

Ripoux

Atari ST

L'adaptation d'un film français en jeu est une chose rare encore plus quand il s'agit d'un film comique. Cobra Soft nous livre ici un jeu plutôt original qui vous emmènera dans l'univers d'un commissariat de police du 18ème arrondissement. Dealers, prostituées, indics, tueurs feront partie de votre lot quotidien. A vous de savoir trouver le juste milieu qui vous permettra de vous en mettre plein les poches et de passer incognito face aux fameux boeuf-carottes.

Cobra Soft. 1987. Aventure.



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 trotteur", 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 boeuf-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.



Le Marabou est de bon conseil, quand il veut bien!!

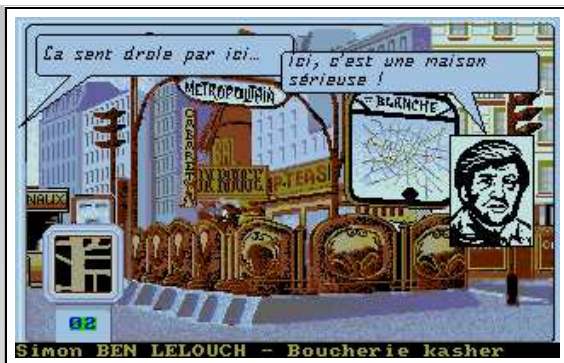
Adapté du film du même nom de Claude Zidi qui rapporta un certains succès notamment grâce au duo Lhermitte-Noiret, cette version de "Ripoux" sur Atari ST n'est qu'une transcription de celle existante déjà depuis un an sur Amstrad CPC. La boîte du jeu contient une gazette avec une carte de l'arrondissement et le nom des rues mais aussi les personnages importants qui pourront vous aider à atteindre votre but (en majorité le racket de malfrat ou de l'intimidation) ainsi que les principales commandes du jeu. Vous y trouverez donc une multitude de renseignements en tout genre. Une règle : Ne jouer pas les héros et n'utilisez jamais votre arme, vous éviterez ainsi la mise à pied :-). Vous commencez la journée toujours au poste de Police du 18ème où vous pouvez parler avec le commissaire avec la touche 'K' pour lui restituer des bijoux récupérer lors d'une perquisition et faire remonter sa note administrative ou encore lui présenter sa démission lorsque vous avez amassé les 200 bâtons.

Si le déroulement du jeu reste identique à la version CPC, les graphismes de fond ont été revu et sont de bien meilleurs factures, ils ont, fort heureusement, gagné en finesses et en couleurs. Ils renvoient bien cette touche de romantisme et de vie propre à Paris. Ils ont en fait été retravaillés par JM Grignon qui se fera connaître par la suite comme musicien sur "Explora" pour Infomédia. Malheureusement leur nombre est très restreint et quelques animations auraient été les bien venu, enfin pour 1987 c'était le top au niveau graphisme. Dommage que les personnages n'aient pas fait l'objet d'autant d'attention et ne soient qu'une transposition pur et simple de la version Amstrad. La musique est identique dans les 2 versions et côté son c'est plutôt le silence total. Vous reconnaîtrez à la réalisation Bertrand Brocard, célèbre pour la série des "meurtres à": Atlantique, Série, Venise, Espace bref des enquêtes très bien conçues et dont tout les fans se souviendront...ah nostalgie, nostalgie. Durant le jeu on a l'impression que quelques bugs apparaissent dans cette version, par exemple si vous parlez à une personne et que vous utilisez la souris, cela fait défiler les réponses possibles mais il peut arriver aussi de quitter brutalement la conversation alors que normalement seule la touche 'Q' est censé le faire. Vous vous retrouvez donc à déambuler dans Paris avec l'impossibilité de retrouver cette personne :-(puisque l'heure est passée.



Les portiers ou vigiles sont difficiles à amadouer.

En conclusion "Ripoux" demeure un jeu original mais qui ne passionnera que les inconditionnels du genre en fait les nostalgiques perdus dans une dimension parallèle des premiers jeux qui ont fait l'heure de gloire des Amstrad et autre C64 car le jeu ne tire pas pleinement partie des capacités de l'Atari. On regrettera la petitesse de la zone réservée au déplacement dans Paris et l'absence totale de son travaillé, par contre le jeu reprend bien les grandes lignes du film et vous prendrez un malin plaisir à extorquer les escrocs et malfrats. C'est fort dommage car cela ne tenait qu'à peu de choses pour en faire un hit. Mais comme direz Noiret : "J't'ai déjà dit pas traîné par ici...."



Inutile de racketter la même personne plusieurs fois.

La journée se termine à 18H et contrairement à la plupart des jeux, vous ne pouvez pas mourir ici mais être indisponible pendant un certain temps vous mettant ainsi en arrêt maladie. Vous pouvez vous remettre de certains coups par des massages ou autres. A tout instant la touche 'O' vous permet de connaître les ordres du jour et 'R' pour savoir où l'on est. Commencez donc par faire le tour de vos indics ou aller encaisser "vos impôts" chez les commerçants ou les malfrats mais pas plus d'une fois par semaine sinon vous aurez : "Je ne vous dois rien". Utilisez donc la touche 'P' pour parler à une personne si la discussion est difficile il faudra peut-être négocier (touche 'N') ou au mieux encaisser (touche 'E'). En fait la carte du manuel est donc indispensable pour profiter pleinement du jeu et ne pas se sentir un peu perdu tant la zone qui montre votre position est petite à l'écran, mais pourquoi donc ?? Alors que 9/10 de l'écran est disponible. Suivant le graphisme, cette zone est disposé à des endroits différents. Tout en bas de l'écran se situe le nom et la profession du personnage rencontré. L'heure a une importance primordiale puisque les personnages vont et viennent dans la ville mais beaucoup d'entre eux se retrouvent ou reviennent souvent au même endroit fort heureusement.



Intérêt

11/20



AMSTRAD CPC

Il s'agit de la version d'origine, elle date de 1986. Ce jeu est assez réussi sur Amstrad. Il me rappelle beaucoup "Marche à l'ombre". Les graphismes restent en nombre restreint et ne sont qu'en 4 couleurs. Si Ripoux ST ne tire pas pleinement parti des capacités de la machine, la version CPC s'en sort très bien avec un charme désué, certes, mais ne manquant pas d'intérêt.



Le travesti est un bon indic mais gardez un oeil ouvert sur lui.

Ranx

Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Ce jeu n'est jamais sorti sur Amiga
Voir aussi	Zombi , La marque jaune, Meutres à Venise, Marche à l'ombre
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,2 Mo
Manuel	La carte

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

