

innocent

until caught



PC
CD
ROM

ARKNOVA



INNOCENT UNTIL CAUGHT

Jack T. Ladd is a man in debt. And the tax man hates to wait. On a world that spans 3 planets, 1 Cloud City and at least 4 bars, it's up to you to pay back the tax man, clear your name and get yourself involved in a huge number of strange and indescribable activities that only the most liberal of minds would ever contemplate. Keep your nose clean after 5 legspreader cocktails. Encounter Klepto the robot and walk away with more than your pride intact. Endure an Interstellar Revenue Decimation Service interview without losing hair or gnawing off your own leg. Featuring, for the first time, SmuttiText™, Cyniplay™ & Virtual Pornography™ Oh yes, this really is an adventure game that you'll never forget!!!

Jack T. Ladd est criblé de dettes. Et le percepteur déteste attendre. Dans un univers qui compte 3 planètes, 1 cité nuage et au moins 4 bars, c'est à vous de rembourser le percepteur, de vous blanchir et de vous lancer dans un nombre incalculable d'activités bizarres et indescriptibles que seul le plus libéral des esprits pourrait envisager. Tenez-vous à carreau après 5 cocktails de tord-boyaux. Rencontrez Klepto le robot et filez avec l'honneur sauf. Passez un entretien avec le Service du Fisc sans vous laisser démonter ni bouffer. Sont réunis pour la première fois SmuttiText™, Cyniplay™ et Virtual Pornography™. Oui, c'est vraiment un jeu d'aventures que vous n'êtes pas prêt d'oublier !

Jack T. Ladd hat Schulden, riesige Schulden. Mit dem Steueramt ist nicht zu spaßen. Auf einer Welt, die drei Planeten umfaßt, eine Wolkenstadt und mindestens vier Bars, mußt Du alles versuchen, um die Steuerschuld zu bezahlen und Deinen guten Namen zu retten. Ganz klar, daß Du dabei in jede Menge merkwürdiger und verrückter Abenteuer verwickelt wirst, Abenteuer, die einer ungezügelter Phantasie entspringen. Halte Deine Nase nach 5 "Beinspreizer"-Cocktails geputzt und nüchtern. Mache die Bekanntschaft von Klepto, dem Roboter, und Sorge dafür, daß nicht nur Dein Stolz ungeschoren davonkommt. Sieh zu, wie Du ein Verhör überstehst, das der Einkommenverminderungsdienst inszeniert, ohne daß Dir die Haare ausfallen oder Du Dir Deine eigenen Finger abbeißt. Dies ist Deine erste Chance, SmuttiText™, Cyniplay™ und Virtual Pornography™ zu erleben. Überzeuge Dich selbst, daß dies ein Adventure ist, das Du niemals vergessen wirst!

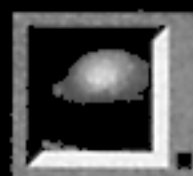
Jack T. Ladd è un uomo in debito. E all'esattore delle tasse non piace aspettare. In un mondo che comprende tre pianeti, 1 Città nelle nuvole ed almeno quattro bar, sta a voi dare all'esattore delle tasse quanto dovuto, restituire rispettabilità al vostro nome ed intraprendere una miriade di attività strane ed indescrivibili che solamente la più liberale delle menti potrebbe contemplare. Non cacciatevi nei guai dopo 5 cocktail che potrebbero stendere anche un elefante. Incontrate Klepto il robot e cercate di sopravvivere con qualcosa di intatto che non sia solo il vostro orgoglio. Resistete ad un interrogatorio dell'Ufficio di Decimazione del Fisco senza perdere i capelli o la testa. Con, in anteprima, SmuttiText™, Cyniplay™ & Virtual Pornography™. Oh sì, si tratta di un gioco d'avventura che non dimenticherete mai!!!

Psygnosis and Innocent™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this game are strictly prohibited.
©Psygnosis 1993. All rights reserved.
Manufactured in the United Kingdom.

SONY
A MEMBER OF
THE SONY GROUP
OF COMPANIES

PSYGNOSIS

INNOCENT
UNTIL
CAUGHT.



Ce produit est sous copyright

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit INNOCENT - UNTIL CAUGHT, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

L'illustration de la couverture de INNOCENT - UNTIL CAUGHT est Copyright © 1993 Psygnosis.

Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de

Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés



LE RECIT INFORTUNE DES METHODES
UTILISEES PAR LA BUREAUCRATIE
INCONTROLEE POUR DECOURAGER LES
INITIATIVES DU CRIMINEL HONNETE ET
TRAVAILLEUR ET S'INTRODUIRE DANS SON
COMMERCE QUOTIDIEN

OU ...

1434	3101	4244	2472	3196
5126	6505	5130	0423	9142
5396	1680	4290	5728	5903
4717	1743	2687	5093	8854
0258	0795	0320	9164	9367



3	1. CONTEXTE DE L'HISTOIRE
33	2. CHARGEMENT DU JEU
37	3. COMMENT JOUER
53	4. RÉSUMÉ DES COMMANDES
57	5. AIDE
63	6. REMERCIEMENTS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures



5275	0557	6019	7344	9856
0737	6642	1751	1562	9405
0487	8822	2320	9204	5465
3987	9259	9439	2973	2034
9380	2569	1621	4066	0329

COMMENT JE ME SUIS RETROUVE DANS CE PETRIN

D'APRES JACK T. LADD, MAITRE-VOLEUR



INTRODUCTION

Appelez-moi Jack. Mon vrai nom est Jack T. Ladd mais ne me demandez pas ce que le T veut dire parce que vous n'obtiendrez aucune réponse – et un coup de pied dans les noix de coco, ça fait souvent mal !

Drôle d'idée, mais ç'aurait pu être pire. Mon père voulait m'appeler Rudolf Rufus Rupert Russel Ladd. A ma naissance, il voulait ouvrir un exemplaire du dictionnaire des prénoms intergalactiques et me baptiser de tous les noms de la première page sur lesquels son doigt potelé s'arrêtait.

Heureusement, la folie ne se transmet pas génétiquement. Du moins, c'est ce que dit mon ami Dinky le lutin vert.

De toute façon, là n'est pas le sujet de cette histoire. Mon but est de vous raconter comment j'ai fini par devoir trouver plus d'argent que ce qu'un important gouvernement dilapide en filles et en cocktails – et tout ça en 28 jours.

5770	1254	5359	3737	2335
9883	4168	2182	9215	2520
8469	3783	7830	9196	8169
7619	2824	4827	5952	2984
1140	3863	0474	8047	4783

CONTEXTE

Je pense que vous savez tous maintenant que les êtres humains ont conquis les étoiles et colonisé les planètes de cette malheureuse galaxie. Si vous ne le saviez pas, alors retournez à l'école. Si vous le saviez, foutez le camp d'ici. Je n'ai pas besoin de petits malins comme vous aux remarques désobligeantes. Bon, d'accord, si vous n'êtes pas une poule mouillée, alors vous pouvez rester.

Vous devez savoir avant tout ce qu'est la Fédération. Cela fait déjà longtemps – bien longtemps – que tous les mondes colonisés, dictatures monarchiques ou coopératives communistes, ont rejoint la Fédération des Planètes. Je ne peux pas vous dire précisément quand cela s'est passé parce que j'ai raté ce cours d'histoire. Bon, je sais, j'ai raté TOUS les cours d'histoire, mais ça, c'est une autre histoire que je ne vous raconterai pas même si je pouvais m'en rappeler. Notre histoire concerne la Fédération et les méthodes qu'elle utilise pour tout contrôler : le commerce, les affaires et (c'est le plus important) les impôts intergalactiques.

Tout comme les institutions gouvernementales, la Fédération s'est fait dévorée par la bureaucratie. Il m'est arrivé une fois d'écrire un poème à ce sujet mais la poésie n'étant pas vraiment mon fort, il faudra me casser le bras pour que je recommence. De toute façon, qui dit bureaucratie dit corruption. La Fédération, pour dire les choses comme elles sont, est corrompue à 100%. Tous les secteurs luttent pour s'emparer du pouvoir et utilisent des méthodes



1341	0131	2353	0361	6525
6026	9857	5450	1235	7492
5194	1208	5299	3283	6823
0427	7734	9848	3484	0297
8811	5852	9216	7649	5625

illégales pour parvenir à leurs fins. Le plus terrible et le plus illégal de tous est le Service Interstellaire de Destruction des Impôts – également connu sous le nom de SIDI.

Mon texte devient un peu lourd et je n'ai pas mis de sous-titre depuis au moins 200 mots. C'est pour cela que je vais vous en dire plus au sujet du SIDI et vous expliquer pourquoi je vais avoir des ennuis avec eux un peu plus tard. Et maintenant, un sous-titre gratuit ...

SOUS-TITRE GRATUIT

Bon, maintenant qu'on s'est débarrassé de tout ça, continuons à décrire le contexte de cette histoire.

Je vous ai déjà parlé de la Fédération et du SIDI alors que dire de plus maintenant ?

Crime. Tout est basé sur le crime. Chaque planète a ses propres gangs et ses organisations de crimes. Si vous êtes de ceux qui croient que les chefs criminels sont des individus loyaux qui aiment les hommes et les chatons, vous croyez probablement à l'argent gratuit pour tous et à l'intégration des conducteurs de vélos aéroglisseurs dans le courant dominant de la société. La confiance que vous pouvez avoir en un criminel est à peu près aussi grande que la distance mise pour le balancer – à supposer qu'il ne vous tue pas au moment où vous franchissez la porte d'entrée.

7805	4557	7936	5800	7671
4046	0403	7074	5345	7029
4499	6553	2699	7430	8212
5560	9754	6069	4575	9227
1201	7102	0902	6847	6773



MOI

ça suffit pour le contexte, parlons de moi maintenant. Outre les apparences extérieures (impeccablement habillé, coupe de cheveux à la mode, corps élancé, etc.), on peut dire que je suis spécialisé dans la livraison clandestine d’articles de valeur. Certains officiers complètement idiots de la police de la Féd diront que je suis un voleur mais c’est juste parce qu’ils ne savent pas prononcer les mots de plus de deux syllabes.

MON OPINION SUR LES BARS

Bar est le plus beau mot des Trois Planètes. Faites roulez votre langue, Baaaaar, puis prononcez du fond de la gorge, barrrrrr. Je n’ai pas l’habitude de m’excuser mais je vais faire une exception pour cette fois. Cela fait longtemps que je n’ai pas pris un verre et après ce qui vient de m’arriver avec le SIDI, je vais aller directement au bar le plus proche. Je vous en dirai plus dans quelques instants mais vous devez d’abord connaître les règles d’or sur les bars :

1.N’invitez jamais un barman sur un vaisseau spatial de la Fédération à faire une partie de « je parie que vous ne savez pas comment faire le cocktail ‘Surprise Prostituée’ ». Vous vous retrouverez K.O. bien avant d’avoir pu dire « Hips ! J’ vous parie, hips, qu’ vous savez mêm’ pas, hips, comment faire l’ cocktail ‘Surprise Prostituée’, hips »



8782	3456	9263	8561	5540
3532	0683	8371	9365	3161
5610	1473	3044	7767	1306
6864	4747	5031	2555	7443
1497	5120	3769	2439	7208

2.Essayez d’éviter les bagarres.J’avais encore d’autres conseils à vous donner mais en vérité, je m’en fiche. Ayez un nez propre, éclairez-vous la voix et agissez calmement.

Par contre, je vais faire l’effort de vous donner un peu plus d’informations utiles sur les personnes, lieux et choses que vous allez peut-être rencontrer.

Comme vous allez devoir m’aider, vous avez besoin d’obtenir des renseignements à la source. Ne m’en veuillez pas si la suite ressemble à un fatras d’idées rassemblées en moins de 60 secondes parce que c’est tout à fait ce dont il s’agit.

D’ACCORD, VOICI CE QUE JE SAIS :

- 1.Ne portez jamais une montre au lit.
- 2.Lavez-vous toujours derrière les oreilles sauf si vous n’en avez pas envie.
- 3.Si un policier n’est pas corrompu, c’est qu’il est stupide. S’il n’est pas stupide, c’est qu’il n’est pas policier.

Je ne vous ai jamais dit que j’en savais long. Maintenant, si vous m’aviez interrogé au sujet des filles ou des détournements de fonds, alors peut-être ...

Mais je crois que c’est plus ou moins tout. Si je me souviens d’autre chose, je ne le révélerai pas sans être d’abord payé. C’est comme ça que tourne le monde.

0477	0293	3528	8803	1866
8248	6333	8530	2863	3005
8443	2246	2916	4782	3942
2855	2656	3128	8929	0566
6072	0012	5666	8456	0973



LE CRIME NE PAIE PAS

J’ai dit que je vous raconterais l’expérience que j’ai vécue aujourd’hui avec le SIDI et je ne mens jamais. Sauf bien sûr, quand je ne veux pas heurter les sentiments d’autrui, quand ça me permet de gérer tranquillement mes affaires et à chaque fois que j’en ai envie. Si on y réfléchit bien, je mens presque tout le temps mais dans le cas présent, je disais la vérité.

Le SIDI : bien qu’il s’agisse du groupe d’acides aminés le plus misérable, le plus vil et le plus ignoble qui ait jamais osé se coaguler en forme humaine, il mérite cependant un sous-titre.

Service Interstellaire de Destruction des Impôts (SIDI). Parlons du SIDI. C’est le département de la Fédération le plus puissant et le plus corrompu. Ils imposent des taxes sur tout ce qui bouge, et si ça ne bouge pas, ils flanquent une taxe d’immobilité. Vous ne pouvez rien faire pour les empêcher de découvrir combien vous avez gagné, quand vous avez touché cet argent et pourquoi vous n’avez rien payé pendant six ans. Même les criminels ne peuvent pas y échapper. Le SIDI possède les vaisseaux spatiaux les plus rapides de la galaxie, une flotte de combat sans pareil et le groupe d’experts-comptables de combat le plus misérable et le plus avare que vous ayez jamais rencontré. Ils se donnent même des taxes entre eux quand ils n’ont rien à faire.

Répetons-le encore : SIDI. Souvenez-vous de ces lettres et de la menace qu’elles représentent pour l’avenir de la libre entreprise. SIDI, SIDI, SIDI ...



2333	9615	4440	3101	4832
2257	1767	4192	1172	1546
5959	4504	5335	0568	7013
2487	0141	2306	8095	7292
6144	3296	5584	6632	9314

L'IMPORTANCE DE LEUR ROLE DANS CETTE HISTOIRE

Au cas où quelqu'un du SIDI s'emparerait de ce document lorsque j'aurai atteint Tayte, je vais changer les noms pour protéger le coupable. En fait, ce serait encore mieux si je ne mentionnais aucun nom du tout. Ma mémoire n'est plus ce qu'elle était, quoique? Je ne m'en souviens plus.

Je vais commencer par le vaisseau. C'est vrai, ce n'était pas mon vaisseau. Je ne sais pas à qui il appartenait ou pourquoi je l'ai volé. Il arrive parfois que ce genre de choses arrive et que vous n'ayez aucun contrôle de la situation. Bon, j'avoue, c'est un mensonge. Je l'ai volé parce que j'avais besoin d'un moyen de transport. Et vite.

Laissez-moi vous expliquer :

Un maître-voleur passe sa vie à fuir. La plupart du temps, vous savez qui vous fuyez et ce que votre estomac endurera s'ils vous attrapent. Mais quelquefois, vous ne savez pas. Peut-être s'agit-il de ce marchand d'animaux du Sirius V, celui qui s'est rendu compte un peu tard que les hamsters que vous lui aviez revendus n'étaient en fait qu'une boîte de perruques pour des gens à petite tête. Ou alors du fleuriste qui avait commandé une cargaison de roses et qui s'est retrouvé avec une simple boîte en plastique de pétunias écrasés. Ça n'a pas d'importance que votre fournisseur vous joue des tours ou qu'il se contente du peu qu'il a reçu. Les gens se souviennent et se mettent en colère.

9535	1100	9460	4336	8554
8017	9253	1286	4119	7881
2974	4288	5935	0827	6978
3276	1908	7497	7829	7477
4657	9286	4050	4929	1354

Le pire de tous est peut-être celui que vous avez oublié ou que vous n'avez jamais rencontré. Il m'arrive de me réveiller tout en sueur parce que j'ai rêvé que quelqu'un que je ne connais pas essaye de me tuer pour quelque chose que je n'ai pas fait dans un endroit que je n'ai jamais visité. Retour au SIDI d'une manière détournée Pardonnez-moi. Je crois que j'ai perdu le fil conducteur de mon histoire.

L'incident d'aujourd'hui avec le SIDI a commencé à cause du vaisseau. J'ai volé le vaisseau pour m'enfuir suite à la fâcheuse rencontre sur une planète voisine d'un vendeur de tableaux plutôt en colère (je ne citerai pas de noms mais cette planète s'appelle Bagapoo). D'habitude, je ne conduis pas très vite mais l'air démentiel de ce drôle de revendeur armé à ce moment là d'une machette m'a incité à accélérer et à ficher le camp...

Tout a commencé lorsque j'ai voulu lui vendre un tableau. Pas de mal à ça vous me direz. Et bien, vous auriez tort. Alors maintenant, laissez-moi réfléchir.



8389	9902	7836	0176	5028
9457	3252	5635	8222	5341
0835	6518	8001	6651	2273
8789	2604	4438	3390	7144
8202	8329	8200	4489	5782

LE TABLEAU

L'ennui de nos jours avec les galeries d'art et les musées, c'est qu'ils sont bien de trop protégés. Si les gouvernements exposaient des grandes œuvres d'art dans des porcheries alors personne ne s'embêterait à les voler car ce serait trop facile. Les douzaines de traquenards que le voleur doit franchir constituent un véritable défi à relever. On ne peut pas résister et c'est pour cela que je me suis retrouvé en possession d'un poster Athena original de la Terre au vingtième siècle.

Pourtant, comme un imbécile, je l'ai gardé pendant si longtemps que j'ai oublié dans quelle galerie je l'avais volé – et il ne faut pas être un génie pour savoir à quelle galerie j'ai essayé de le revendre. La mémoire du propriétaire m'a impressionné : il a non seulement reconnu le poster mais il s'est également souvenu de la date du vol, de l'interrogatoire de police qui suivit, de la hausse de ses primes d'assurance et de l'endroit où il avait laissé sa machette.

Pour moi, deux choses sont importantes. La première, c'est ma réputation qui aurait pu être sérieusement compromise par cet incident. La seconde, c'est ma vie.

6506	0790	8078	4474	1935
6139	9696	2186	4783	6379
8134	1916	6409	2230	3237
7802	1182	2612	8374	1986
5046	3902	0039	6498	7385

SE BATTRE OU DÉGUERPIR ?

Bien sûr, un voleur dans ce genre de situation a la possibilité de ne pas lâcher pied, de résister, de bluffer etc. Ça n'est pas toujours la méthode la plus sûre et si je devais choisir entre mourir après avoir été tailladé au couteau et m'enfuir, je choisirais toujours la deuxième solution. J'ai donc lâché le poster et j'ai déguerpi.

CE QUI A COUTÉ LA VIE DU MARCHAND DE TABLEAUX

Comme par hasard, le vendeur de tableaux avait une jambe de bois. En essayant de me rattraper, il a trébuché sur une bouche d'égout et est tombé sur sa machette. S'il n'avait pas porté de sous-vêtements en cotte de maille, il serait certainement mort. Je me suis souvent demandé par la suite pourquoi il portait une cotte de maille si près de la peau. Nous avons tous nos petits secrets.

Et puis, après ça, j'ai enlevé mon pied de l'accélérateur et me suis mis au ralenti. La base spatiale la plus proche était seulement à dix minutes et même si le vendeur avait réussi à alerter les poulets du coin, il était peu probable qu'ils aient la présence d'esprit de contrôler les principales aérogares. Vous seriez surpris de voir combien les agents de police sont idiots, quoique...

DOUANES ET AUTRES EMBETEMENTS À L'AÉROGARE

Je suis arrivé dans l'aérogare en réalisant que j'avais besoin d'un moyen de transport et que je ne pourrais pas arriver à mes fins légalement. D'habitude, ça n'est pas vraiment un problème mais toute la journée, j'ai eu le mauvais pressentiment que tout ce qui risquait de mal tourner tournerait mal. Pourtant, je m'étais sagement résolu à ignorer mes propres intuitions. Mon sentiment était à peu près aussi précis qu'une montre cassée sans aiguilles ni chiffres. Et croyez moi, je sais de quoi je parle, j'ai autrefois vendu ce genre de montres.

Les douaniers représentent la première ligne de défense de toute aérogare. La plupart des gens ont l'air (et se sentent) coupables en passant la douane ; ils finissent toujours par se faire fouiller leurs vêtements les plus intimes à cause de quelques grammes de noisettes de gerbilles. Moi, c'est tout à fait le contraire. Mon corps réalise qu'il n'arrive même pas à exprimer la culpabilité que je devrais ressentir alors je respire calmement en passant la douane et je prends les airs angéliques de celui qui n'a jamais entendu le mot crime et qui ne le comprendrait probablement pas même s'il l'avait déjà entendu.

Pourtant, ça m'ennuyait de passer sans être fouillé surtout que, pour une fois, je ne transportais pas un seul article de contrebande. A part les bonbons à sucer bien sûr mais je pouvais facilement leur fournir une explication. Et, si nécessaire, j'aurais même pu les manger.

1682	8378	9352	4112	4719
7380	3573	6263	9037	3026
1663	4557	0926	2313	1814
6505	2832	9334	4907	9494
9281	1211	7287	0667	7721

Ce qui m'ennuyait également dans cette aérogare, c'était le net sentiment d'être suivi. Il ne s'agissait pas de cette ridicule intuition que j'ai décrite ci-dessus. En fait, un étranger assez grand entièrement vêtu de noir se tenait depuis une demi-heure à environ trois mètres derrière moi. Il passait le plus clair de son temps à parler dans un micro attaché au revers de son veston ou alors il avait un tic chronique et un besoin incroyable de s'exprimer en public.

Autre chose encore : je n'arrivais pas à choisir le vaisseau que j'allais emprunter : il y en avait beaucoup trop.

SÉLECTION DU BON VAISSEAU

Le choix fait partie intégrante de toute société capitaliste et c'est généralement ce qui attire les voleurs. Pourtant, un voleur pressé ne demande qu'une chose : trouver un vaisseau dont le capot est déjà ouvert et le moteur en marche. Face à une douzaine d'engins de ce type, j'ai paniqué. Je n'ai pas vu le yacht de croisière intergalactique non surveillé équipé d'un bar et capable d'atteindre des vitesses extrêmes. J'ai également raté les petits modèles super puissants avec sièges inclinables, gros cubes en peluche et reproducteurs de nourriture. Et je n'ai même pas vu l'engin avec des bandes d'accélération car il était caché derrière un cargo. Toutes ces machines auraient obligé le SIDI à courir pour avoir son argent.

J'ai trouvé un petit engin bimoteur sans décoration intérieure, de la rouille à la place du métal et un voyant lumineux rouge qui clignotait sur la console de l'ordinateur principal. Il indiquait DANGER : SURCHAUFFE. Pourtant, ce vaisseau avait plusieurs avantages sur les autres : son capot était ouvert, les moteurs étaient en marche, il n'était pas gardé et, très important, c'était le plus proche. Malgré ce que j'ai dit plus haut au sujet des voleurs qui aiment relever des défis, il m'était impossible de résister.

8490	0309	1778	4363	0072
9822	9506	8624	9703	3723
4629	7351	5019	3529	2496
1608	6258	2851	4297	8438
0441	5936	8230	9438	5350

INDICATIONS SUR LA CONDUITE DE VOTRE VAISSEAU SPATIAL

L'attrait principal des vaisseaux spatiaux simples est qu'ils se conduisent très facilement. Celui-ci ne faisait pas exception. Comme les moteurs ronflaient déjà, j'ai ignoré le bouton Démarrage et j'ai simplement appuyé sur le bouton Avance. Puis, j'ai tapé la vitesse au clavier et indiqué un cap au hasard lorsque l'ordinateur de bord me l'a demandé. Enfin j'ai mis le pilote automatique en marche. C'était du gâteau.

Mais si vous avez envie de voler un engin spatial et de le piloter, alors laissez-moi vous donner quelques conseils.

- 1. Trouvez-en un équipé d'armes appropriées.
- 2. Trouvez-en un capable d'atteindre des vitesses extrêmes.
- 3. Trouvez-en un qui ne ressemble pas à ces jouets que les enfant aiment attaquer en toute impunité.
- 4. Trouvez-en un capable de résister au faisceau de repérage le plus proche.

Vous comprendrez très vite pourquoi je vous donne ces conseils. Pour l'instant, tout ce que vous devez savoir, c'est que, pendant que le vaisseau sortait des docks en vibrant et en faisant teuf-teuf, j'ai regardé par la fenêtre. Le grand étranger vêtu de noir était planté là et il me regardait partir tout en parlant dans son micro.

8451	1610	2659	7821	5534
1609	3536	4531	4114	8969
9889	5224	0844	8670	1893
3834	4393	3095	2597	9465
8864	3922	2438	1669	3476

A L'ATTAQUE !

Après avoir quitté Bagapoo, je me suis rendu compte que des pirates dont la position était 241/229/3.5 me suivaient. Pour ceux qui ne connaissent pas ce genre de notation, ils étaient derrière moi en dessous à gauche. Je suis sûr que c'étaient des pirates parce qu'ils transmettaient le message suivant sur toutes les fréquences sous-spatiales : « Abandonnez votre cargo ou alors nous vous arracherons les globes oculaires et nous réduirons votre cervelle en bouillie ». Les voleurs vous enlèvent vos biens sans vous avertir. Les pirates, eux, ont besoin de s'en vanter.

Naturellement, je les ai ignorés, j'ai appuyé sur le bouton VITESSE MAXIMUM et me suis enfoncé dans l'espace. Le vaisseau s'est lentement éloigné des ses poursuivants, un panneau rouillé est tombé de la console supérieure et le voyant SURCHAUFFE a littéralement brûlé.

Une bagarre a ensuite commencé. Lorsque je dis bagarre, je veux dire que les pirates m'ont vite rattrapé et se sont tout de suite mis à tirer. Comme les armes que j'avais à bord ressemblaient à celles que les enfants reçoivent à Noël, j'ai dû faire tout mon possible pour les éviter. Il y a une chose que je respecte chez les pirates : ils tiennent leur parole. Lorsqu'ils disent qu'ils vont vous anéantir, ils ne mentent pas.

Après quelques courses effrénées, ils ont foncé sur mon vaisseau avec leurs redoutables machines. J'ai

5806	3368	2661	4117	8010
3549	2318	5621	1862	2520
4215	5823	1110	4817	4026
5570	3320	2746	3616	4505
4652	9109	4937	8882	9942

fait de mon mieux pour virer, tourner, frétiller, faire des boucles et des embardées mais cela ne servait qu'à retarder l'inévitable. J'ai fait la paix avec le monde entier, j'ai juré de mener une vie chaste et vertueuse si je parvenais à me tirer de ce pétrin et finalement j'ai dû abandonner.

Bienvenue à la station orbitale du SIDI. Les tirs ont cessé. J'ai alors réalisé que j'avais trop vite promis de mener une vie chaste et vertueuse et rapidement j'ai changé d'avis. J'ai fait quelques tours pour voir si mes poursuivants étaient toujours à mes trousses mais ils avaient disparu. J'ai vite compris pourquoi.

En déterminant un cap au hasard pour m'enfoncer dans l'espace, j'avais été à la fois chanceux et malchanceux ; chanceux parce que je suis arrivé dans un endroit sûr qui a effrayé les pirates, malchanceux dans la mesure où mon engin a attiré l'attention du vaisseau spatial géant des Services Interstellaires de Destruction des Impôts. C'est un véhicule de patrouille que personne n'aimerait voir rôder dans sa direction. J'ai alors pensé au proverbe « Tomber de Charybde en Scylla ».

RAPIDE DESCRIPTION DU VAISSEAU DU SIDI

Pour ceux d'entre vous qui ne l'ont jamais vu, le vaisseau du SIDI est horrible, noir et très, très grand.

LE FAISCEAU DE REPÉRAGE

Vous devez également savoir que le vaisseau du SIDI est équipé du faisceau de repérage le plus puissant au monde. Le SIDI aime souvent l'utiliser pour rire. Leur vitesse et leur puissance de tir sont tellement impressionnantes que les gens répondent immédiatement à leur appel lorsqu'ils leur demandent de leur rendre une petite visite.

J'ai commencé à croire que ma rencontre inattendue avec le vaisseau du SIDI n'était qu'une pure coïncidence. L'univers est grand après tout. Puis je me suis souvenu du grand étranger habillé en noir et je pensais à lui au moment où mon vaisseau était tracté à l'intérieur. Il était probablement depuis le début un agent travaillant pour le SIDI. J'aurais dû m'y attendre. J'ai déjà été stupide mais cela ne m'a jamais autant coûté qu'aujourd'hui.

7426	5885	6862	6462	8996
5233	3711	3150	7488	1928
4083	1420	8447	2837	7203
6467	3568	0220	1143	0607
0547	9495	3058	6507	9619

LES ACOLYTES

Je n'utilise pas beaucoup de matériel pour mon travail. Je n'emporte pratiquement rien lorsque je pars en voyage : charme, ego et de quoi distraire les gardes sont suffisants. Lorsque j'ai débarqué, je n'avais dans mes poches que mon portefeuille (avec 56 points – que ne ferais-je pas maintenant pour avoir cet argent !), celui de quelqu'un d'autre (j'ai oublié qui – j'en ai tellement volé ces derniers temps), quelques cartes de crédit, un billet pour la partie de base-ball de la semaine prochaine et un bonbon à sucer couvert de poussière. Le bonbon à sucer était un tendre souvenir de mon dernier travail.

Après que le SIDI a gracieusement guidé mon seau spatial vers le dock SIDI/DB/517-331/2, j'ai décidé de jouer le jeu calmement. Après tout, on aurait simplement pu oublier de compenser les plus-values par les bénéfices bruts. Pourtant, après avoir quitté mon vaisseau, un immense primate portant une combinaison cramoisie et un casque de vélo aéroglisser m'a demandé de le suivre. J'avais l'impression de m'être encore embarqué dans une drôle d'histoire.

Le primate n'était pas de ceux avec qui on peut bavarder facilement. J'ai essayé de discuter mais son vocabulaire se limitait à des grognements et à quelques ordres. Quand il a réalisé que je n'étais pas vraiment du genre à me laisser faire, il a demandé à son ami Joe de nous rejoindre. S'il n'était pas le frère jumeau du premier singe, c'est que je n'ai jamais marchandé un animal à poils contre un demi de

bière blonde de Tayte. J'ai essayé de les engager tous les deux dans la conversation.

« Joli décor », ai-je dit.

« Ferme-la », a répondu le singe numéro 1.

Le singe numéro 2 a réfléchi à sa réponse avant d'ajouter, « Ouais, ferme-la ».

J'ai décidé d'acquiescer mais seulement après avoir risqué un « Ah ouais ? » D'accord, ils ne m'ont peut-être pas entendu mais j'avais l'impression d'avoir remporté une victoire morale.

Les singes sont rapidement passé en mode Tirer le prisonnier et m'ont littéralement traîné jusqu'au Bureau Central d'Interrogation sur le vaisseau du SIDI.

7720	1904	7589	2915	4401
4211	7588	9947	0604	7450
7292	3286	8174	8351	5761
0344	9836	3496	4595	6261
0825	6324	0380	8072	9874

L'INTERROGATOIRE

Je n'avais jamais été dans le Bureau Central d'Interrogation mais je savais déjà un peu ce qui s'y passait, des collègues m'ayant raconté plein d'histoires à ce sujet. Je ne m'attendais pas à une telle pénombre. Je savais qu'ils faisaient des économies dans tous les départements de la Féd mais là, ça dépassait les bornes.

Après avoir dégringolé quelques marches et glissé sur une tache de je ne sais quoi qui avait la consistance, l'odeur et le goût de la bave, j'ai réussi tant bien que mal à me hisser sur une chaise. Tout était calme à part ce battement qui aurait pu être un papillon de nuit ou bien quelqu'un qui en faisait une imitation professionnelle. C'était encore trop tôt pour le dire.

J'ai essayé de paraître détendu en prétendant que je ne savais pas ce qui se passait. Trop parler ne rapporte pas grand chose lorsque vous avez affaire à des experts-comptables entraînés. Rien ne les arrêtent. Vous leur racontez à quel point vous aimez ajouter des flocons de pruneau dans les céréales de votre petit-déjeuner et puis, un peu plus tard, ils sont en train de vous torturer parce que vous n'avez pas déclaré la hausse des intérêts non imposés du compte en banque du mari de l'amie de votre sœur. Ça ne fait rien si le mari de l'amie de votre sœur est mort il y a quinze ans, si la banque a fermé ou si vous n'avez pas de sœur du tout : vous devez payer. Souvenez-vous de ces mots : VOUS DEVEZ PAYER. Ces quatorze lettres sont l'essence même du SIDI.

De toute façon, mon ignorance ne les a pas dupé. Ils ont allumé la lumière et j'ai vu apparaître deux habiles manipulateurs en costumes d'affaires stricts (Je remarquai que le papillon de nuit existait vraiment). Ils ont commencé à m'accuser de diverses félonies et délits et ont prétendu que je devais leur verser des impôts sur tout ce que j'avais perçu jusqu'à présent. Naturellement, c'était vrai mais un peu de respect de la part des bureaucrates, même s'ils appliquent les fers à marquer, ne ferait pas de mal. Après tout, ça ne coûte rien d'être poli.

J'ai essayé de les tromper du début à la fin en débitant des excuses sur la façon dont je gagnais ma vie, mais c'était déjà trop tard. Ils ont appelé KLEPTO.

2030	5751	2809	4969	4937
0990	9800	1676	8618	5812
0432	7136	0299	0635	6333
6419	9930	4984	7422	9762
1208	8966	2381	3366	8905

KLEPTO LE ROBOT

Je ne me souviens pas de la signification du mot KLEPTO. Le niveau d'imagination du SIDI est à peu près le même que celui d'une cuiller en plastique, alors il se peut que cela ne veuille rien dire du tout. Les comptables n'ont jamais été très forts en abréviations mais donnez-leur un calcul sur la dépréciation des valeurs immobilisées et ils seront vos amis pour la vie.

KLEPTO a été conçu par la Fédération de Robotique et le Département de Recherche Technologique en Appareils Ménagers. Ses qualités de voleur sont dignes d'un pickpocket professionnel. Muni de six bras métalliques et d'un système de flottage autoréglable, notre ami en ferraille se déplace en émettant des sifflements impressionnants et peut vous dérober en un clin d'œil tout votre inventaire.

C'est exactement ce qui m'est arrivé. Presque la fin de l'interrogatoire. Après avoir vidé le contenu de mes poches (reportez-vous à la liste ci-dessus), les deux experts-comptables ont commencé à me passer de la pommade. J'ai déjà vécu des expériences pires que ça et pourtant cette fois, j'allais vraiment y passer.

Finalement, ça n'a rien changé du tout. Je m'attendais à une amende et c'est ce que j'ai eu. Pourtant, le montant de la somme due m'a surpris. Ils exigeaient plus d'argent que je n'en ai jamais rêvé, sans compter l'argent gagné, et le tout payable en 28 jours.



1982	1370	2769	5044	5913
3735	7613	7556	2937	1453
5765	7143	6840	6690	5882
4846	3084	7843	7325	0838
1402	9247	1698	4699	1699

MA FEUILLE D'IMPOTS DU SIDI

Pour vous donner une idée de ce qui se passait ici, j'ai inclus avec ces documents ma feuille d'impôts du SIDI. Regardez-la bien. Si vous n'en avez jamais eu une comme ça avant, ne vous inquiétez pas, vous en aurez une bien assez tôt. Et avant que vous ne cherchiez la somme due, oubliez tout ça. Ce sont des informations confidentielles. Par ailleurs, j'étais tellement déprimé que j'ai tout détruit.

FEUILLE D'IMPOTS DU SIDI	
NUMERO D'EVALUATION : SIDI 249 QV/PP2 H6574838492391 /2 /6	
NOM : JACK T. LADD	
PROFESSION : MAITRE-VOLEUR	
AGE : INCONNU	
Somme Totale Due	CENSUREE

1307	5254	3792	7634	0929
5630	2358	8306	3468	4747
3407	5045	4519	4023	3702
1888	3819	3998	3948	2396
4652	9660	0249	1483	8217

Cette déclaration décrit les ajustements relatifs concernant les revenus financiers issus de transactions commerciales, de félonies et autres activités. Elle porte sur tous les revenus gagnés ou non, volés, empruntés ou mendiés, autorisés ou illicites. Vous devrez impérativement répondre à toute demande d'informations ultérieure du Service Interstellaire de Destruction des Impôts et de ses agents agréés (cf. formulaire SIDI 817/ D995/ PP171936290 / Exemple 2).

Sommes déductibles personnelles : néant.

