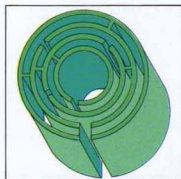


EXPLORATION

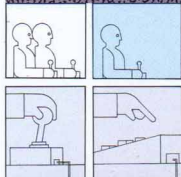


Benjamin  
GERSON

# XOR

## Pas de hasard, 100% de réflexion

A travers quinze labyrinthes piégés et de difficulté croissante, vous découvrirez qui se cache sous le masque de XOR.



### Objectif

**V**ous devez récupérer à travers maints dédales un certain nombre de masques, 47 dans le premier tableau, en moins de 2 000 mouvements. Une fois cette tâche accomplie, un de vos deux héros doit s'approcher de la porte de sortie du labyrinthe. Vos deux personnages sont représentés sous forme de deux écussons; l'un se nomme Magus et possède deux bandes jaunes, l'autre se nomme Questor et porte un lion. Il est très facile de passer de l'un à l'autre: appuyer sur la touche Return ou sur le bouton Feu.

### Déplacements

Questor ou Magus se déplacent dans les quatre directions, nord-ouest-sud-est, grâce au joystick ou grâce aux touches C-X-;Z (clavier QWERTY).

### Ecrans de contrôle

Sur la droite de l'écran se trouvent quatre petites lucarnes. La première indique le numéro du labyrinthe que vous

parcourez, la seconde indique le nombre de plans que vous avez trouvés, la troisième, portant le masque bleu, mentionne le total de masques à récupérer et le nombre de masques ramassés. Quant à la dernière, elle montre si vous manipulez Questor ou Magus et quel est le nombre de mouvements effectués.

Au cours de vos pérégrinations, vous trouverez assez vite des cartes gris et blanc. En passant dessus, vous vous apercevrez que le deuxième écran de contrôle se remplit d'un quart à chaque fois. En appuyant sur la touche M, vous ferez alors apparaître le plan du labyrinthe comportant les murs et l'emplacements des masques. Réappuyez sur la touche M et vous retrouverez la maîtrise de vos deux héros.

- 12 L'heure heureuse
- 13 Déjà vu
- 14 L'avant-dernier
- 15 Le traducteur

Choisissez un niveau en utilisant la touche ; pour vous déplacer vers le bas, la touche C pour vous déplacer vers le haut, et validez avec Return ou le bouton Feu.

### Fin de jeu

Si pour une raison quelconque vous désirez stopper le jeu, il faudrait presser la touche E. A ce moment le message *REPLAY?* apparaîtrait. Répondez N et vous serez renvoyé au menu de départ.

En revanche, si vous pressez Y, vous aurez droit à une répétition complète de tous vos mouvements depuis le début du tableau. Vous pourrez de plus contrôler la rapidité de ce replay en appuyant sur H, puis sur la barre d'espace qui vous fera avancer pas à pas.

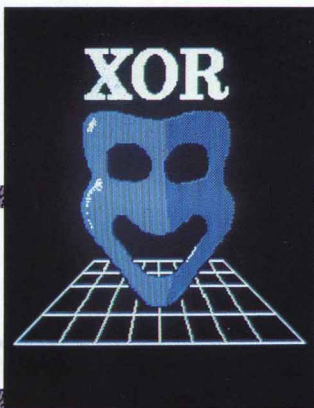
### Stratégie et aides de jeu

Si vous désirez découvrir le jeu par vous-même, ce qui fait aussi partie du

### Début de jeu

L'écran de début vous présente les quinze labyrinthes que vous devez résoudre:

- 1 Lignes et colonnes
- 2 Un coin poissonneux
- 3 Bouillon de poule
- 4 Mixture explosive
- 5 Jamais seul
- 6 La maison des poupées
- 7 La revanche des poupées
- 8 Lumières!
- 9 Le défi
- 10 La réussite
- 11 Le fil du rasoir



Qui se cache derrière XOR?

plaisir de jouer, alors ne lisez que le premier paragraphe, qui vous donnera quelques indications générales quant au déroulement des épreuves. Si par contre vous vous trouvez bloqué un certain moment, alors profitez de l'expérience accumulée par un joueur acharné qui a su déjouer non pas tous les pièges, mais un certain nombre de puzzles tordus et ardu, et qui n'hésite pas à vous confier ses précieux secrets.

## Généralités

Il faut savoir tout d'abord que le hasard n'intervient jamais dans XOR. Par «hasard», il faut comprendre le fait que les labyrinthes sont toujours les mêmes, quelle que soit l'heure à laquelle vous démarrez le programme. Il faut comprendre aussi par là que la résolution d'un labyrinthe n'est jamais un coup de chance mais vraiment une démarche raisonnée. D'ailleurs, si jamais vous vous «plantez» quelque part, vous aurez toujours la possibilité de revisionner votre démarche en actionnant le replay.

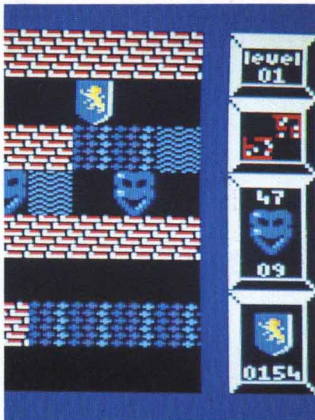
Les deux écussons que vous manipulez n'ont pas d'attribut particulier. Que vous maniez l'un ou l'autre, la collecte des masques sera identique. Dans la plupart des niveaux, vos personnages seront assez éloignés l'un de l'autre et n'auront pas à conjuguer leurs efforts. Dans les derniers niveaux, notamment le quinzième, il sera indispensable d'utiliser alternativement Magus et Questor pour arriver à s'emparer des deux masques (eh oui, deux seulement!) que comporte ce tableau. Bien entendu, s'il

n'y a qu'un nombre réduit de masques à ramasser, c'est que le puzzle proposé nécessite un examen attentif de la situation, une analyse fouillée du problème et beaucoup d'astuce pour être «craqué»!

Un labyrinthe complet fait approximativement seize écrans. En vous déplaçant dans celui-ci vous admirerez le scrolling très doux et le choix des couleurs, qui donne une lecture très claire et rapide du parcours à effectuer. Une chose est sûre: lorsque vous aurez résolu une dizaine des pièges proposés, vous ne regarderez plus les labyrinthes avec le même œil!

## Premiers tableaux

Le premier des labyrinthes n'est qu'une mise en jambes pour parcourir



Une simple formalité au premier niveau.

les autres. Entraînez-vous dans celui-ci pour manier vos deux personnages, pour utiliser le replay et le mode carte. Vous verrez tout de suite qu'il n'est pas si facile que cela d'arriver au bout en moins de deux mille mouvements, du moins dans les premières tentatives. Vous rencontrerez des champs de forces représentés sous la forme de carrés grisés dont certains ne peuvent être effacés qu'en étant parcourus sur la même ligne, c'est-à-dire suivant un axe gauche-droite, et d'autres en colonne, suivant l'axe haut-bas.

fig 1 - Champ de force-ligne

fig 2 - Champ de force-colonne

fig 3 - Les poissons sont attirés vers le bas.

fig 4 - Les poulets sont attirés vers la gauche.

fig 5 - Votre écusson doit exécuter le trajet suivant: B1-B2-B1-C1-C2; prenez alors le masque.

fig 6 - Votre écusson doit effectuer le parcours suivant: B1-C1-B1 (on pousse un poulet) - A1 (on le repousse encore une fois). La voie est libre!

fig 7 - La bombe H détruit la case où elle se trouve et tout ce qui se tient sur les deux cases adjacentes à gauche et à droite.

fig 8 - La bombe V détruit la case où elle se trouve et tout ce qui se tient sur les deux cases adjacentes en haut et en bas.

fig 9 - Lespoupées se déplacent dans toutes les directions.

fig 10 - Les masques tristes sont des interrupteurs qui font passer du jour à la nuit et vice versa.

fig 11 - Les Bums sont des transporteurs instantanés.

