

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 !

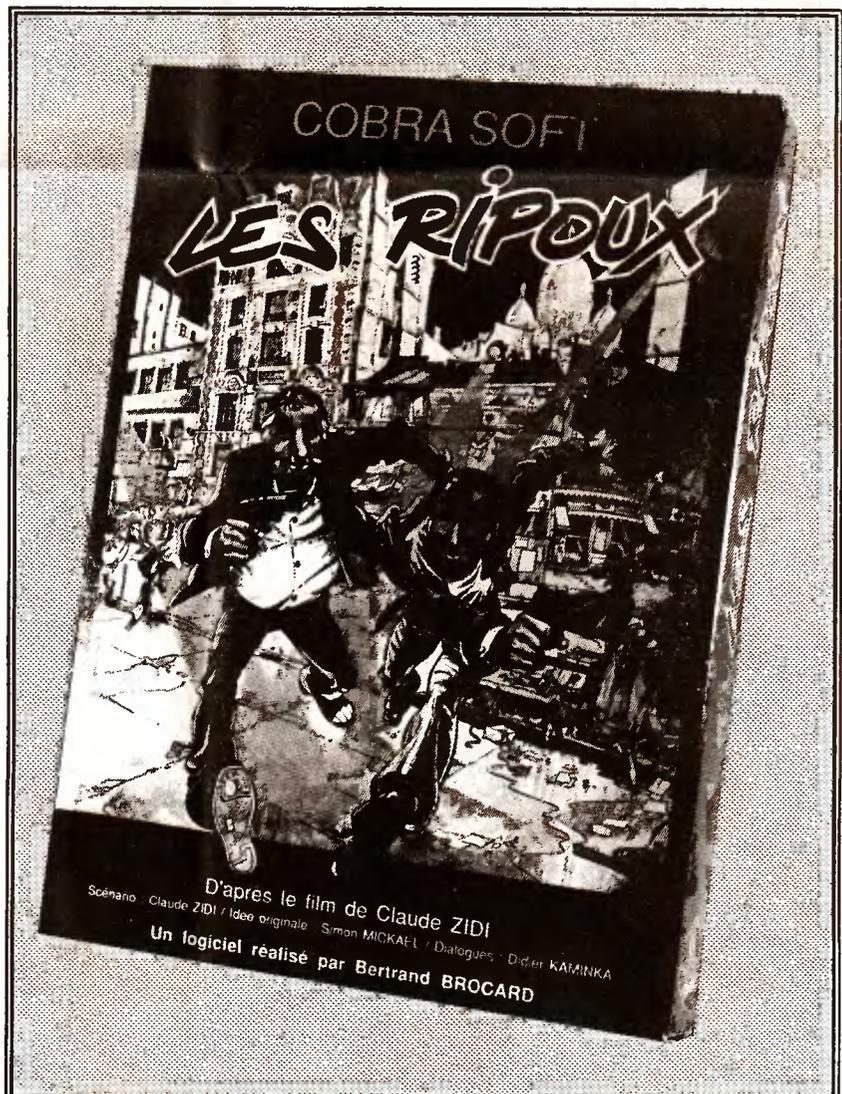
Petites annonces.....	2
Plan du 18°.....	4
Interview du mois.....	8

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 ac-

tivités 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.

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).

Ce logiciel a été créé pour des micros 128k, 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 médailles ont été sacrifiées pour éviter de faire des chargements de fichiers depuis la cassette en cours de jeu.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier particulièrement :
Claude Zidi,
Simon Mickaël,
Jean-Louis Livl
et **François-Xavier Molln**

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 desservi 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 plan 1 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.

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 ANNONCES...

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 18°
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 18°
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 super-jeux - 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 Squal. Pièce rare. Réf.345

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

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

Vends LANSAY, SPECTRA-VIDEO 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 !

LES DIALOGUES

Il constitue l'une des originalités de 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 (négociateur).

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...

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

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.

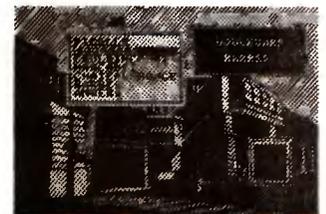
Commande Z : choix d'un décor. (Il y en a 6 : Pigalle, la nuit - Rue des Abbesses - Place Blanche - Métro Barbès - Le Sacré-Coeur - Quartier Place du terre).

- 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.

