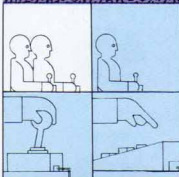


ARCADE-AVENTURE



# Simulateur de vol d'oiseau



J'ai rêvé que je volais. Je parcourais à tir d'ailes des étendues inexplorées, un univers fantastique et inquiétant. J'ai rêvé Birdie.

Lou Ford



Qui d'entre vous n'a pas voulu au moins une fois dans sa vie être un oiseau, déployer ses ailes et s'élancer dans les airs ? Plonger vers le sol, effleurer les paquerettes du bout de l'aile et remonter vers l'azur en un geste aussi naturel et gracieux que celui d'allumer votre Amstrad ? Mais les oiseaux rêvent aussi. Dans vos songes d'enfants étiez-vous un homme rêvant qu'il devenait oiseau ou un oiseau pensant qu'il était homme ?

## Composition d'un rêve d'oiseau

Birdie est un grand oiseau blanc, goéland ou albatros, parti à la conquête de l'infini, de l'horizon, au bout du monde. Il traverse pour cela vingt et uns pays, des plaines verdoyantes aux déserts brûlants en passant par des contrées montagneuses, des lacs fantastiques et des paysages solarisés aux couleurs irréelles. Pacifique et sans défense, il n'a que ses ailes pour échapper aux ennemis qui le guettent. Ils sont nombreux à vouloir interrompre sa quête. Les condors aux serres meurtrières l'attendent dans le ciel lorsqu'il s'envole au delà des arbres. Plus bas

d'étranges mutants lui barrent la route. Les macronaldes volant sont des hamburgers particulièrement voraces. Les champiras sont de bizarres petites bêtes tâchetées montées sur ressort. Les parachouettes, comme leur nom l'indique, sont de simples chouettes équipées de parachutes. De jolies plantes ondulées se détachent brusquement du sol pour devenir redoutables plantes carnivores. Mais les plus horribles sont les bébés polyphages. Ces têtes de foetus aux allures hydrocéphales observent Birdie de leurs petits yeux noirs inquiétants et ouvrent d'énormes machoires à son approche. Birdie s'affaiblit à chaque attaque et chaque fois qu'étourdit, il percute un arbre ou une ruine. Mais il peut également accroître son énergie en effleurant les paisibles papillons orangés qui voletent au dessus de la prairie. Mettez-vous dans ses plumes pour aller le plus loin possible. Votre but est de parcourir les vingt et uns pays le plus rapidement possible. Chaque pays renferme une porte, sous forme de ruine, de vieux dolmen, qui vous projette dans le pays suivant ou en hyperspace. Au fur et à mesure que vous avancez, vous marquez des points. Le temps qu'il vous reste lorsque vous

franchissez une porte est un bonus qui vient enrichir votre score.

## Envolez-vous

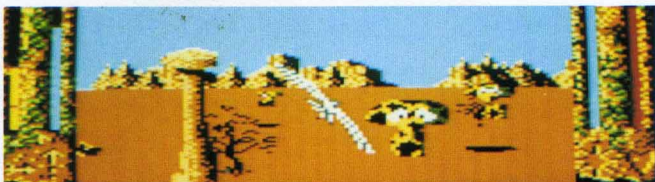
Avant de vous lancer dans l'azur, testez les deux modes d'écran. En appuyant à la fois sur <CAP LOCK et SHIFT>, vous passez en mode écran géant, le graphisme s'étire alors en hauteur. Le dessin devient moins précis, les pixels sont plus gros. A vous de choisir, cette astuce de programmation a été imitée par de nombreux bidouilleurs après la sortie de Birdie. Le voyage débute dans de vertes prairies parsemées d'arbres, de coquelicots, de primevères et de petits champignons rouges mouchetés de blanc avec les montagnes en toile de fond. Peu d'ennemis vous attendent dans ce premier pays. Profitez-en pour faire l'apprentissage du vol.

## Le vol

A droite de l'écran se trouvent le compteur d'énergie et le compteur horaire qui indique le temps restant avant la nuit. (Le vol est alors plus



Parmi les problèmes, il y a :  
des champiras montés sur ressort...