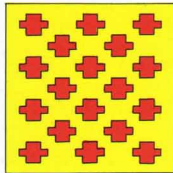
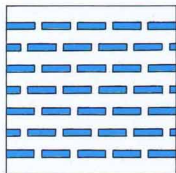
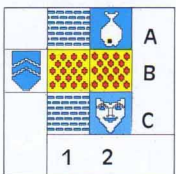
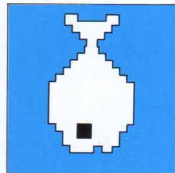


Fig. 1 - Champs de force-ligne.

Fig. 2 - Champs de force-colonne.

Fig. 3 - Les poissons sont attirés vers le bas.

Fig. 4 - Les poulets sont attirés vers la gauche.



1

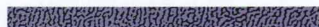
2

3

4

Fig. 5 - Votre écusson doit exécuter le trajet suivant: B1-B2-B1-C1-C2; prenez alors le masque.

Fig. 6 - Votre écusson doit effectuer le parcours suivant: B1-C1-B1 (on pousse une poule) — A1 (on le repousse encore une fois). La voie est libre!



Ce n'est que dans le second tableau que vous commencerez à percevoir la réelle profondeur du jeu. Vous trouverez cette fois-ci des poissons, ce sera pour Questor le lion, et des poulets, réservés au seigneur Magus.

La particularité des poissons est d'être attirés vers le bas. Vous pouvez pousser une de ces limandes sur la gauche ou sur la droite. Sitôt que l'habitant des mers trouvera un bord sans obstacle, il tombera en chute libre, attiré par la pesanteur. Attention de ne pas laisser un de vos personnages en dessous, car il y perdrait automatiquement la vie.

Les poulets, comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, sont eux attirés par la gauche. (N'y voyez surtout pas une allusion politique!) Vous pouvez les déplacer de haut en bas, mais dès que leur route sera libre, ils fileront comme une flèche vers l'extrémité libre, le plus à gauche du labyrinthe. De même, ne laissez pas un de vos écussons sur la route d'un des poulets à roulettes si vous voulez garder toutes vos chances de finir le parcours!

De façon simple, rappelez-vous que les poissons ou les poulets se déplacent dans la direction où ils regardent, du moins c'est ce qui se passe ici!

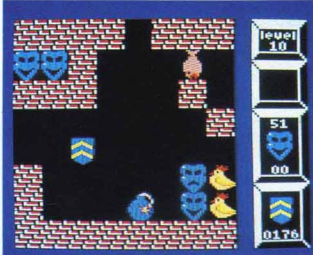
Il faut remarquer également que les



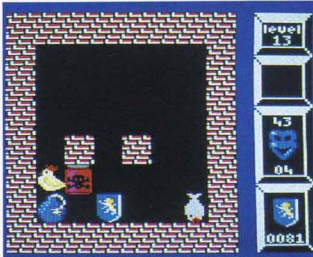
Il est beau mon poisson.



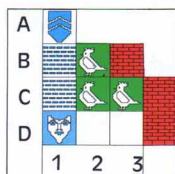
Poulet vole!



Attention aux bombes!



Perdu!



6

Fig. 7 - La bombe H détruit la case où elle se trouve et tout ce qui se tient sur les deux cases adjacentes à gauche et à droite.

Fig. 8 - La bombe V détruit la case où elle se trouve et tout ce qui se tient sur les deux cases adjacentes en haut et en bas.



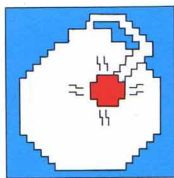
volatiles comme les aquatiques peuvent emprunter les champs de force, du moment qu'ils respectent les lignes ou les colonnes.

Pour vous aider quelque peu et pour vous montrer la subtilité des problèmes, je vous propose un exemple poisson et un exemple poulet.

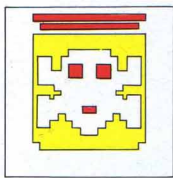
## Les bombes

Dès le troisième tableau, les situations vont se compliquer sérieusement. Entre nous, je dois vous avouer que les premières fois que je me suis frotté à ce troisième tableau j'ai bien cru que le programme était bogué et que le créateur du jeu s'était emmêlé les poulets en créant ce labyrinthe. Vous y trouverez mélangés les poissons coureurs et les poulets tombeurs avec, à tout moment, des risques de blocages et de chocs. Il vous faudra pas mal d'essais pour arriver au bout. U'y suis arrivé malgré tout, ce qui prouve indubitablement l'existence d'une solution et je vous assure que cela soutient le moral de la savoir!!

