Test de Curse : The Eye of Isis

Curse : The Eye of Isis

Le jeu qui a permis de bien finir l'année 2003! Conçu en Angleterre par Asylum et distribué en France par Wanadoo, il vous entraîne du Museum de Londres aux pyramides d'Egypte via égouts, gare ferroviaire et cargo, sur les traces d'une statuette de la déesse Isis dont émane un brouillard vert toxique qui donne vie à l'inanimé ! Vous allez donc devoir affonter tant des momies que des statues ou des animaux sauvages naturalisés, mais aussi des pillards, et ceux-là deux fois : d'abord vivants et armés, puis un peu plus tard zombifiés et vous vomissant dessus en exsudant la sinistre lueur verte par leur abdomen eviscéré... les décors, en 2D fixe avec caméras mobiles _ à la "Code Veronica" ou "Silent Hill" _ font preuve d'un réalisme saisissant : ainsi, tout au long du niveau à bord du cargo, l'image oscille doucement de gauche à droite, et quand vous êtes sur le pont, des paquets de brume déferlent sur celui-ci par intermittences.

Protagonistes et sauvegardes : Le jeu comporte deux personnages actifs, Darien et Victoria, et un personnage passif, Abdul. Les deux premiers combattent et résolvent des énigmes par recherche ou combinaison d'objets; les apparitions du troisième permettent d'effectuer une sauvegarde. Il reste dans la même pièce où on peut aller le retrouver pour sauvegarder autant de fois que l'on veut, mais dès lors qu'on a progressé appréciablement, il vient nous rejoindre de lui-même, nous évitant ainsi un fastidieux aller/retour de plus. On peut donc dire qu'Abdul est l'équivalent humain et mobile des machines à écrire de "Resident Evil". Vous ne pouvez pas choisir d'être Darien ou Victoria, c'est le scénario qui vous impose le passage de l'un à l'autre.

L'inventaire : Vous pouvez emporter 4 armes, 12 documents et 10 catégories d'objets. Dans chaque catégorie, en revanche, le nombre d'articles est illimité. Lorsque vous êtes face-à-face vous avez la possibilité d'en échanger. Si un des deux personnages actifs a son inventaire plein, il lui suffit d'aller voir Abdul et de déposer des objets sur le sien. Il peut aussi lui prendre ceux qu'il a ramassé de son coté, ou que l'autre personnage actif lui a confié. On peut donc dire qu'Abdul est l'équivalent humain et mobile des coffres de "Resident Evil". L'apparition de l'écran d'inventaire interrompt l'action.

Armes et objets courants :

- la matraque, très efficace en combat rapproché, à privilégier si vous vous faites encercler.
- le revolver .38, barillet de 6 cartouches, bonne cadence de tir.
- le fusil utilisant les mêmes munitions, magasin de 4 cartouches, d'une portée redoutable.
- l'arbalète tirant des carreaux simples ou explosifs.
- le calibre 12 aux effets dévastateurs, mais n'abrite que 2 cartouches.
- le lance-flamme, un modèle rustiqueà système de pompage manuel, un peu long à exterminer les ennemis, mais présente l'avantage de leur renvoyer leurs vénéneuses exhalaisons.
- le mortier (en fait un lance-grenades) à n'utiliser qu'à longue portée, magasin de 3 obus.
- les sels essentiels soignent vos blessures.
- le menthol stoppe l'infection due à l'inhalation accidentelle du brouillard vert.
- l'amulette guérit des deux à la fois.

Les combats : Lorsque vous ciblez un ennemi, un réticule composé de quatre points cardinaux apparaît autour de lui; le temps que vous ajustiez votre tir, ils se resserrent et finissent par former une grosse tache ronde sur son corps. Si vous faites feu à ce moment-là, votre projectile aura le maximum d'impact puisque votre tir sera considéré comme très précis. Si vous tirez avant, plus ces points seront éloignés, moindres seront les dégâts infligés. A noter que pour certains boss, on a le choix de la partie du corps à viser. Vous pouvez également tirer en vous déplaçant, mais vos tirs seront alors toujours considérés comme imprécis.

En dépit de quelques défauts _ plan ne montrant jamais la totalité du bâtiment où on se trouve, musique entêtante chaque fois qu'on ouvre l'inventaire, menus anachronismes pour les ouvertures & fermetures des portes dans le musée _ et de quelques bugs _ je ne l'ai fait que sur PS2 et ai eu à subir un gel d'écran, ainsi que quelques dysfonctionnements d'armes _ **ce jeu constitue un fort agréable divertissement.**

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto