

JEUX POUR MICROS

LE FÉTICHE

Voici un jeu d'aventure d'un total classicisme pour les possesseurs d'Apple : une page graphique, un passage en mode texte pour la description des lieux, des objets et la saisie du comportement (déplacement ou action). Le jeu nous a pourtant amusés par son côté « ruiniste ». Le « ruinisme » est un mouvement artistique sculptural qui consiste à créer des objets déjà vieilliss ou dégradés. Les dessins représentent pour nombre d'entre eux une banlieue pourrie,



hantée par des personnages tordus. Tout est à la fois « moche » et drôle. On aime ou on n'aime pas. Le thème, le prétexte dirons-nous, de cette dérive, est un héritage dont vous êtes l'heureux bénéficiaire. Le jeu commence le lendemain d'une petite fête arrosée, entre amis. Dérision et punkitude sont au rendez-vous.



EN BREF

Disquette (200 F) pour Apple IIe, Iic (II+ + 16 Ko). Édité par Monaco Computing Corp., distribué par Vif International.

accessibilité : ▶▶▶▶▶▶▶▶

durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.

originalité : ▶▶▶▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶▶▶▶

LA MALÉDICTION DE

THAAR

Ce jeu d'aventure est marqué par le « ruinisme », comme le jeu *Le fétiche* (voir ci-contre). Il entraîne le joueur dans les ruines d'une ville moderne, au milieu des déchets, là où vivent... (devinez qui ?) les punks, mais c'est bien sûr ! Réussirez-vous à sauver Sapho, en l'arrachant aux griffes de Thaar ? (C'est votre but.) Le déplacement du personnage (représenté par un point) se réalise à l'aide des touches-flèches



sur une ville vue en coupe. Quand on désire explorer ou plutôt (F)ouiner dans un coin précis, il suffit de taper F. La musique (les accords de base du rock) étant insérée dans le processus de saisie des commandes du joueur, le jeu réagit plutôt lentement. Les graphismes sont bons, mais un peu répétitifs. Ce n'est pas le meilleur jeu de cet éditeur...



EN BREF

Cassette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7/70 et Amstrad CPC 464, 664 et 6128, et disquette (250 F) pour TO 9 et Amstrad. Édité par Koktel Vision.

accessibilité : ▶▶▶▶▶▶▶▶

durée : plusieurs jours.

originalité : ▶▶▶▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶▶▶▶

LES DENTS DE SA MÈRE

Bruno Césard, co-auteur de *Bad Max*, présenté dans notre n° 36, invite ici le joueur à vivre une aventure... qu'il a lui-même vécue quelques années auparavant. Au milieu de la nuit vous entrez sans bruit dans une maison de campagne pour rejoindre l'élué de votre cœur, qui vous a quitté quelques mois auparavant. Le but du jeu est d'aller la retrouver dans son lit, histoire de ranimer la flamme qu'elle vous inspire.



Vous dirigez votre personnage à la manette de jeu dans les pièces de la maison. Il faudra éviter la chienne et faire attention de ne pas renverser les objets qui vous entourent. Sans quoi, un cri strident précèdera de peu la mère de famille (terrible apparemment), qui vous jettera dehors !

Si vous atteignez malgré tout votre objectif, vous entamerez la « deuxième époque » du jeu. Ce sera la même aventure avec « la mère » en



moins, mais en plus, un punk dans le lit de la petite amie ! Comment évincer la « bête » ? A vous de trouver. Vous ne pourrez pas avancer dans la partie sans regarder la télé et vous inspirer d'une interview d'Isabelle Adjani par Yves Mourousi ! Celle-ci évoquant un scénario de film assez proche de ce que vous êtes en train de vivre. Un bon jeu d'aventure, sur une musique réalisée par Supertramp.

EN BREF

Cassette et disquette par Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Prix n.c. Édité par Impérasoft.

accessibilité : ▶▶▶▶▶▶▶▶

durée : plusieurs jours ou plus.

originalité : ▶▶▶▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶▶▶▶