LES RIPOUX

ENFIN EN LOGICIEL !

POUR AMSTRAD CPC et PC - THOMSON TO8/9+ - ATARI ST - COMPATIBLES PC

7 millions de spectateurs ! Ce film de Claude ZIDI est l'un des plus grands succès de ces dernières années. Cobra Soft est fier d'en présenter une superbe adaptation réalisée par Bertrand BROCARD.
Ce logiciel d'une richesse extraordinaire (action, aventure, simulation) plaira à tous les amateurs de jeux et ne peut se classer que dans la catégorie des "HITS".

Retrouvez l'ambiance du film !

Inspecteur de Police, dans le quartier Pigalle-Barbès, vous jouerez le rôle tenu dans le film par Philippe NOIRET ou Thierry LHERMITTE et devrez mener de front votre activité officielle et vos combines pour amasser les 200 briques nécessaires pour acheter le Bar-PMU de vos rêves *"Le rendez-vous des trotteurs"*...

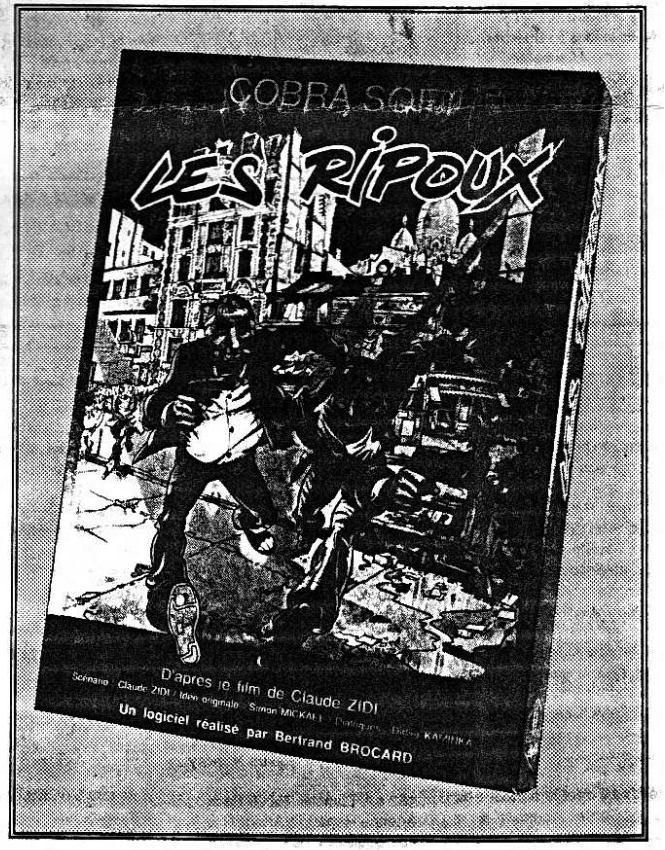
Auparavant, vous devrez affronter ou soumettre des malfrats de tous ordres, petits dealers et gros bonnets, prostituées et maquereaux, marabouts africains, indics, receleurs, commerçants véreux, sans éveiller les soupçons du commissaire BLORET et des inévitables *"Boeufs-carottes"*.
Arrestations, hold-up, paris clandestins, chantages, rackets, poursuites, bagarres et fusillades sont au "menu"...
Attention aux bavures !

Petites annonces.....2
Plan du 18°.....4
Interview du mois.....8

Un logiciel créé par Hitech Productions :
Réalisation
Bertrand BROCARD
Graphismes
Christian DESCOMBES
Programmation
Gilles BERTIN

Edité par COBRA SOFT
BP 155 71104 CHALON/S CEDEX

Reproduction interdite (c) 1987



BUT DU JEU

Vous êtes inspecteur à la "Vigie Fleury", un commissariat minable dans le quartier Barbès. Votre paie d'inspecteur vous permet de vivre mais pas de vous offrir le Bar-PMU de vos rêves, "Le rendez-vous des Trotteurs", situé en face de l'hippodrome de Vincennes... Pour amasser les 200 briques nécessaires à cette acquisition, vous pouvez profiter de vos activités officielles pour "arrondir" vos fins de mois... mais si vous ne voulez pas vous retrouver en prison ou muté à la circulation, il faut tout de même "faire le minimum"... pour échapper aux terribles "Boeufs-carottes", la Police des Polices...

Toute la difficulté du jeu consiste à maintenir cet équilibre précaire avant de démissionner avec son magot de 200 briques.

Ce logiciel a été créé pour des micros128k, les plus répandus actuellement.
Les versions adaptées aux modèles ne disposant que de 64 K sont bridées.
Le choix a été fait de privilégier la simplicité d'utilisation du jeu. Ainsi, les médaillons ont été sacrifiés pour éviter de faire des chargements de fichiers depuis la cassette en cours de jeu.

FIN DE JEU

Si, malgré les mises en garde de votre chef, vous laissez votre note administrative atteindre le zéro fatidique, un beau matin vous serez convoqué par le commissaire qui vous signifiera votre mutation. Perdu !

Pour gagner il faut présenter sa démission quand deux conditions sont réunies :
- disposer de la somme suffisante : un magot de 2 millions de francs.
- une note administrative suffisante : plus de 70.

Pour cela, il faut aller voir le commissaire. Si votre démission est acceptée, un programme spécial sera alors chargé (versions disquette).

REMERCIEMENTS
Nous tenons à remercier particulièrement :
Claude Zidi, Simon Mickaël, Jean-Louis Livi et François-Xavier Molin

COMMANDES

Elles sont accessibles en pressant la touche correspondante (la plupart du temps l'initiale de l'ordre) ou en la validant dans les menus. Voir le mémento récapitulatif en page centrale.

DEPLACEMENTS

Chaque matin, la journée commence au Commissariat. On utilise les flèches pour se déplacer - le pavé numérique sur Thomson - ou un joystick. Si le déplacement ne fonctionne pas, aller voir le chef (K).

Pour simplifier les choses, on peut changer de moyen de transport à tout moment (sauf métro)

Déplacement à pied (D) C'est le moyen le plus utilisé mais la journée passe vite...