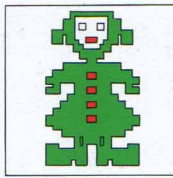
Si le quatrième niveau s'appelle Mixture explosive, c'est qu'on y trouve d'autres objets, des bombes, permettant de créer des brèches dans les



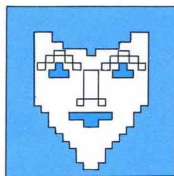
7



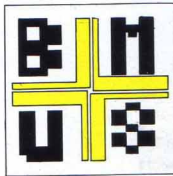
8



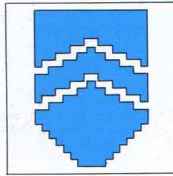
9



10



11



12

Fig. 9 - Les poupées se déplacent dans toutes les directions.

Fig. 10 - Les masques tristes sont des interrupteurs qui font passer du jour à la nuit et vice versa.

Fig. 11 - Les Bums sont des transporteurs instantanés.

Fig. 12 - Magus, un des deux écussons que vous déplacez dans le labyrinthe.

murs. Ces bombes sont de deux sortes, les bombes H et les bombes V, qui, comme leur nom l'indique, vont détruire trois cases, soit en horizontal, soit en vertical. L'autre caractéristique de ces bombes est d'être attirées vers le bas (bombe H) ou vers la gauche (bombe V).

### Les poupées

Ces petits êtres délicieux se déplacent dans toutes les directions jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle quelconque. Vous vous servirez d'elles en les déplaçant, en créant des passerelles ou des obstacles aux animaux familiers que vous avez déjà rencontrés.

### D'autres masques

Sur la droite de l'écran se trouve le compteur de masques. Ainsi, dans le labyrinthe numéro huit intitulé Lumières, vous devez récolter cinquante masques. Dès le départ, pourtant, vous constaterez qu'il y a quelque chose de bizarre... En effet, certains masques pleurent! En fait ces masques tristes sont des interrupteurs qui éteignent tous les murs. Pour retrouver la lumière, il vous faudra passer sur un autre de ces visages maussades.

### Les Bums

Bloqué dans un tableau? Utilisez les Bums, c'est-à-dire les Balises universelles de matérialisation simultanée. Vous

n'avez pas compris? Je vais tâcher d'être plus clair: vers les derniers tableaux, la complexité augmentant, vous trouverez pêle-mêle tous les objets et animaux décrits plus haut. L'innovation, cette fois, vient des Bums; chaque fois que vous passerez sur une de ces balises, vous serez transportés... ailleurs. A vous de vous servir de ces balises à bon escient.

### La véritable nature de Xor

N'oubliez pas que chaque labyrinthe résolu vous fera approcher de la véritable personnalité de celui qui se cache sous le masque de Xor. Chaque succès vous fera découvrir une lettre qui

s'affichera sur le menu principal avec en face le nombre de déplacements effectués. Ceux-ci n'ont pas d'importance, ce qui compte c'est la solution de l'énigme. Un dernier mot: les dix premiers lecteurs qui enverront (sur carte postale uniquement) l'anagramme résolu recevront un numéro gratuit de *Logistrad* ainsi qu'un logiciel du commerce. (Précisez cassette ou disquette). Si jamais vous ne trouviez que les lettres sans réussir à recomposer le bon mot, envoyez tout de même votre réponse, il se pourrait qu'on ait un petit geste pour vous... Ce concours durera deux mois fermes à partir de ce numéro. Il ne reste plus qu'une petite chose à vous dire: bonne chance et amusez-vous bien!

## MEMENTO

Déplacement avec les touches C et ; ou le joystick. Validation par Return ou Feu

Déplacements:	Touches: (ou Joystick)
haut-nord	C
bas-sud	;
gauche-ouest	X
droite-est	Z

Mode carte — Mode labyrinthe  
Touche M

Arrêt de jeu	Replay	Pause
Touche E	Touche Y pour <i>oui</i> Touche N pour <i>non</i>	Pendant le replay, touche H

Pas à pas  
Touche H puis  
barre d'espace