

JEU POUR MICROS

GRAAL

Cet immense jeu de rôle se compose d'une disquette, d'une cassette audio et d'un fascicule portant sur l'époque abordée, le Moyen Age. L'éditeur, Free Game Blot, français malgré son nom (voir carnet), n'aime pas la facilité et tente toujours de proposer des jeux qui cultivent le joueur autant qu'ils le distraient.

Pour les habitués de notre cahier micro, disons que *Gréal* est conçu comme la série des *Ultima*, mondialement connue : un personnage, dont les caractéristiques apparaissent dans la partie



droite de l'écran, se déplace sur un immense terrain dont une parcelle seulement est visible. La progression du personnage (qui reste au milieu du terrain visible) est assurée par les touches flèches. De temps à autre, un lieu particulier est signalé par un symbole. Le plus souvent, il s'agit d'une ville. Ici, la ville est réduite à un événement. De plus, en cours de progression, le personnage peut faire des rencontres, bonnes ou mauvaises.

Le personnage incarné par le joueur est un chevalier, qui devra successivement suivre son « éducation en Petite-Bretagne », aborder le « château de la connaissance », recevoir l'« adoubement en Grande-Bretagne » et enfin partir en « quête du Gréal ». Il est doté des caractéristiques suivantes : vitalité (équivalent des « points de vie »), astuce, force, adresse, bonté, bravoure, sagesse et courtoisie. Toutes les caractéristiques du chevalier.

Gréal fait partie des jeux à explorer longuement, et vous ne serez jamais vraiment coincé par une donnée trop difficile à acquérir. En ce sens, il sera apprécié davantage par les explorateurs d'univers que par les fana du jeu d'aventure. L'appréciation des joueurs sera opposée s'ils sont débutants ou non en matière de jeux de rôle. S'ils sont débutants, ils seront ravis. S'ils sont déjà aguerris, ils trouveront que le jeu est trop « gentil ». La période actuelle est marquée chez bon nombre d'amateurs de jeux de rôle,

sur micro comme sur table, par un goût prononcé pour la magie (le plus souvent noire) et tout ce qui tourne autour de la sorcellerie. C'est ainsi ! Qu'on aime ou qu'on n'aime pas cette attirance. Elle débouche sur l'incarnation de personnages sinon mauvais, du moins « chaotiques » (ou « versatiles »). C'est-à-dire susceptibles de faire usage du bien comme du mal pour parvenir à leurs fins. Ces joueurs-là ne peuvent être que déçus par *Gréal*, où le personnage se doit d'être foncièrement...chevaleresque. La mode et l'attirance sont une chose, l'attrait du jeu en est une autre. Le jeu *la Geste d'Artillac* a connu un franc succès, sans pour autant doter le héros de pouvoirs maléfiques ! Sans doute en sera-t-il de même pour *Gréal* qui offre sur TO 9 une formule de jeux encore peu répandue en français.

EN BREF

disquette de jeu pour Thomson TO 9 (310 F). Edité par Free Game Blot.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : de quelques minutes à plusieurs heures par tentative

originalité : ▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶

GRAND PRIX 500 cc



Les habitués de nos colonnes le savent bien : on n'est pas des fana de jeux d'arcade. Et pour cause ! Même s'ils sont souvent bien réalisés des points de vue graphique et animation, ils sont souvent dépourvus des intérêts stratégique et tactique.

L'utilisateur — à de rares exceptions près — en a vite fait le tour. On avait aimé *Choplifter*, *Conan*, *Cauldron*. Ils comptent parmi les meilleurs. Ce qu'il y a de bien dans *Grand Prix 500 cc*, c'est la qualité de la simulation, non seulement des courses, mais de la moto elle-même. Si vous pilotez bien dans *Grand Prix 500cc*, vous saurez ensuite comment faire fonctionner une moto, en vrai ! Pourquoi ? Parce qu'il vous faudra réellement gérer les vitesses et pour cela utiliser le compte-tours. Vous devrez tenir compte du régime moteur. Ce n'est pas évident. Le bruit du moteur — très important ! — est bien rendu. Inutile d'embrayer la troisième ou la quatrième à moyen régime en seconde, votre moto mettrait un temps considérable (pour une course) à monter en régime. La moto serait sans reprise. Le fait de pouvoir

se guider, accélérer décélérer et changer de vitesse, le tout au joystick, est réellement impressionnant (c'est aussi possible au clavier). Sympa pour un jeu d'arcade et passionnant pour ceux qui aiment la simulation de la conduite moto.

EN BREF

cassette pour Amstrad, Thomson MO 6, TO 8, C 64 et 128 (160 F) et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (198 F), TO 9 (240 F). Prévu pour Atari 520 (240 F) et pour IBM PC. Edité par Microïds.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : de 10 minutes à plusieurs heures

originalité : ▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶ (la conduite), ▶▶▶▶▶ (la course).

TENSIONS



Ce jeu de poker paramétrable présente une originalité : vous voyez le visage de vos adversaires et leurs mimiques à mesure que le jeu évolue (sourires, grimaces, yeux fermés, regards en coin, etc) ! C'est évidemment une inépuisable source d'informations pour qui domine un peu ce très grand jeu qu'est le poker. Mais attention au bluff ! Une grimace peut être une tentative de désinformation à long terme ou d'intox immédiate. De surcroît, si vous parvenez à éliminer vos trois adversaires informatisés, vous aurez droit en prime à une séance de strip-tease, non pas de vos adversaires (des gangsters), mais d'une ravissante créature animée.

En début de partie vous avez le choix entre une partie « standard » (trois adversaires) et une partie à paramétrer. C'est-à-dire, pour laquelle il vous faudra indiquer tous les éléments : nombre d'adversaires, nombre de cartes, mode de distribution, « blind » (mise à l'aveugle) minimum, enchère de base, etc. La règle du jeu est rappelée de manière simple et peut aisément vous mettre dans le bain si vous n'avez encore jamais pratiqué ce jeu. Très réussi.

EN BREF

cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée de jeu : quelques minutes par partie

originalité : ▶▶▶▶▶ (pour voir les adversaires)

nous aimons : ▶▶▶▶▶