Déplacement Voiture (V) et **Gyrophare** (G) C'est évidemment beaucoup plus rapide qu'à pied mais dans ces conditions, on ne "voit" pas les endroits où l'on passe et on ne rencontre personne.

Métro (M) C'est le moyen de transport le plus rapide à Paris... et le quartier est bien désservi avec 8 stations. Pour prendre le métro, il suffit d'être à une station (pictogramme) et de choisir la **commande M**. Ensuite choisir la station de destination dans le menu déroulant... (versions 48k, tapez le chiffre correspondant sur le plan1 à 8)

Commande X : donne la position du joueur ainsi que sa note administrative et son état physique.

Commande R : donne le nom de la rue où l'on se trouve.

LE TEMPS

Dans "Les Ripoux" le temps passe quand on se déplace, proportionnellement à la vitesse du véhicule.

Commande H : donne le jour et l'heure.

Commande J : passage au jour suivant.

SAUVER - CHARGER

Commande pour versions disquettes.

Au départ, le programme utilise "l'ETAT O" (situation de départ. On peut sauvegarder une "situation" en choisissant l'option S puis un numéro (de 2 à 3). Le programme sauve automatiquement l'Etat 1 chaque soir.

On peut "charger" un état avec la fonction L + numéro. On recommence toujours le jeu le lendemain de la date de sauvegarde.

LES DIALOGUES

Ill constituent l'une des originalité sde ce programme. Les dialogues avec les personnages rencontrés se font à travers des "bulles" de bandes-dessinées (phylactères). Plusieurs commandes permettent de couvrir plusieurs situations

- PARLER

Commande P : permet de dialoguer avec les personnages. On peut dire à chacun d'entre-eux un certain nombre de phrases. on sélectionne la phrase choisie avec les flèches de déplacement latéral (ou joystick). (Un déplacement vertical permet de quitter le personnage). La phrase apparaît dans le phylactère gauche. On la valide par appui sur espace ou bouton de tir. La réponse du personnage apparaît dans le phylactère droit.

Le but du jeu est de reconstituer le dialogue original en faisant se succéder les phrases dans le bon ordre. Il faut pour cela s'aider du contexte et des réponses données par le personnage. On est aidé par deux chiffres qui apparaissent dans le "panneau indicateur". Celui de droite indique la progression du dialogue. Il revient à 0 en cas d'erreur. Celui de gauche indique le degré de coopération du personnage (de 0 à :) (Voir caractéristiques des personnages). Quand la "suite" est reconstituée un signal sonore est émis. Si le chiffre de gauche revient à 0, il faut reprendre le dialogue au point de départ. Si le chiffre de droite revient à 0 c'est que vous avez "braqué" le personnage en le vexant ou en le blessant psychologiquement.

Certaines phrases faisant monter le degré de coopération peuvent être accessibles par d'autres commandes que parler. Par exemple Cogner ou Arrêter...

On peut accéder aux autres commandes de dialogue sans perdre la continuité de la "suite".

On est limité à 16 phrases successives après quoi le personnage nous quitte. Il faut alors reprendre tout à 0. Une "suite logique" ne dépasse jamais 9 phrases. Le personnage peut prendre l'initiative du dialogue. Pour lui répondre, il faut tout de même sélectionner P.

La conclusion logique d'une suite est l'obtention d'un renseignement ou la possibilité d'engager une "négociation". D'autres résultats peuvent également être obtenus ("remise en forme" par exemple).

- NEGOCIER

Quand on juge que le personnage est "mûr" pour un racket, on peut lui proposer une "négociation"... En échange de votre silence, il vous donnera une certaine somme chaque semaine. On fixe la somme grâce à la **commande N** (négocier).

Choisir (comme pour les phrases) le montant désiré. Evidemment, il n'est pas sûr que le personnage accepte... Il faut demander une somme "raisonnable" compte-tenu du genre de trafic auquel se livre celui-ci.

voir paragraphe "Les 5 premières minutes..."

- ENCAISSER

Commande E : permet d'encaisser si une négociation a abouti avec un personnage. On ne peut encaisser qu'une seule fois par semaine...

Commande B : permet de visualiser le montant du Butin : argent et bijoux. Au début du jeu, vous disposez d'une petite cagnotte.

Attention : si vous vous apercevez que vos bijoux ont disparus ou qu'il vous manque de l'argent, avant de maudire le programmeur (ou de lui casser la figure si vous le trouvez...) pour ce que vous aurez vite fait de prendre pour un "bug", réfléchissez plutôt à ce que vous avez fait récemment : rencontre, actions, etc... Gare aux escrocs et aux pick-pockets...

LES ORDRES

- ARRETER

On peut arrêter tous les personnages... Du moins s'ils se laissent faire... Cependant si on arrête de sa propre initiative un personnage non recherché et qu'il n'y a pas de charge retenue contre lui, on perd des points... dans le cas contraire on en gagne (jusqu'à 10 points si vous aviez ordre de l'arrêter ce jour là).

De plus, si on arrête tous les personnages, le quartier gagnera en sécurité... mais vous n'êtes pas prêt d'acheter "Le Rendez-vous des Trotteurs"...

- TIRER

A tout moment, du moins s'il y a un personnage, on peut tirer avec son arme de service. Les munitions ne sont pas limitées. Lorsque l'on utilise la commande T, on voit apparaître un viseur et un groupe de personnes. Il faut tirer sur la silhouette foncée qui représente la cible. On ne peut tirer qu'une fois (sauf au Stand de Tir). Si on veut retirer il faut rechoisir T.

Si on tue le personnage ou un passant : voir paragraphe "Bavures"

ECRAN

Commande Y : "rafraîchit" l'écran.

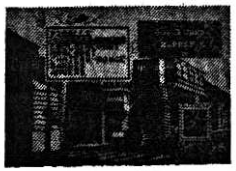
Commande Z : choix d'un décor. (Il y en a 6 : Pigalle, la nuit - Rue des Abbesses - Place Blanche - Métro Barbès - Le Sacré-Coeur -Quartier Place du tertre).

