

MONOPOLY

Cela fait de nombreuses années qu'on dit et qu'on répète que l'adaptation d'un jeu de société à l'informatique ne se fait pas sans mal. Le passage de la table à l'écran, de la convivialité au jeu en solitaire (et même à plusieurs face à l'écran) n'est pas chose facile. Une nouvelle version du célèbre *Monopoly* — officielle, s'il vous plaît — arrive une nouvelle fois (ce n'est pas la première).

Le jeu se pratique de deux à six joueurs (humains ou informatisés). L'image représentant le plateau de jeu vu en perspective est réussie. Le bas de l'écran est réservé à un agrandissement de la piste de jeu. La gestion du jeu est bonne :

même pas besoin d'appuyer sur RETURN pour confirmer le choix d'une action.

Mais quel ennui ! Diabolique ! L'ordinateur lance les dés, pour lui, pour vous. L'ordinateur déplace les pions, pour lui, pour vous. L'ordinateur manipule l'argent, pour lui, pour vous... Il fait tout. Ah non, il vous demande tout de même si vous voulez acheter le terrain sur lequel votre pion a échoué. L'action, si l'on peut dire, consiste (si vous ne dormez pas encore) à taper sur O pour dire "oui". Cela dit, si vous dormez, ce n'est pas grave, car le programme fait comme si vous aviez dit oui au bout de quelques secondes ! Cela a l'air d'une plaisanterie, mais n'est que la triste réalité.

Une fois encore, il s'agit de la "copie" du jeu de table à l'écran. Il est nécessaire de faire une véritable adaptation. L'informatique permet de gérer des dizaines et des dizaines de variables. Il faut en profiter ! Bref : somnifère !



EN BREF

cassette (175 F) et disquette (225 F) pour Amstrad. Cassette (175 F) pour tous Thomson et Commodore 64. Edité par Leisure Genius, en France par France Image Logiciel.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

durée : une heure ou deux par partie

graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