Amis tireurs,
venez vous entraîner 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	RUE BALLU. 24... 140	RUE DANCOURS. 168... 116	RUE DES MARTYRS... 128... 112	RUE GUY PATIN... 248... 128	RUE POLONCEAU 244... 84
AVENUE JUNOT... 88... 44	RUE BECOJEREL... 164... 44	RUE DANREMONT... 72... 28	RUE DES POISSONNIERS... 248... 32	RUE HARET. 32... 116	RUE POULBOT... 132... 76
AVENUE RACHEL... 44... 96	RUE BELHOMME... 216... 112	RUE DE BRUXELLES... 44... 120	RUE DES SAULES... 128... 40	RUE HENNER... 60... 164	RUE POULET... 232... 56
AVENUE TRUDAINE 100... 36	RUE BERTHE... 120... 84	RUE DE CALAIS... 32... 132	RUE DES TROIS FRERES... 120... 88	RUE HOUDON... 120... 120	RUE PUGET. 68... 112
BOUL. BARBES. 228... 24	RUE BERVIC... 220... 112	RUE DE CHARTRES... 268... 100	RUE DOUDEAUVILLE 220... 44	RUE JESSAINT... 288... 96	RUE RAMEY... 192... 28
BOUL. DE LA CHAPEL 268... 108	RUE BLANCHE... 48... 128	RUE DE CLICHY... 20... 136	RUE DU Baigneur... 172... 24	RUE LABAT... 244... 24	RUE RAVIGNAN... 112... 80
BOUL. DE MAGENTA... 236... 120	RUE BLANCHE... 48... 128	RUE DE CLIGNANCOURT... 212... 28	RUE DU DELTA... 212... 132	RUE LALLIER... 140... 152	RUE RICHOM... 252... 76
BOUL. ROCHECHOUART... 212... 116	RUE BOCHART... 156... 144	RUE DE DOUAL... 28... 116	RUE DU MONT CENIS 160... 36	RUE LAMARCK... 156... 36	RUE ROCHECHOUART 200... 136
CHEMIN MALESHERBES... 124... 152	RUE BOISSIEU... 224... 104	RUE DE DUNKERQUE 192... 136	RUE DUPERRE... 68... 140	RUE LE TAC... 124... 100	RUE RODIER... 172... 156
FAUBOURG POISSONNIERE... 228... 132	RUE BRIANT... 84... 92	RUE DE GERANDO... 192... 132	RUE DUPLOYE... 284... 32	RUE LECUYER... 192... 32	RUE RONSARD... 168... 96
PARVIS SACRE COEUR... 168... 80	RUE BURCO... 100... 76	RUE DE L'ABREUVOIR... 120... 52	RUE DURANTIN... 80... 68	RUE LEON... 268... 32	RUE SAINT BRUNO... 286... 84
PASSAGE LEPIC... 76... 104	RUE CAPLAT... 256... 108	RUE DE L'ORIENT... 64... 64	RUE ERMITE... 284... 92	RUE LEPIC... 72... 60	RUE SAINT LUC... 276... 80
PLACE BLANCHE... 52... 116	RUE CARDINAL DUBOIS... 168... 84	RUE DE LA BARRE... 180... 60	RUE ERNESTINE... 280... 28	RUE LIVINGSTONE... 176... 104	RUE SAINT VINCENT... 124... 44
PLACE DES ABBESSES... 148... 148	RUE CAUCHOIS... 80... 92	RUE DE LA BONNE... 168... 52	RUE ESCUDIER... 56... 160	RUE MANSART... 60... 140	RUE SARTÉ... 192... 66
PLACE DU CALVAIRE 140... 80	RUE CAULAINCOURT 120... 26	RUE DE LA CHARBONNIERE... 288... 100	RUE FALCONNET... 196... 80	RUE MERCIER... 26... 152	RUE SEVESTE... 160... 116
PLACE DU TERTRE... 140... 76	RUE CAVE... 272... 72	RUE DE LA GOUTTE D'OR... 244... 92	RUE FEUTRIER... 196... 68	RUE MIDI... 86... 116	RUE ST ELEUTHERE... 148... 60
PLACE DULLIN... 180... 112	RUE CHAPPE... 148... 100	RUE DE LAGHOUAT... 292... 52	RUE FEVAL... 140... 40	RUE MONNIER... 104... 164	RUE ST MATTHIEU... 268... 80
PLACE GOUDEAU... 112... 76	RUE CHAPTAL... 52... 152	RUE DE MAISTRE... 44... 26	RUE FLEURY... 276... 104	RUE MORVINS... 120... 60	RUE ST RUSTIQUE... 140... 64
PLACE PECQUEUR... 112... 36	RUE CHRISTIANI... 220... 80	RUE DE MAUBEUGE... 284... 120	RUE FONTAINE... 80... 128	RUE MULLER... 196... 72	RUE ST VT DE PAUL... 160... 152
PLACE PIGALLE... 104... 128	RUE COLLIN... 68... 136	RUE DE PANAMA... 256... 56	RUE FOYATIER... 156... 100	RUE MYRHA... 292... 80	RUE STEPHENSON... 292... 32
RUE ADOLPHE MAX... 32... 120	RUE CONDORCET... 140... 164	RUE DE ROCROY... 240... 180	RUE FROCHOT... 108... 148	RUE NICOLLET... 192... 52	RUE STEVENS... 124... 144
RUE AFFRE... 292... 80	RUE CONSTANCE... 60... 68	RUE DE SOFIA... 208... 100	RUE FROMENTIN... 76... 132	RUE NODIER... 180... 92	RUE TARDIEU... 164... 104
RUE ALBERT... 164... 72	RUE CORTOT... 140... 56	RUE DE VINTIMILLE 24... 132	RUE GABRIELLE... 128... 60	RUE NOUVELLE... 160... 60	RUE THOLOZE... 88... 72
RUE AMBROISE PARE 280... 140	RUE COTTIN... 196... 56	RUE DE JEAN... 236... 64	RUE GARREAU... 104... 64	RUE PETRELLE... 200... 160	RUE TURGOT... 160... 156
RUE ANTOINE... 104... 112	RUE COUSTOU... 72... 112	RUE DE REURE... 100... 44	RUE GERMAIN PILON 104... 104	RUE PICARD... 192... 100	RUE VERON... 64... 96
RUE AUDRAN... 92... 96	RUE CUSTINE... 172... 28	RUE DES ABBESSES... 64... 88	RUE GIRARDON... 108... 52	RUE PIERRE BUDIN 280... 28	RUE VICTOR MASSE... 100... 156
RUE AZAIS... 156... 80	RUE D'ORAN... 280... 36	RUE DES GARDES... 280... 64	RUE GUELMA... 104... 124	RUE PIGALLE... 100... 144	RUE VIOLET LE DUC... 140... 148
RUE BACHELET... 184... 44	RUE D'ORCEL... 184... 108	RUE DES ISLETTES 240... 104	RUE GUIBERT... 160... 72	RUE PLANQUETTE 84... 100	