- COGNER

Cette commande (C) permet de frapper n'importe quel personnage (sauf le Commissaire...). Chaque coup est proportionnel à votre résistance physique, du moins si vous atteignez le personnage. Celui-ci réagira selon son caractère (fuite, riposte, coup de feu...).

S'il vous touche votre résistance physique sera entamée. vous aurez alors à nouveau l'initiative. Attention aux teigneux et aux... cardiaques !

Si l'on tue le personnage voir paragraphe "Bavures"...



ORDRES

Chaque matin, un emploi du temps de la journée est établi. Il peut être consulté à tout moment et en tous endroits par la **commande O**.

Ces ordres peuvent être :

- surveiller une rue ou un lieu public : il faut y passer au moins une fois dans la journée.
- arrêter un personnage particulier (voir arrestation)
- aller voir le chef (il a quelque chose à vous dire...)

Si ces tâches ne sont pas effectuées, la note administrative s'en ressent douloureusement...

Pendant la journée, en cas d'urgence (hold-up, agression...), un message radio vous indique où vous devez intervenir.

LANCEMENT DU PROGRAMME

Amstrad CPC 464 cassette : run" - CPC 464-664-6128 disquette : run "Ripoux
Thomson TO8 cassette : run "Ripoux" - TO8 /9+ disquette : option lancement automatique
Compatibles PC : Taper Ripoux - Atari ST : double-click sur Ripoux.prg
Versions sur disquettes : Celles-ci **ne doivent pas** être protégées en écriture !

PETITES ANNONCES... PETITES ANNONCES... PETITES ANNONCES... PETITES ANNON

J'ai tt pr plaire, grande bouche, yx verts, expres. parfois tristesse car seule et timide. Babette 32 ans. Si tu es seul aussi, je t'attends. Réf. 248.
Agence "AMOUR FIDELE"
120 rue Caulaincourt PARIS 18e
Métro Caulaincourt

La quarant. bel homme, dynam, disting., enthous., un rien macho, cherche compagne pour sorties, plus si affinités. Venez me rejoindre si vous osez.
Agence "AMOUR FIDELE"
120 rue Caulaincourt PARIS 18e
Métro Caulaincourt

La réussite, c'est le bonheur du couple. Contactez-nous pour rencontrer celui- ou celle - que vous attendez.
Nous organisons des Soirées-rencontres où vous trouverez tout ce que vous souhaitez.
Agence "AMOUR FIDELE"
120 rue Caulaincourt PARIS

MESSAGE
- Pourquoi le médaillon de la vitre du Commissariat est-il à l'envers ?
- Parce que t'es à l'intérieur, Banane !

A VENDRE
Appart. F6, gd standing, très calme - Vue sur Square Moncey - très belle affaire
162 rue Blanche 75009 Paris
Agence Renaud VANNIER
152 boulevard de MAGENTA

A VENDRE
ordinateur Oric 48 k avec nombreux périphériques - réf 567

Ordin. ZX81 Sinclair - peu servi - plein de cassettes de superjeux - interface joystick - interface sonore - mémoire 16 k - Réf 678

Vds Alice 32 k avec manuel utilisation + LE programme qui existe. Réf. 125

Vends cause achat Jupiter Ace un ord. Hector 16 k. Très bon état. Fab. Française. Réf. 666

A vendre URGENT pour collectionneur ordinateur français Squale. Pièce rare. Réf.345

A vendre stock Alice 4k, Exelvision, TO7, Alice 32, Hector, Squale. Boutique SURSTOCK

Cède bon prix COMMODORE PLUS 4 - Introuvable - Prix demandé : 100 F (pour la prise)

Vends LANSAY, SPECTRAVIDEO et MSX 1. Au poids. Faire proposition honnête. Réf. 678.

A vendre 404 plateau pour "mini-camping-car" s'adresser à Cobra Soft qui transmettra à Jacky Adolphe. Il est ouvert à toutes propositions...

MESSAGE
Bruno, rappelle-moi !

GRANDE MEDIUM
du monde du spectacle et des affaires.
Le don héréditaire qu'elle détient de sa grand-mère répondra à votre appel de détresse.
VOYANCES DIRECTES ET SPIRITUELLES
basées sur les fondements de la lumière de l'occulte.
Photos - Ecriture - Cheveux et poils
Taches encre sympathique
MADAME IRMA 118 Boul. Rochechouart PARIS

Amis tireurs,
venez vous entrainer au
Stand de Tir
de la Milice Nationale
124, rue de Maubeuge

Tir sur cible fuyante
un chargeur "sans faute" =1pt.

SEXY SHOW
56 Place Blanche
BON DE REDUCTION
1 F

VILLE DE PARIS - 18° & 9° Arrondissements - INDEX ALPHABETIQUE DES RUES

AVENUE FROCHOT 112... 148
AVENUE JUNOT.. 88... 44
AVENUE RACHEL..44... 96
AVENUE TRUDAINE 100... 36
BOUL. BARBES. 228... 24
BOUL. DE LA CHAPEL 268... 108
BOUL. DE MAGENTA... 236... 120
BOUL. ROCHECHOUART... 212... 116
CHEMIN MALESHERBES.. 124... 152
FAUBOURG POISSONIERE..228... 132
PARVIS SACRE COEUR... 168... 80
PASSAGE LEPIC..76... 104
PLACE BLANCHE..52... 116
PLACE DES ABBESSES.. 148... 148
PLACE DU CALVAIRE 140... 80
PLACE DU TERTRE...140... 76
PLACE DULLIN..160... 112
PLACE GOUDEAU... 112... 76
PLACE PECQUEUR... 112... 36
PLACE PIGALLE.... 104... 128
RUE ADOLPHE MAX... 32... 120
RUE AFFRE.292... 80
RUE ALBERT.. 184... 72
RUE AMBROISE PARE. 260... 140
RUE ANTOINE... 104... 112
RUE AUDRAN.92... 96
RUE AZAIS.156... 80
RUE BACHELET..184... 44
RUE BALLU. 24... 140
RUE BECQUEREL... 164... 44
RUE BELHOMME..216... 112
RUE BERTHE.. 120... 84
RUE BERTIN.. 272... 36
RUE BERVIC.. 220... 112
RUE BLANCHE.. 48... 128
RUE BOCHART.. 156... 144
RUE BOISSIEU..224... 104
RUE BRUANT.84... 92
RUE BURCQ.100... 76
RUE CAPLAT.. 256... 108
RUE CARDINAL DUBOIS.. 168... 84
RUE CAUCHOIS.. 60... 92
RUE CAULAINCOURT 120... 28
RUE CAVE. 272... 72
RUE CHAPPE.. 148... 100
RUE CHAPTAL.. 52... 152
RUE CHRISTIANI... 220... 80
RUE COLLIN.88... 136
RUE CONDORCET... 140... 164
RUE CONSTANCE..60... 88
RUE CORTOT.. 140... 56
RUE COTTIN.. 196... 56
RUE COUSTOU.. 72... 112
RUE CUSTINE.. 172... 28
RUE D'ORAN.. 260... 36
RUE D'ORCEL.. 184... 108
RUE DANCOURS..168... 116
RUE DANREMONT..72... 28
RUE DE BRUXELLES...44... 120
RUE DE CALAIS..32... 132
RUE DE CHARTRES...268... 100
RUE DE CLICHY..20... 136
RUE DE CLIGNANCOURT.. 212... 28
RUE DE DOUAI. 28... 116
RUE DE DUNKERQUE 192... 136
RUE DE GERANDO... 192... 132
RUE DE L'ABREUVOIR120... 52
RUE DE L'ORIENT... 84... 64
RUE DE LA BARRE...180... 60
RUE DE LA BONNE...168... 52
RUE DE LA CHARBONNIERE...288... 100
RUE DE LA GOUTTE D'OR..244... 92
RUE DE LAGHOUAT...292... 52
RUE DE MAISTRE... 44... 28
RUE DE MAUBEUGE...284... 120
RUE DE PANAMA... 256... 56
RUE DE ROCROY... 240... 160
RUE DE SOFIA..208... 100
RUE DE VINTIMILLE 24... 132
RUE DEJEAN.. 236... 64
RUE DEREURE.. 100... 44
RUE DES ABBESSES...84... 88
RUE DES GARDES... 260... 84
RUE DES ISLETTES 240... 104
RUE DES MARTYRS...128... 112
RUE DES POISSONNIERS.. 248... 32
RUE DES SAULES... 128... 40
RUE DES TROIS FRERES... 120... 88
RUE DOUDEAUVILLE 220... 44
RUE DU BAIGNEUR...172... 24
RUE DU DELTA..212... 132
RUE DU MONT CENIS 160... 36
RUE DUPERRE.. 88... 140
RUE DUPLOYE.. 284... 32
RUE DURANTIN.. 80... 68
RUE ERMITE.. 284... 92
RUE ERNESTINE... 280... 28
RUE ESCUDIER.. 56... 160
RUE FALCONNET... 196... 60
RUE FEUTRIER..196... 68
RUE FEVAL.140... 40
RUE FLEURY.. 276... 104
RUE FONTAINE.. 60... 128
RUE FOYATIER..156... 100
RUE FROCHOT.. 108... 148
RUE FROMENTIN..76... 132
RUE GABRIELLE... 128... 80
RUE GARREAU.. 104... 84
RUE GERMAIN PILON 104... 104
RUE GIRARDON..108... 52
RUE GUELMA.. 104... 124
RUE GUIBERT.. 160... 72
RUE GUY PATIN... 248... 128
RUE HARET. 32... 116
RUE HENNER.60... 164
RUE HOUDON.. 120... 120
RUE JESSAINT..288... 96
RUE LABAT.244... 24
RUE LALLIER.. 140... 152
RUE LAMARCK.. 156... 36
RUE LE TAC.. 124... 100
RUE LECUYER.. 192... 32
RUE LEON. 268... 32
RUE LEPIC. 72... 60
RUE LIVINGSTONE. 176... 104
RUE MANSART... 60... 140
RUE MERCIER..28... 152
RUE MIDI 88... 116
RUE MONNIER... 104... 164
RUE MORVINS... 120... 60
RUE MULLER.. 196... 72
RUE MYRHA.. 292... 60
RUE NICOLLET... 192... 52
RUE NODIER.. 180... 92
RUE NOUVELLE... 160... 60
RUE PETRELLE...200... 160
RUE PICARD.. 192... 100
RUE PIERRE BUDIN. 260... 28
RUE PIGALLE..100... 144
RUE PLANQUETTE 84... 100
RUE POLONCEAU244... 84
RUE POULBOT... 132... 76
RUE POULET.. 232... 56
RUE PUGET. 68... 112
RUE RAMEY.. 192... 28
RUE RAVIGNAN...112... 80
RUE RICHOM.. 252... 76
RUE ROCHECHOUART 200... 136
RUE RODIER.. 172... 156
RUE RONSARD...168... 96
RUE SAINT BRUNO. 288... 84
RUE SAINT LUC...276... 80
RUE SAINT VINCENT.. 124... 44
RUE SARTE.192... 88
RUE SEVESTE...180... 116
RUE ST ELEUTHERE.. 148... 80
RUE ST MATTHIEU.288... 80
RUE ST RUSTIQUE. 140... 64
RUE ST VT DE PAUL.. 160... 152
RUE STEPHENSON292... 32
RUE STEVENS... 124... 144
RUE TARDIEU... 164... 104
RUE THOLOZE..88... 72
RUE TURGOT... 180... 156
RUE VERON.84... 96
RUE VICTOR MASSE.. 100... 156
RUE VIOLLET LE DUC.. 140... 148

MEMENTO COMMANDES

A.... Arrêter
B.... Bourse : valeur du "magot"
C.... Cogner
D.... Déplacement à pied
E.... Encaisser
F.... Fichier (au Commissariat - sauf TO8/9)
G.... Gyrophare
H.... Heure (donne également la date...)
J.... Jour (change de date)
K.... Kommissaire (seulement au Kommissariat)
L.... Load (chargement d'un "Etat de jeu")
M.... Musique (marche) et Métro (station)
N.... Négocier
O.... Ordres
P.... Parler
Q....Quitter un personnage
R.... Regarder (où on est... : nom de la rue)
S.... Save (sauvegarde d'un "Etat de jeu" 2 à 4)
T.... Tirer (avec son arme de service)
V.... Voiture
X.... position X-Y, note administrative, état physique
Y.... rafraichissement de l'écran
Z.... changement de décor

ATTENTION !

Vous êtes au Commissariat (après un changement de jour, par exemple) et vous ne pouvez pas vous déplacer. Ne détruisez pas votre clavier ou votre joystick... ne maudissez pas le programmeur... Pressez plutôt la touche O (comme Ordre). Vous êtes sûrement convoqué par le commissaire. Allez le voir en pressant la touche "K". Si ça ne marche pas maudissez le programmeur !

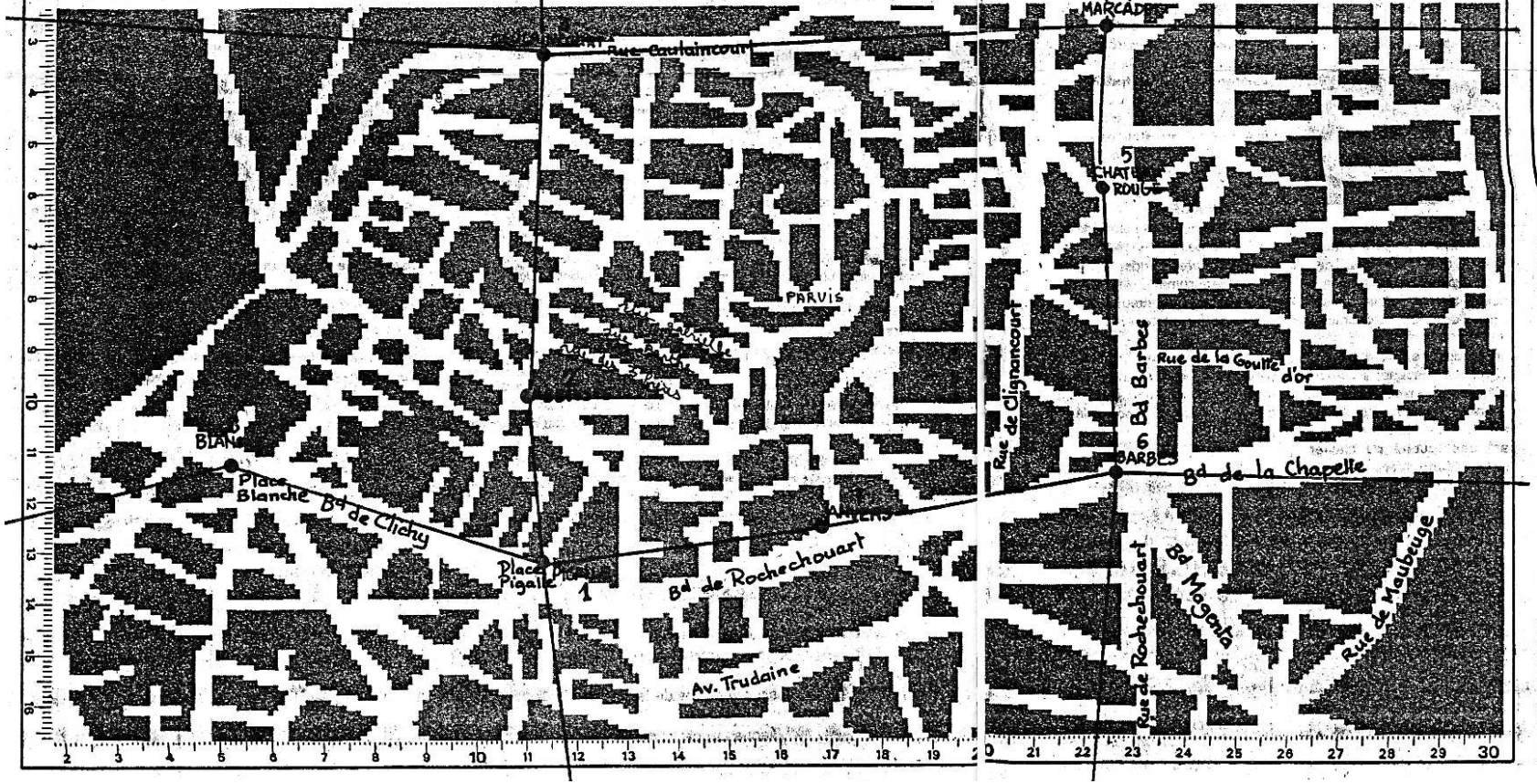
BAR-PMU LE TURFISTE

51, Boulevard de Clichy
75009 PARIS
*****

COURSES

1ère Course : 14h00
2ème Course : 14h30
3ème Course : 15h00
4ème Course : 15h30
5ème Course : 16h00
6ème Course : 16h30
7ème Course : 17h00
8ème Course : 17h30

A LA DECOUVERTE DE PARIS : LE 18° ARRONDISSEMENT



MEMENTO PERSONNAGES

Achille BLORET
Alain JEANLAIN
Albert ARDENT
Andy-la-Seringue
Armande de GUYON
Avery KARTHOUN
Aziz Bel KASHMI
Baseki BORASSOU
Ernest LARDY
Gilles CHAUMIER
Ginette MAZOYER
Julien MATHOS
Jérome DUPONT
Léa MARCHAND
Madame FRANCOIS
Madame IRMA
Mamadou M'BOGWE
Marcel LEBRAC
Michel INCHOU
Monsieur OUMBALA
Omar KAMOUNIAN
Pedro CUNAO
Pierre GAULT
RITON
Raoul de LIMESY
Renaud VANNIER
René -la-Came
Roberto MERLUSCONI
Roger DRUET
Simon BEN LELOUCH
Sonia MAZEL
Thomas CROISIER
Xuen Nuoc MAN
Youssef LARBI

COMMISSARIAT ....106 rue Fleury
BANQUE D'EPARGNE..... 107 Avenue Junot
CAISSE DE FRANCE.....114 rue des martyrs
SOCIETE POPULAIRE..... 85 rue Polonceau
BANQUE DE PARIS..... 159 rue Cardinal Dubois
BANQUE GENERALE.....91 Boulevard Barbès

LES PERSONNAGES

Pour définir des personnages variés, nous avons donné à chacun des caractéristiques physiques et psychologiques différentes : "Forts-des-Halles" ou cardiaques, hommes ou femmes, chacun frappe ou réagit aux coups d'une manière différente !
De même, psychologiquement, les personnages peuvent être courageux, peureux, vindicatifs, soupe-au-lait, teigneux, obséquieux voire serviles... Ces caractéristiques apparaissent dans leurs dialogues et leurs réactions.
Un certain nombre de personnages ont une adresse permanente où vous pourrez les trouver à tous moments. D'autres ne peuvent être rencontrés qu'à l'occasion d'une arrestation (agression, hold-up) ou de façon fortuite, au hasard d'un déplacement à pied.
La note "physique" du personnage ne peut pas être consultée.
La coopération est initialisée à une valeur qui est variable selon les personnages

LE COMMISSAIRE
(Commande K)
Il vous convoque pour vous infliger mise en garde ou félicitations... mais on peut aussi aller le voir de sa propre initiative.
On peut lui restituer les bijoux récupérés lors d'un hold-up. C'est un bon moyen de remonter sa note administrative...
Bien sûr, c'est à lui qu'on présente sa démission lorsqu'on veut quitter la Police. Il la refusera si vous n'avez pas 70 points de flic ou (bien qu'il ne soit pas censé le savoir...) si vous n'avez pas les 200 Bâtons

BOEUFS-CAROTTES
C'est le surnom donné à la "Police des Polices", L'IGS ou l'IGPN. Il paraît que lorsqu'ils vous tiennent ils vous laissent mijoter longtemps...
Dans le jeu, vous ne pourrez pas les rencontrer. Par contre, ils pourront vous suivre si votre note administrative devient trop faible ou que vous avez été victime d'une dénonciation à la suite d'une bavure... Pour s'apercevoir de leur présence, il faut vérifier si l'on est pas suivi en revenant sur ses pas... Pour les semer, un seul moyen: prendre le métro. Quelquefois, ils s'accrochent bien...
Inutile de dire que le fait de commettre des "indélicatesses" ou des bavures prend des proportions considérables si vous faites ces opérations en présence des "Boeufs-carottes"...
Mais il est possible, comme dans le film, d'utiliser leur présence. Par exemple, si l'on est blessé en légitime défense en arrêtant un délinquant, la note administrative remonte... C'est tout juste si vous ne serez pas décoré !

"FOURGUES"
Lorsqu'on a "récupéré" les bijoux constituants le butin d'un malfaiteur, il faut les vendre à un "fourgue" qui se chargera de les blanchir. Si vous reconstituez correctement le dialogue, le "fourgue" vous demandera combien vous en voulez. Soyez raisonnable si vous voulez qu'il accepte...

"GROS-BONNETS"
Comme leur nom l'indique, les "gros-bonnets" sont des truands de haut-vol, de situations respectables, notables bien souvent, qui brassent de très grosses "affaires". Vous aurez du mal à les rencontrer mais cela vaudra la peine car ils sont prêts à dépenser beaucoup d'argent pour acheter votre silence, une fois pour toutes...

MONSIEUR OUM'BALA
Homme de Dieu et sage compétent
Grand Médium africain
vous révèle , passé, présent, futur, conditionnel, imparfait , plus que parfait etc...
résout tous vos problèmes : travail, amour, argent, jeu réussite, protection (pas la déprotection) désenvoûtement, désembuage
retour rapide de l'être aimé (même cas désespérés) combat la stérilité, guérit les complexes
224 rue de la Goutte d'Or 75018 PARIS
Métro Barbès

LES ACTIONS

RENSEIGNEMENTS
Quand on arrive à la fin d'une suite logique, avec un personnage coopérant, celui-ci vous donne une information. Ce peut être l'adresse d'un personnage, l'heure d'un hold-up en préparation, un "tuyau" pour les courses ou un autre renseignement... A chaque rencontre le message est différent. Il peut arriver trop tard.

BRAQUAGES
Les banques du quartier peuvent être l'objet d'attaques. Vous serez prévenu par "radio" et aurez alors quelques minutes pour arriver sur les lieux et essayer d'intercepter le malfaiteur. En cas d'interception, le dialogue (Parler) est particulier. Regardez votre butin (B) après la phrase "Confisqué !"... Méfiez-vous tout de même des "Boeufs-carottes" !

AGRESSIONS
Elles fonctionnent sur le même principe mais concernent une rue qu'il faut rejoindre le plus vite possible pour arrêter - si on le souhaite - le délinquant.

POURSUITES
La réaction d'un personnage face à des menaces, des coups, etc... peut être la fuite. Il apparaît alors sur le plan sous la forme d'un point autonome. Il faut le poursuivre pour le coincer et reprendre le dialogue...
Si l'on est essouflé, ou qu'on juge que le jeu n'en vaut pas la chandelle, on peut abandonner la poursuite en cours en pressant une touche du clavier (CPC) ou barre d'espace (T0).

RACKETS
Une fois par semaine, on peut aller encaisser son "impôt" auprès des personnages rackettés. Si le personnage répond qu'il ne doit rien c'est qu'il faut négocier... "Encore vous !" indique que vous êtes déjà passé dans la semaine.
N'exagérez pas !!!

BAVURES
Lors d'une bagarre ou d'un tir, si on tue le personnage hors légitime défense, on commet évidemment une bavure... tout comme si l'on tire dans la foule... En principe, sauf présence des "Boeufs-carottes," il n'y a pas de témoin... Mais sait-on jamais !

ARRETS MALADIE
Dans "Les Ripoux", contrairement à la plupart des jeux d'aventures, on ne peut mourir... mais on peut être blessé et indisponible pendant un certain temps.

LEGITIME DEFENSE
Si l'on cogne ou que l'on tire, il faut être en légitime défense si on ne veut pas d'ennuis avec les "Boeufs-carottes"... La riposte doit être proportionnée à l'attaque (Code civil...)

JOUR
Chaque jour à 18 heures, la journée s'achève (pas de panique quand l'écran s'éteint...). Le programme en profite pour effectuer une sauvegarde automatique (Etat 1), calculer la nouvelle note administrative en fonction de la journée écoulée (ordres exécutés, bavures éventuelles, arrestations...) et vous remettre en forme (note physique incrémentée).

RESISTANCE
Elle baisse en fonction des coups (ou des balles) reçus. La nuit et les week-ends, elle remonte légèrement. Après un arrêt-maladie, on retrouve la valeur de sabre (sabre = 70). Toutefois, en cours du jeu, on peut se "remettre en forme". Par exemple, par des séances de massage ou un autre procédé que nous vous laissons découvrir.

Le dicton du jour :
Le logiciel Cobra
Jamais ne pirateras

BMW
GOLF GTI
MERCEDES
Le spécialiste
de la voiture
d'occasion
Peintures neuves
****
Albert ARDENT
Impasse planquette

LES 5 PREMIERES MINUTES

Lundi 8 heures. Vous êtes au Commissariat... Vous pouvez consulter le fichier central (commande F - flèches de déplacement pour interrompre, n'existe pas sur Thomson). Pour regarder les autres ordres de la journée (touche 0), il faut revenir au Commissariat (apparition du médaillon "Police"). Avec la fonction K, entamez un dialogue avec le Commissaire. Essayez les différentes phrases (sélection avec les flèches latérales - validation par la barre d'espace).
Maintenant promenez vous dans le quartier. La commande R permet de savoir dans quelle rue vous êtes (il y en a près de 200 !). Bientôt vous connaitrez le 18° arrondissement comme votre poche... au début c'est vrai, vous aurez un peu de mal à vous repérer... Aidez-vous du plan.
La commande X permet de connaitre vos coordonnées X et Y.
A titre d'exemple de négociation, rendez-vous au carrefour des Boulevards Barbès et Rochechouart, au Fast-Food O'BURGER où vous serez accueilli par Pierre Gault , le gérant (si vous avez du mal à le trouver reportez-vous à la publicité qui donne l'adresse précise).
Quand sa photographie apparaît, choisissez la commande P (parler) pour entamer le dialogue. Vous pouvez faire défiler dans votre bulle les différentes phrases possibles (comme avec le Commissaire). Sélectionnez les phrases choisies avec la barre d'espace (ou bouton de tir), la réponse apparaît à droite. Reconstituez la suite logique qui donnera la conversation suivante :
-vous : "C'est l'équarisseur qui te livre ?"
- Gault : "Ici c'est une maison sérieuse !"
- "Tu veux que je te colle l'hygiène ?"
- "Y'a sûrement moyen de s'arranger..."
Le BIP indique que la suite logique est reconstituée convenablement et le chiffre du compteur (dans le panneau indicateur) indique le taux de coopération du "client"...
Proposez une somme avec la commande N. Choissez la somme 2500 F. Gault acceptera certainement, sinon insistez !
Quand il est d'accord, n'oubliez pas d'encaisser (E) et de contrôler votre pécule (B)...
Le métro Barbès se trouve à deux pas (en descendant), profitez-en pour essayer de l'utiliser...
A vous de jouer !
Si vous avez un problème, consultez la notice. La réponse à votre question s'y trouve !

POISSONNERIE JEANLAIN
145 rue du Fbg Poissonnière 75009 Paris
Arrivage Maquereaux très frais

LES JEUX

Pour arrondir son magot, on peut aussi jouer aux Courses ou au Bonneteau, au hasard d'une rencontre...
Ces jeux ne pouvant tenir en mémoire centrale, un accès-disquette est nécessaire. Suivre scrupuleusement les indications données par le programme (ex : retourner la disquette, etc...). En cas d'erreur relancer par R ou cont (CPC). Ces jeux ne sont pas tous présents dans les versions K7).

BONNETEAU
Ce jeu illégal se pratique "à la sauvette" avec des professionnels qui s'installent sur des "tables" en vieux cartons. Pour, ceux qui ne connaissent pas, le pari consiste à savoir où se trouve la carte rouge parmi les 3 cartes qui ont été déplacées devant vous. Un peu d'attention suffit (attention aux pick-pockets surtout...).

P.M.U
On accède au jeu en choisissant la phrase "Je veux jouer au PMU" dans le dialogue avec le patron du Bar... On peut miser au maximum 10000 francs. La cote des chevaux apparaît à côté de leur nom.
On ne peut jouer que dans la prochaine course. Il y en a 8, qui ont lieu de 14 à 18 heures, toutes les 1/2 h.

Musique du jeu : **Charles CALLET**

LES ADRESSES

Avertissement : les adresses données dans le jeu sont évidemment fictives et ne peuvent correspondre en aucun cas à la réalité.
Dans les annonces ou les publicités, les numéros font référence aux coordonnées en X (horizontalement) ou en Y (verticalement) selon l'axe général de la rue. Exemple : pour le Commissariat (coordonnées 277-106) on indique : 106 rue Fleury.

DEBARRASSE CAVES ET GRENIERS
Achat de meubles, bijoux cassés, vieux métaux, papiers et cartons au poids. Enlèvement sur place
76 rue Poulbot 75018 PARIS

PETITES ANNONCES... PETITES ANNONCES... PETITES ANNONCES... PETITES ANNON

DIFFICULTES FINANCIERES ?
Je rachète vos bijoux, dents en or, alliances... Bon prix Paiement comptant (liq.)
143 Av. Trudaine - Discrétion

MESSAGES
J'ai acheté le logiciel "Les Ripoux". Il est vraiment super mais je ne rencontre jamais personne... Qui peut m'aider ?
- Descend de voiture et marche un peu à pied !

Où est Mourmansk ??? Je cherche depuis 11 mois !