... des macronaldes voraces...



hasardeux.) A gauche, se trouvent les indicateurs de vitesse et d'altitude. Lorsque vous battez des ailes, en appuyant sur la barre espace ou sur le bouton de tir du joystick, vous accélérez mais perdez aussi de l'énergie. Le contrôle de l'oiseau est calqué sur les mouvements d'un avion. Lorsque vous montez, vous perdez de la vitesse et inversement. Si vous descendez en dessous d'une certaine altitude, signalée par un petit trait rouge sur le compteur, c'est le décrochement et l'écrasement au sol. Lorsque l'oiseau bat des ailes en descendant, (ESPACE + Q) ou bouton de feu appuyé et levier vers le bas, il ne descend pas mais accélère. C'est ainsi qu'il peut accélérer sans changer d'altitude. Pour connaître votre score, appuyez sur <CAPS LOCK>, le jeu se met en pause et indique vos points en haut à gauche de l'écran. Méfiez-vous, le rythme du jeu peut paraître tranquille mais vous avez en

vous une certaine inertie. Vous ne pouvez pas éviter rapidement arbres ou ennemis en virant sec à gauche ou à droite. Il faut an-ti-ci-per !

## Les pays

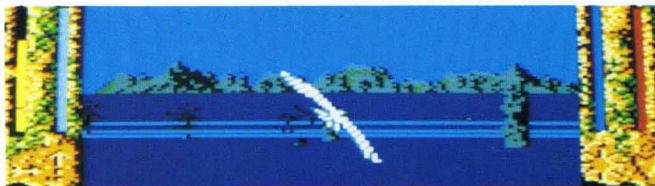
Dès le deuxième pays, les champiras sur ressort et les hamburgers carnassiers partent à l'attaque. Ils sont trompeurs, rapides et nombreux à vous barer la route. Vous évoluez maintenant dans un désert où cactus et arbres pétrifiés se battent en duel. Les petits papillons bien sûr sont aussi là pour recharger vos batteries.

Une chronologie précise des pays est impossible car il existe deux sortes de portes. Celles qui vous projettent dans un autre pays et les portes d'hyperespace. Lorsque vous franchissez l'une d'elle, vous êtes téléporté dans un trou noir à la vitesse maximum. Plus besoin de battre les ailes si ce n'est pour

observer l'effet stroboscopique qui en découle. Le but est alors d'éviter la multitude de météorites mordorés qui arrivent sur vous. Ces portes permettent de franchir plusieurs pays à la fois afin d'atterrir quelques contrés plus loin.

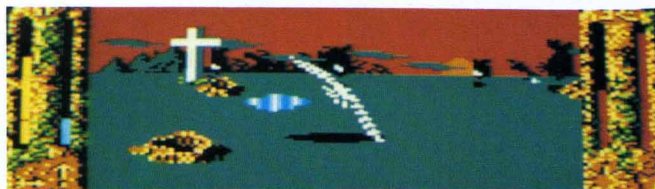
Au fil de votre route vous survolez le pays montagneux au soleil rouge peuplé de parachouettes et de bébés polyphages terrifiants lorsque leurs toutes petites bouches se transforment en énormes machoires de requin.

D'autres pays ont donné naissance aux plantes carnivores qui se décrochent à votre approche pour vous voler dans les plumes et mieux vous dévorer. Dans la superbe région des grands lacs des feux follets jaunes gravitent au-dessus des flots, des arbres foudroyés qui ont gardé une couleur de braise affleurent çà et là. Au fil du voyage vous pénétrez dans des pays de plus en plus étranges où les couleurs s'inversent en des teintes acidulées. La terre devient parfois blanche, les ruines s'habillent de bleu ou d'orange. Le vol se transforme en un rêve psychédélique au milieu de monstres mutants. Nous ne défleurons pas plus avant l'univers de Birdie. Pour gagner et atteindre le pays du bout du monde il faut savoir voler, tout simplement...



... la nuit qui tombe brusquement...

... ou carrément morbides !



