



Oeil de Set (I')

Test de la version : Amstrad CPC

Editeur : Ubi Soft

Année : 1988

Langue : Français

Genre : Aventure

Jeux similaires : Affaire Santa Fe - [Necromancien](#), [Le - T?n?bres](#)

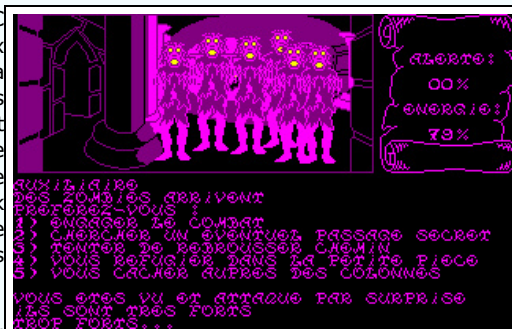
Classification Personnelle : Tous publics



On ne peut pas affirmer que l'aventure à choix multiples ait connu son heure de gloire. Même durant les années 80, ce genre de jeu a toujours été relativement peu représenté. Il y a pourtant eu quelques bons exemples construits autour de ce principe, quelques bons exemples dont l'Oeil de Set ne fait clairement pas parti, ma daube du moment.

Un gentil avait un très beau sceptre mais un méchant nécromancien lui déroba et il vous incombe de le ramener. Pourquoi ? Quelles sont les intentions du nécromancien ? Y a t-il une récompense ? Je vous en poses des questions, moi ?

L'Oeil de Set est le second et dernier jeu de ce type sorti sur CPC par Ubi Soft, le même mois que le Necromancien, un choix commercial assez étrange puisque finalement, deux jeux avec la même interface et du même éditeur sont sortis en même temps et se sont donc fait de la concurrence. En toute logique, ce n'est pas le staff du Necromancien qui a travaillé sur ce titre. Je compare l'Oeil de Set au Necromancien puisque, comme dans ce dernier, l'interface n'est ni textuelle, encore moins point & click puisqu'on est sur Amstrad mais à choix multiples. Devant chaque situation, plusieurs options vont nous être proposées et nous devrons valider notre choix avec les chiffres du pavé numérique.



Le jeu démarre avec une musique insipide qui laissera place à quelques bruits tout aussi anecdotiques durant le jeu. Une intro textuelle nous explique ce qu'on fait là et l'aventure commence à l'extérieur d'une grotte, là où un guide nous a conduit avant de prendre la fuite. A l'intérieur de l'orifice, une gemme est posée sur un socle et une dizaine d'options nous sont offertes parmi lesquels, les moyens de traverser la pièce. Après avoir récupéré l'artefact, sous notre poids, le sol va céder et l'on va se retrouver un étage plus bas, en face de zombies affamés. C'est alors l'occasion de constater que chaque écran dispose de graphismes ainsi que d'animations, icompris lorsqu'on trépasse, le tout reste sommaire mais la démarche est à saluer. En jetant un oeil à droite de l'écran, on peut apercevoir deux nombres en pourcentage, celui du bas indique notre santé, celui du haut, le niveau de discrétion qui prendra toute son importance une fois le château atteint.

Dès lors, il va falloir se déplacer avec discrétion puisque à mesure que notre niveau de discrétion grimpe, on a plus de chance de se faire repérer par les gardes et ainsi, de se faire massacrer. Les différentes descriptions sont assez conséquente bien que je déplore, en règle générale, le peu de confort visuel du programme. Les écrans sont souvent sombre et la police utilisée pour les textes est trop excentrique pour nous offrir un rendu facile et agréable à lire, à trop chercher l'originalité, on perd parfois en ergonomie.

Ce niveau s'achève sur un labyrinthe, beaucoup plus simple qu'il n'y paraît puisqu'un schéma de quatre labyrinthes était présent dans la notice. A chaque partie, un labyrinthe est donc généré aléatoirement, à nous d'identifier celui de la notice et le tour est joué. Il ne faudra pas s'attendre à la confrontation finale une fois cette épreuve remportée puisque le nécromancien va s'en aller entre temps, nous laissant tout à loisir de fouiller ces quartiers et ramasser le sceptre en toute tranquillité. Le jeu s'enchaîne machinalement et le scénario, comme les dialogues, est d'une platitude déconcertante si bien qu'on aura jamais une petite frayeur ou l'envie de rire un bon coup, on s'ennuie plutôt qu'autre chose devant cette volonté de ne se distinguer sur aucun point.

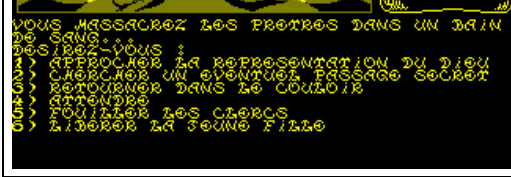
Le jeu devait sortir sur ST, comme bien d'autres produits Ubi Soft mais ne semble jamais avoir été commercialisé sur ce support.

EN CONCLUSION

Pour :	+ L'interface
Contre :	- Tout le reste
Intérêt Général :	11 / 20



L'Oeil de Set a beau proposé plus de choix que le Necromancien et des graphismes, l'histoire et les dialogues ne sont pas intéressants, la durée de vie ridicule et la fin, complètement éjectée. Cela faisait des années que je voulais le finir mais je redoutais de me perdre dans les labyrinthes, à tort puisque la notice fournie les plans. De toute façon, cette étape n'est là que



pour gonfler la durée de vie de ce petit challenge. Comme quoi, même avec une interface complètement dépouillée, on peut se planter complètement. A essayer si vous avez une petite heure à tuer.

Blood, le 28 février 2008