URGENT
Particulier cherche prêt 10000 francs. Intérêts au gré du prêteur. Bonnes garanties. Laisser message si absent.
Limésy 85.34.47.47

ECHANGISME
Propriétaire 80386 recherche possesseur 68020 pour relations. Plus si affinités. Ecrire au journal qui transmettra.Réf Z80

TROUVE
Rends portefeuille vide trouvé rue Poloneeau contre récompense. S'adresser Bel Kashmi

EMPLOI
1.90 m - 110 Kg - 5ème dan Karaté - Close-combat - Ancien parachutiste recherche emploi. Accepte toutes propositions (baby-sitting ou autres) - Réf.899 - M. Katanga

AVIATION
Echange Cessna contre Tupolev pour retour au pays. Discret. asurée. Ecrire M.R. c/o M. Gorbatchev - Moscou

LITTERATURE
Vends livres danois et suédois. Nombreuses illustrations.
Marcel LEBRAC
114 Boul. Rochechouart

à deux pas du métro Barbès - 112 Boul. Barbès
O'BURGER

NOUVEAU ! ENCORE PLUS DE BOEUF !
Composition : Boeuf (corne, peau et graisse) 50% - Emulsifiant 45% - Farine de soja réformé (CEE) 4% - Colorants E456, E342, E314, E890 - Agent de sapidité HCL - Agent de texture E67876 - Arôme artificiel E121 - ABUS DANGEREUX - Loi du 9 juillet 1976

INTERVIEW... INTERVIEW... INTERVIEW... INTERVIEW...

- Après la série des "Meurtres..." , vous avez changé de registre ?

Bertrand BROCARD - Avec les "Meurtres" nous avons créé un nouveau type de logiciels et nous allons continuer puisque nous éditerons dans quelques mois "MEURTRE A VENISE" qui, comme les précédents, sera accompagné d'un ensemble d'objets tout à fait extraordinaire... mais en attendant, j'avais envie de m'attaquer à une adaptation de film car j'étais très déçu de celles qui ont été réalisées par les anglais ou les américains qui se servent surtout d'un titre pour vendre une compilation de jeux d'arcade vaguement adaptés.

- Une adaptation de film vue par Bertrand Brocard, ça donne quoi ?

- L'important est de respecter le ton du film. C'est pour cela que "LES RIPOUX" m'intéressait car l'ambiance seule peut expliquer le succès phénoménal de ce film qui a été vu par 7 millions de spectateurs et a obtenu deux Césars. Il reste d'ailleurs l'une des meilleures locations en vidéo-club. Actuellement les télés se l'arrachent... le chiffre d'un milliard de centimes a été cité !!!

- Cela donne un jeu de quel type ?

- Une fois de plus, nous avons fait un soft inclassable dans les catégories traditionnelles, sinon dans celle des super-productions nécessitant un important investissement financier et humain puisque nous travaillons sur ce projet depuis plus d'un an !

- C'est de l'arcade, de l'aventure, de l'enquête ?

- Tout à la fois ! Nous avons regroupé tous les genres dans un cocktail explosif qui plaira à toutes les catégories d'amateurs de jeux.

- Quel est le but du jeu ?

- Le joueur est inspecteur de Police - il joue le rôle tenu par Philippe NOIRET ou Thierry LHERMITTE dans le film - et son but est de réunir les 200 briques qui lui permettront de s'offrir "Le rendez-vous des Trotteurs", un bar-PMU bien placé à côté de l'hippodrome de Vincennes. Malheureusement sa paye d'inspecteur ne suffit pas et il faut compléter avec des combines. La difficulté consiste à mener de front l'activité officielle et ses propres affaires...

- Quels sont les personnages ?

- Le joueur retrouvera tous les personnages du film : marabouts africains, petits dealers et gros bonnets, putains et maquereaux, indics, receleurs, commerçants véreux... et bien sûr le Commissaire BLORET et les inévitables "Boeufs-carottes"...

-Boeufs-carottes ???

- C'est le surnom de la Police des Polices... Il paraît que lorsqu'ils vous tiennent, ils vous laissent mijoter longtemps...

- Comment dialogue-t-on avec les personnages ?

- Ces dialogues sont en effet une part importante du jeu, à côté des poursuites ou des bagarres. Nous avons beaucoup travaillé cette partie. Le joueur et les personnages conversent dans des bulles à partir d'un choix pré-programmé. Il n'y a rien à rentrer au clavier. C'est rapide et très spectaculaire !

- Comment le jeu a-t-il été programmé ?

- Gilles BERTIN a réalisé une performance exceptionnelle car en raison de la richesse du produit il était confronté à d'importants problèmes de place - même en version 128 K. L'essentiel du programme est en assembleur. La programmation est un modèle du genre, d'une efficacité et d'une élégance rares !

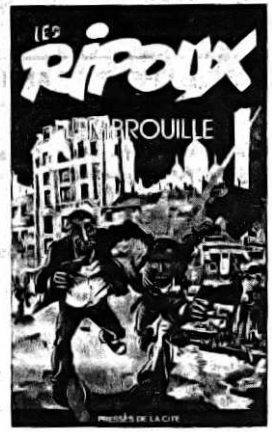
Hervé MASSON a réalisé la version Thomson. Elle est entièrement écrite en assembleur.Il faut vraiment leur tirer un coup de chapeau...

-De quoi êtes-vous le plus fier dans "LES RIPOUX" ?

- Jamais nous n'avons fait un jeu aussi riche ! Avec un titre pareil, on aurait pû se contenter de sortir un jeu d'arcade qui se serait bien vendu... mais nous avons été beaucoup plus loin et avons fait très fort. Souvent en terminant le jeu, nous nous faisions la réflexion que nous avions mis la matière de trois ou quatre logiciels dans un seul !

BASEKI BORASSOU
GRAND MARABOUT AFRICAIN
arrive de la Casamance Sénégal.
Contre les ennemi(e)s - Argent - Fidélité absolue entre époux
Attraction de clientèle pour les vendeurs
désenvoûtement - débuggage - cas désespérés (Thoms)
Réussite (permis de conduire, jeux, examens, séduction)
Ton mari ou ta femme est parti(e), ici, tu le (la) voit dans la semaine.
Paiements après résultats
161 rue Cardinal Dubois 75018 PARIS
Bat c, esc. gauche, 5e ét. porte droite, ch. 345

RETROUVEZ "LES RIPOUX"



Vivez les nouvelles aventures des Ripoux avec les 3 titres publiés aux Presses de la Cité par Louis Simon et Simon Mickaël.

En vente partout !

IMPRESSION OFFSET 01