche ou corde par exemple.

Intérêt \_\_\_\_\_ 15/20 

## Version Oric [1984]

La première version du jeu qui vut le jour. Assez proche de la version MO5 si ce n'est le graphisme du personnage, la maniabilité, la disposition des salles ainsi que le petit speech en haut de l'écran ; Il ne lui manque pas grand chose pour être à la hauteur de la version MO5, une meilleure maniabilité peut être ? Toute les bonnes idées ont été fidèlement réutilisées sur les conversions suivantes et même améliorées, réservant donc cette version en premier lieu aux nostalgiques et collectionneurs.



## Version T07 [1985]

En tout point identique à la version MO5, la seule différence que l'on peut noter provient de l'émulateur qui ne permet pas de sauvegarder à sa convenance.

## Version Amstrad CPC [1986]

Les graphismes roses ont laissé place à une palette plus riche, le générique à lui aussi été totalement refait tout comme la disposition des salles et même l'intro du jeu avant de passer chez le marchand. Le résultat ne pourra être convaincant que si vous ne connaissez pas les autres versions ou que vous y avez déjà joué à l'époque sur CPC. Personnellement je ne trouve pas cette version très fidèle même si le but du jeu reste similaire.



Voilà ce que vous devrez affronter en cours de route... [M05]

Véritable Zelda micro, L'AO recèle également des passages secrets et oubliettes aussi gare où vous mettez les pieds. Le gros point fort du jeu n'est pas technique vous l'aurez compris, non, s'il a réussi à traverser les années et peut, encore aujourd'hui, proposer un challenge intéressant c'est grâce à son ambiance. Il instaure un climat de solitude, de stress et de curiosité. On trépigne d'impatience de voir ce qui se cache derrière chaque porte et en même temps on y va sur la pointe des pieds pour ne pas se retrouver dans une pièce non éclairée avec une oubliette sous les pieds par exemple.

20 ans, ce serait mentir que de dire que L'Aigle d'Or n'a pas pris une ride. Techniquement il fait son âge et le fait de devoir se confectionner un plan pour jouer est quelque peu rébarbatif puisque les salles ne se suivent pas, il n'est pas rare de quitter une salle par la droite et de se retrouver dans la suivante en arrivant par le haut, allez tracer quelque chose avec ça... Mais ce qu'il n'a pas perdu c'est son ambiance unique, old school, de recherches et d'explorations, l'aventure à 200%. Mention spéciale pour l'image de fin qui ne paie pas de mine mais fera rire les plus courageux d'entre vous. Nostalgiques ou curieux, je pense que L'Aigle d'Or est une aventure unique et intéressante qui mérite d'être vécue au moins une fois.



Aventurier et sportif [Amstrad]

## L'Aigle d'Or, le retour [1992]

8 Ans après le premier opus, une suite fut mise sur pied. Réalisée, en toute logique, par une nouvelle équipe, ce retour est bien déroutant lorsqu'on connaît l'original. Transposé dans le futur avec une maniabilité loin d'être évidente, vous incarnez un détenu qui a échappé à une lobotomie et doit, accessoirement, mettre la main sur l'aigle d'or avant de s'échapper. Personnellement je trouve cette suite très peu fidèle et techniquement ratée, le jeu n'a d'ailleurs pas remporté un énorme succès si ma mémoire est bonne donc inutile de s'attarder d'avantage sur cette suite commerciale.

**Blood**

## Liens

[Solution de la version Oric](#)  
[Loricels le site non officiel](#)  
[Solution de la version Amstrad](#)



<b>Langue</b>	
<b>Voir aussi</b>	<a href="#">Le Fétiche Maya</a> , <a href="#">Colorado</a> , <a href="#">Le Temple de Quauhtli</a> , <a href="#">La Nuit des Templiers</a> , <a href="#">Le Trésor d'Ali Gator</a>
<b>Téléchargement</b>	<a href="#">Site DCM05</a>
<b>Manuel</b>	
<b>Solution</b>	

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