Cotisations à l'assurance stellaire : 85% de l'ensemble des revenus gagnés mentionnés ci-dessus ; devront être ajoutées aux mesures d'imposition ordinaires indiquées dans le SIDI 295/ F661 /WX89456734.

Somme totale due : CENSUREE !

Date du paiement : 28 jours après réception de cette déclaration. Aucune excuse ne sera tolérée. La décision des experts-comptables en chef du SIDI est finale et obligatoire.

Amendes pour non respect du contrat : torture suivie de la vente des organes internes puis mort. Tous les biens appartenant à la famille et aux amis deviennent la propriété du SIDI pendant les 15 générations suivant la date de paiement exigée. Bon, je suppose que ça suffit, non ? Qui a dit qu'ils ne vous laissent jamais aucune chance ?

FIN DE L'INTERROGATOIRE

Naturellement, les experts-comptables ont gardé pour eux une copie de la facture, six autres copies pour leurs dossiers, six cent copies pour toutes les branches du SIDI éparpillées dans toute la galaxie, et dix huit copies pour leurs amis et leurs familles. C'est bien connu : le loisir suprême des experts-comptables est de passer de longues soirées à comparer des feuilles d'impôts particulièrement rébarbatives.

J'étais complètement hagard après avoir lu la somme due. La mouche continuait à bourdonner autour de la lumière et je suis pratiquement sûr qu'un des officiers a essayé d'imiter un éléphant en tutu comme on en voit dans les dessins animés mais j'avais du mal à me l'imaginer. Il m'est déjà arrivé des choses encore plus bizarres : une fois, j'ai payé un verre à tout le monde.

Vingt huit jours ! Comment vais-je faire pour obtenir cet argent dans les quatre semaines à venir ?

4209	6270	8342	5580	2196
5492	8100	3820	3902	5613
5809	5532	0172	4522	9410
7564	4785	5551	2992	9238
3946	3207	2905	0140	4975

CE QUE J'AI FAIT ENSUITE

J'étais dans un état de choc profond quand j'ai quitté la pièce. C'était pire qu'un choc ordinaire comme peuvent en témoigner les malades gravement atteints ; cela produit des symptômes tels que nausée, pâleur, immobilité et un désir violent de ne pas se regarder dans le miroir. Heureusement, ça n'a pas duré longtemps et je suis retourné à mon vaisseau en me demandant bien ce que je pourrais faire ensuite.

Mon instinct m'a guidé jusqu'au bar le plus proche mais comme vous le savez probablement, cela fait un nombre incroyable d'années que certains débits de boissons ne distribuent plus d'alcool. Je ne sais même plus pourquoi ni quand c'est arrivé, ni qui l'a décidé mais comme ça ne change rien à l'histoire, je n'irai pas chercher dans les journaux de bord des vaisseaux.

La planète la plus proche du vaisseau du SIDI est Tayte, une malheureuse petite boule de pierres à l'autre bout du système Indaway. C'est tout à fait le genre d'endroit que je recherche pour prendre tranquillement un bon verre et noyer mon chagrin pendant un court instant. C'est donc là que je suis allé. J'y trouverai peut-être quelque chose qui m'aidera à payer ma facture (il se peut même que je rencontre un cheval ailé qui couve des œufs d'or).

QUELQUES RÉFLEXIONS SUR LE SENS DE LA VIE ...

Dans quelques minutes, je devrai conduire ce vaisseau à l'aérogare de Tayte donc je vais rapidement terminer par quelques points essentiels :

1. Si vous étiez dans mon cas, que feriez-vous ?

Discuter. En réfléchissant bien, oubliez la discussion et donnez-moi un coup de main.

2. La vie, l'univers et tout : de quoi s'agit-il et combien ça va coûter ?

3. Si la vie est bon marché et que le crime ne rapporte pas, pourquoi la bière est-elle si chère ?

J'ai écrit ces lignes en vitesse juste avant de débarquer. Maintenant, vous vous demandez probablement pourquoi j'ai écrit tout ça. C'est une bonne question et je ne suis pas sûr de vouloir y répondre à moins de recevoir en échange une bonne quantité de points. L'argent ne tombe pas comme ça du ciel, vous le savez. Pourtant, comme ce message est un appel au secours, je ne peux pas vraiment vous demander de payer. En clair, la situation est la suivante :

Si vous lisez ce message, vous avez déjà remarqué que le vaisseau est resté ouvert, que les moteurs sont en marche et qu'il y a un paquet de bonbons à sucer dans la boîte à gants. Prenez le vaisseau, je vous le laisse. Je suis désolé de vous laisser un paquet de bonbons à moitié vide mais le travail d'écrivain est fatigant. Si vous n'avez pas pris la peine de lire jusque là, c'est que vous êtes sûrement un voleur,

7756	2922	2551	8145	1995
4783	3115	7836	0091	6485
4214	5789	5961	1194	9610
1325	5398	8333	2638	7583
8580	4481	2929	2059	5920

autrement, c'est que vous êtes le genre de personne suffisamment attentionnée pour aider un honnête commerçant que la chance a abandonné. Si c'est votre cas, aidez-moi maintenant. Je vous attendrai dans le hall des douanes de l'aérogare, ouvert à toute suggestion. Je peux accepter toutes sortes d'affaires et obtenir tout ce que vous désirez.

ET N'OUBLIEZ PAS : IL NE ME RESTE QUE 28 JOURS POUR REMBOURSER MA DETTE.

CHARGEMENT DE JEU



PC IBM ET COMPATIBLES

Les caractéristiques minimales requises pour utiliser le jeu Innocent sont :

- Δ un disque dur de 16 Mo
- Δ un processeur 80286 ou plus puissant
- Δ au moins 1 Mo de mémoire vive
- Δ un écran VGA/MCGA 256 couleurs

Pour un usage optimal du jeu INNOCENT, il est bon d'avoir :

- Δ un processeur 386/486
- Δ mémoire supplémentaire supérieure à 1 Mo
- Δ cartes sonores Ad-Lib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, LA-PC 1.

INSTALLATION DU JEU :

1. Allumez votre ordinateur et attendez l'initialisation.
2. Lorsque l'invite C> apparaît, insérez la disquette d'installation INNOCENT dans le lecteur A ou B.
3. Tapez A: (ou B:)
4. Lorsque l'invite A: apparaît, tapez INSTALL.
5. Suivez les instructions affichées à l'écran.