## Trucs, astuces et pièges...

Effleurez tous les papillons qui passent à votre portée, ils augmentent votre capital d'énergie. Lorsque celui-ci est plein, tout nouvel atouchement vous rend invulnérable pendant quelques instants. Vous pouvez alors foncer dans tous les arbres et tous les ennemis possibles sans égratignure. Vous





## MEMENTO

JEU : Clavier ou Joystick + bouton de feu

DEPLACEMENTS :

Monter : touche <A> ou joystick haut  
 Descendre : touche <Q> ou joystick bas  
 Gauche : touche <O> ou joystick gauche  
 Droite : touche <P> ou joystick droite

Accelerer : touche <ESPACE>  
 (battre des ailes) :

MODE ECRAN GEANT: <CAPS LOCK + SHIFT> ou bouton de feu

SCORE et PAUSE : <CAPS LOCK>

gagnez aussi de nombreux points. En passant sous les dolmens vous augmentez votre énergie. Pour voler à plein tube en consommant un minimum d'énergie : montez le plus haut possible et une fois en haut, cessez de battre des ailes. Le seul écueil de ce système est qu'alors vous risquez de voir les rapaces fondre sur vous. Ils sont très difficiles à semer et ne vous lâchent qu'aux abords des portes. A tout moment, pour éviter de battre des ailes et perdre de l'énergie, jouez sur l'altitude et la vitesse, partez en contre-plongée, remontez un peu etc. Gardez toujours l'oeil rivé sur le compteur d'énergie, votre unique richesse.

ondulations sont parfaitement réussies et l'on se prend à apprécier ce vol étrange en terres inconnues. Il faut être patient et précis pour finir sa route. Le contrôle de l'oiseau demande un certain toucher que l'on met du temps à acquérir. C'est la difficulté majeure du jeu. Lorsque l'on maîtrise bien les envolées et que l'on file dans le ciel tout en économisant son énergie, la partie est gagnée. Les commandes sont simples d'accès et très difficiles à gagner.

### Honneur au programmeur

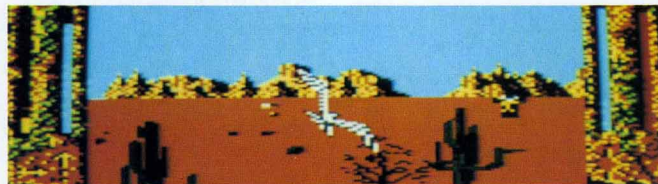
Stéphane Picq est un doux rêveur, pacifiste, musicien et programmeur. Il a imaginé ce jeu pour Ere Informatique il y a deux ans, lorsqu'il avait 22 ans. Il a également composé la plupart des

musiques des titres Ere Informatique sur Amstrad depuis Sram : Qin, Purpule Saturn Day. Ses jeux préférés sont Lord of Midnight, Sentinelle et Populus. Il lui a fallu deux ans pour apprendre à voler et créer Birdie. Quand on a demandé à Stéphane Picq pourquoi il avait imaginé un tel jeu, il nous a déclaré : - "Je me suis naturellement inspiré du film Birdie. J'ai aimé l'idée de ce personnage qui a une psychose. Il veut absolument être un oiseau et s'enferme dans cette obsession." - "J'ai voulu délirer en faisant Birdie. J'ai voulu innover. J'en avais assez de voir des jeux où tu n'avais le choix qu'entre des aventures aux scénarios compliqués et des jeux d'arcade où on ne fait que tirer. Je voulais faire un jeu où l'on ne tirait pas." - "Au fur et à mesure que tu avances dans le jeu, l'univers familier au départ devient de plus en plus apocalyptique. Tu survole d'abord des arbres et des ruines puis l'univers devient de plus en plus irréal. A la fin c'est un peu un rêve de baba cool."

- "Pour la programmation, c'est la routine de zoom qui a été difficile à concevoir. Chaque élément du jeu ne représente qu'un seul sprite en mémoire. Le grossissement se fait en temps réel. Cet algorithme de zoom particulier m'a donné du mal mais cela m'a permis de mettre énormément de graphisme. Personne n'avait jamais fait cela avant Birdie, depuis, cela a été amplement utilisé..." Stéphane oeuvre à présent sur Atari St et Amiga et a fait le son pour Kult : "le premier jeu d'aventure où il y a un son digitalisé pour chaque animation. J'ai travaillé dessus comme un film. Il y a 240 Ko de digitalisation ce qui donne une atmosphère très particulière au jeu. ■

### Envolée poétique

Birdie est un jeu poétique et déroutant. L'animation de l'oiseau et des personnages est superbe. Il bat des ailes délicatement et gracieusement, ses



Le désert s'annonce impitoyable.

L'ombre d'un condor.

