

MORPION 2.2 de Ph. NAVEZ (1985)

par André Chéramy

Il a quelques temps je recevais cet e-mail de Yann Legrand <yann.legrand@evc.net> : «Salut André, Voici enfin le jeu MORPION récupéré sur le Théoric n°37 de décembre 1987 (ça ne nous rajeunit pas). Je suis parvenu à le compiler correctement et à en éliminer toutes les erreurs. Il ne reste qu'une petite bogue mineure concernant l'affichage du nom du jeu en cours de partie (revoir le DOKE18,48011 en ligne 45320 ?), mais le tout fonctionne très bien (il est même difficile de battre l'Oric). @micalement, Yann» accompagné du fichier MORPION.TAP (voir la prochaine disquette trimestrielle).

Ça ne nous rajeunit pas à plus d'un titre, car le morpion était ma passion à l'école primaire... J'ai donc testé cette version pour le Ceo-Mag et je l'ai trouvée largement au dessus de la moyenne. En effet, il en existe beaucoup d'autres versions pour l'Oric, notamment le «Morpion 10x10» de G. Devos et J.Y. Leguen, le «Morpion» de Alain Dubost (Hebdogiciel & Shift Editions) et le «Morpion 3D» de Micropuce. L'utilisation ne pose aucun problème. Elle est simple, mais bien conçue. L'utilisation des couleurs est peut-être un peu abusive (voir les figures), mais on est vite pris dans le jeu. J'ai joué contre l'ordinateur et j'ai gagné. Mais j'avais choisi un niveau de difficulté raisonnable et j'ai pourtant eu du mal. Donc les débutants (ou ceux qui n'ont pas joué depuis longtemps) devraient s'en sortir et les champions devraient pouvoir se mesurer à la machine sans être sûr de l'emporter !