A LA DECOUVERTE DE PARIS : LE 18° ARRONDISSEMENT



MEMENTO COMMANDES

- A.... Arrêter
- B.... Bourse : valeur du "magot"
- C.... Cognier
- D.... Déplacement à pied
- E.... Encalsser
- 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.... Voltre
- 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

MEMENTO PERSONNAGES

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

BOEUF-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 com-

mettre 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 constituant 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...

LES ACTIONS

RENSEIGNEMENTS

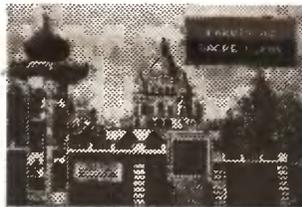
Quand on arrive à la fin d'une suite logique, avec un personnage coopérant, celui-ci vous donne une information. Ce peut être l'adresse d'un personnage, l'heure d'un hold-up en préparation, un "tuyau" pour les courses ou un autre renseignement... A chaque rencontre le message est différent. Il peut arriver 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 l"... 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 essoufflé, 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 l'indique que vous êtes déjà passé dans la semaine. N'exagérez pas !!!

Le dicton du jour :
Le logiciel Cobra
Jamais ne pirateras

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.

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, désenbuage

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

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 connaîtrez le 18^e 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 connaître 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 dia-

logue. 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. Choisissez 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 !

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.

POISSONNERIE JEANLAIN

145 rue du Fbg Poissonnière 75009 Paris

Arrivage Maquereaux très frais

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 ANNONCES...

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 Polonceau contre récompense. S'adresser Bel Kashmi

EMPLOI

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

AVIATION

Echange Cessna contre Tupolev pour retour au pays. Discrét. assurée. 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 (come, peau et graisse) 50% - Emulsifiant 45% - Farine de soja réformé (CEE) 4% - Colorants E458, E342, E314, E890 - Agent de sapidité HCL - Agent de texture E67878 - 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 pu 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 faisons la réflexion que nous avons mis la matière de trois ou quatre logiciels dans un seul !

BASEKI BORASSOU

GRAND MARABOUT AFRICAÏN

arrive de la Casamance Sénégal.

Contre les ennemi(e)s - Argent - Fidélité absolue entre époux

Attraction de clientèle pour les vendeurs

désenvoûtement - débogage - cas désespérés (Thoms.)

Réussite (permis de conduire, jeux, examens, séduction)

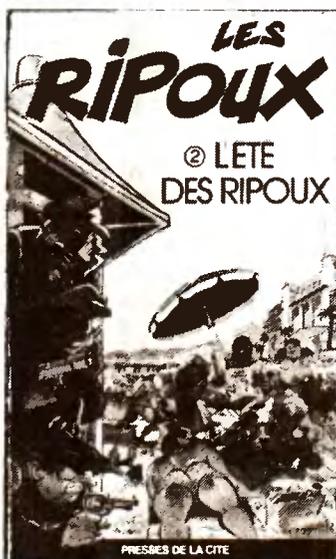
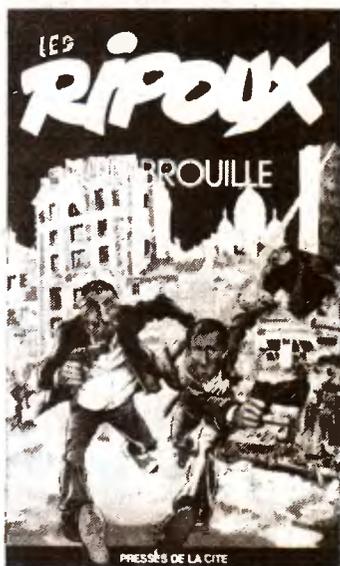
Ton mari ou ta femme est parti(e), ici, tu le (la) voit dans la semaine.

Paielements après résultats

161 rue Cardinal Dubois 75018 PARIS

Bat c, esc. gauche, 5° 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 !