

Universe

AMIGA

Paru au beau milieu de l'âge d'or des jeux d'aventure Lucas Arts, Universe est le produit de l'équipe de Core Design qui avait déjà sorti *Curse of Enchantia*, 2 ans plus tôt. Ils perfectionnent leur vision du jeu d'aventure avec ce nouvel opus qui n'est pas une suite mais un jeu à part entière. Un titre qui n'a pas fait l'unanimité à l'époque mais qui pourra peut être vous surprendre agréablement pour peu que vous soyez toujours en quête d'aventure délirante et sans moral =).

Core Design . 1994. Aventure.



Un trame plutôt classique ...

Commençons par faire un point sur le scénario qui ne brille pas par son originalité mais qui a permis d'ouvrir pas mal de portes aux développeurs pour laisser libre cours à leurs folies. Tout commence un froid matin d'hiver, Boris était alors confortablement installé devant son micro quand sa mère décida de l'écarter de cette machine infernale en l'envoyant faire une course chez l'oncle George. Un oncle comme on en a tous un dans notre famille, qui expérimente beaucoup de choses, que ce soit avec du pastis ou des plutonium, la frontière est mince ^^ . A peine sur place, Boris est absorbé par toute cette haute technologie qui gravite partout dans la maison et il profite de l'absence de son oncle pour fureter vers une machine très particulière. C'est lorsqu'il actionne l'une de ses commandes qu'il comprend son erreur car il se voit projeter dans un univers parallèle ...

Le décors se plante lorsque vous tombez sur un astéroïde au beau milieu de l'espace, seul. Très vite les choses se gâtent, car en tant que simple être humain vous n'êtes rien et votre comportement va attirer l'attention auprès des autorités qui ne tarderont pas à vous pourchasser. Vous êtes ainsi partagé entre le besoin de comprendre où vous êtes et la nécessité de fuir encore et encore. C'est le premier aspect de l'aventure mais le jeu est rythmé par des événements qui feront prendre des tournures importantes au scénario pour finir sur le plus inattendu.



Le vaisseau rebelle, prêt à passer à l'action

Des innovations techniques

L'interface du jeu est original comparé à ce qui se fait ailleurs, la première remarque à signaler à ce niveau est le fait que le jeu s'affiche sur la totalité de l'écran donnant lieu à des graphismes parfois imposants. La barre de menu s'affiche par un clic droit et donne la possibilité d'effectuer une vingtaine d'actions différentes. Ce qui finalement est un peu superflu étant donné la similitude de certains verbes qui, selon la situation, peuvent signifier la même chose. Or le jeu



Voici un exemple de plan large, vous êtes en haut à gauche

Une aventure à rebondissements

Dès les premières secondes de jeux, le ton est donné et on comprend vite que le jeu ne se prend pas du tout au sérieux. Les commentaires de Boris jouent beaucoup sur la dérision et l'ironie mais il n'en oublie pas pour autant son objectif premier. Les énigmes à résoudre vous feront évoluer mais sur le court terme car vous n'avez aucune idée de la manière de rentrer chez vous et vous avancez pas à pas sans connaître votre destination finale. C'est donc de rencontres en rencontres que vous serez ballotté aux 4 coins de la galaxie pour apprendre que votre présence était attendu et qu'une mission importante vous est destinée depuis bien longtemps. En attendant ce moment, vous aurez à visiter de nombreuses planètes dont une poignée seulement à l'atmosphère respirable. Voler de planètes en planète sans savoir ce qu'on a à faire devient vite rébarbatif surtout que les planètes sont désertes et l'on s'y perd facilement. Mais cette partie d'exploration est un passage obligé qui vous demandera trop de temps pour pouvoir le négliger. finalement il n'y a pas grand chose à y faire et vous comprendrez vite où l'aventure se situe réellement.

Dans les ports et dans les villes pour ne citer qu'eux, le jeu prend tout de suite bien plus d'intérêt en renouant avec un style d'aventure plus ordinaire. Tout d'abord beaucoup de dialogues aux issues décisives qui vous demanderont plus de réflexion que d'habitude. Ensuite des énigmes en surnombre, mais ça vous devez vous y attendre non ? Pour les résoudre vous évoluerez dans des décors à plans fixes qui devront être passés au peigne fin mais ne comptez pas sur votre souris pour réagir lorsque vous passerez sur un objet. Non, Il faudra amener votre personnage près du décor et lui demander ce qu'il voit autour de lui pour pouvoir ensuite les examiner. Si ça peut paraître compliquer dans la théorie, on prend vite le coup car les objets importants sont visibles et en nombre raisonnable. Un esprit logique saura en venir à bout mais pas sans un zeste d'inventivité car l'univers

n'est pas programmé pour laisser place au doute et seulement une seule solution sera admise. Aussi, il sera nécessaire d'être très précis sur le choix du verbe.

Un détail qui rendra la jeu un tantinet plus difficile surtout lorsqu'on sait ce qu'il faut faire mais qu'on ne parvient pas à donner l'ordre attendu. Fort heureusement ce genre de problème ne se produit pas fréquemment et il est compensé par un confort de jeu qui se trouve ailleurs. On notera par exemple des déplacements très précis qui seront facilités par la possibilité de courir en double cliquant ce qui contribue encore à l'affichage des décors imposants et qui me permet de faire la transition vers les graphismes. Ces derniers ont été très critiqués compte tenu de leur aspect plutôt brouillon et parfois même confus. Ce cachet très personnel au jeu, dévie de la tendance de l'époque à faire un jeu cartoon. La palette graphique apparaît alors comme trop limitée mais c'est tout de même un résultat réussi en dépit de l'impression de paquets de pixels qui subsiste. Il faut néanmoins avouer que certains plans de vue sont impressionnant.



1 min avant l'explosion mais j'hésite entre la bleu et la rouge :\

En fond sonore, on est parfaitement servi avec une musique envoûtante qui est toujours adapté aux décors environnant. Mais surtout ce sont des musiques qui ne prennent pas la tête lors de moments difficiles et dont les thèmes mystérieux font mouche. Il n'y a en revanche pas de bruitage mais le résultat est suffisamment agréable alors pas de regret à avoir sur ce point.



inconnu est le théâtre de technologies très étrange que vous aurez à domestiquer momentanément. Un détail qui pimente certes la difficulté et l'on n'aurait pu passer outre si les phases d'explorations avaient été moins laborieuses.



Sauter, combattre sont des commandes rares pour un tel jeu

Pour conclure un test mitigé entre le pour et le contre, je penche vers le pour car finalement un jeu d'aventure drôle avec une bonne ambiance et de une histoire déroutante a tout pour plaire même si l'interface difficile à aborder est un frein important. Entre le fond et la forme, à vous de trancher ...

Version Pc

Cette version de qualité égal est très capricieuse sous les systèmes actuels et Dosbox ne le supporte pas encore. Voilà pourquoi la version pc n'est pas disponible pour l'instant.

Intérêt _____ 16



Largo

Langue	
Config Atari	
Config Amiga	WinUAE Config A500
Voir aussi	Curse of Enchantia
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	4,7 Mo
Solution	
Manuel	

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.