LANCEMENT DU JEU :

1. A l'invite **C>**, placez-vous dans le sous-répertoire **INNOCENT** (par exemple, en tapant **CD\INNOCENT**).
2. Tapez **INNOCENT** pour lancer le jeu.
3. Vous devrez ensuite entrer un code de sécurité avant de charger le jeu. Vous avez droit à trois essais..
4. Lorsque vous avez entré le numéro correct, vous avez le choix entre Entrer (un nouveau) jeu ou Restaurer une ancienne version. Si vous sélectionnez l'option Restaurer jeu, un menu apparaît vous permettant de choisir le jeu de votre choix. Utilisez les flèches de déplacement vers le haut ou vers le bas pour parcourir la liste et, avec la souris, cliquez sur le jeu que vous voulez charger. Si vous sélectionnez Entrer jeu, une séquence d'introduction apparaît. Pour commencer directement le nouveau jeu sans regarder la séquence, appuyez sur **ECHAP**.

CONFIGURATION

Si vous désirez reconfigurer le jeu après l'installation initiale, tapez : SET_INC.EXE pour modifier les options. Tapez INNOCENT /? pour voir la liste des options de chargement.

COMMENT JOUER



INTRODUCTION

Pour ceux qui n'auraient pas encore lu le contexte du jeu ... ça peut arriver, non ? Il s'agit de l'histoire de Jack T. Ladd ; il a passé beaucoup de temps et versé beaucoup de larmes pour l'écrire. Ce ne sont pas des choses faciles, vous savez. Un jour vous gagnez plus d'argent que vous n'en dépenserez jamais en un millénaire et l'autre, vous devez presque tout verser en impôts au SIDI. Et surtout, ne croyez pas que vous pourrez leur échapper – les experts-comptables de combat vous trouveront toujours !

Mais si vous voulez commencer tout de suite à jouer sans vous préoccuper de l'autobiographie (en dépit du sang, de la sueur et des larmes que notre héros a versés pour écrire cette histoire), alors lisez à partir de là.

Votre mission consiste à aider Jack à trouver dans les 28 jours qui viennent l'argent nécessaire pour rembourser sa facture d'impôt. Durant votre périple, vous visiterez plusieurs planètes, vous rencontrerez beaucoup de personnages importants (et d'autres complètement idiots et insignifiants), vous devrez résoudre des énigmes et utiliser des douzaines d'objets divers. Les informations suivantes vous aideront à jouer mais c'est à vous de découvrir comment vous allez trouver l'argent. Et n'oubliez pas que seuls les plus forts survivent et les curieux gagnent.

SÉQUENCE D'ANIMATION

Une séquence d'introduction va vous montrer quelques événements qui se sont produits juste avant que vous ne soyez impliqué dans cette histoire. Lorsque vous l'aurez vue, appuyez sur la touche ECHAP pour passer directement à la suite ou restaurez tout simplement un jeu sauvegardé à partir du menu d'initialisation.

NB: les commandes décrites ci-dessous sont celles que vous entrez à l'aide de la SOURIS. Reportez-vous au passage intitulé RESUME DES COMMANDES à la fin de ce chapitre pour obtenir les fonctions au clavier correspondantes.

A. ZONE DE JEU



1. JACK T. LADD
2. CURSEUR
3. PERSONNAGES
4. OBJETS
5. ISSUES

B. TABLEAU DE COMMANDES

6. CARTE
7. ICONES DE COMMANDES
8. INVENTAIRE

ZONE DE JEU

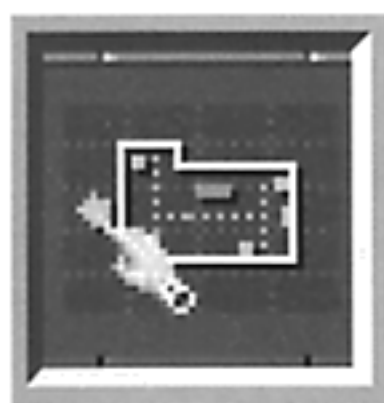
C'est la zone où se déroule l'action. Il y a divers emplacements marqués dans le jeu dans lesquels vous devrez trouver les éléments suivants. Pourtant, à plusieurs reprises pendant le jeu, vous serez complètement dépassé par les événements. Dans ce cas, le mieux est de s'asseoir et de regarder ce qui se passe mais n'oubliez pas de prendre des notes.

NB : sur cet écran, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour activer l'icône que vous venez de sélectionner, et sur le bouton droit pour voir défiler toutes les icônes disponibles.



JACK T. LADD

Cet homme a de sérieux problèmes parce qu'il doit de l'argent et qu'il ne sait pas comment il va le rembourser. Mais heureusement, personne n'a envie de le tuer même pas les gros « gorilles » qui le surveillent.



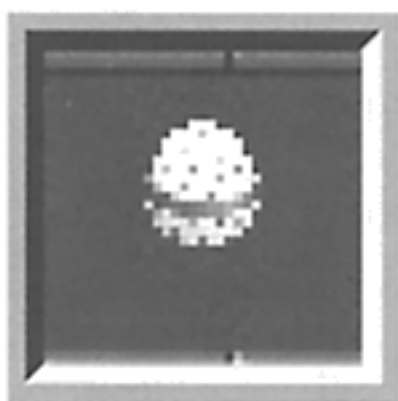
CURSEUR

Vous utilisez le curseur dans la zone de jeu et dans le tableau de commandes. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour parcourir la liste des icônes disponibles, sur le bouton gauche pour activer l'icône sélectionnée.



PERSONNAGES

Parmi tous les personnages de ce jeu, beaucoup sont prêts à vous donner des informations si vous leur posez les bonnes questions. Ne soyez pas timide, parlez-leur. Ils finiront bien par vous révéler cet indice crucial que vous avez tellement attendu...



OBJETS

Parmi les douzaines d'objets présents dans ce jeu, certains ne seront utiles qu'un peu plus tard. Prenez garde à l'arme de la Fin des Temps.

Pour choisir un objet, mettez-vous en mode Prendre (icône de la main fermée), en plaçant la souris sur l'objet et en cliquant sur le bouton gauche. Le curseur prend alors la forme de l'objet que vous avez sélectionné. Vous pouvez vous en servir sur un autre personnage/objet ou le placer dans votre inventaire.



ISSUES

Lorsque vous avez utilisé une issue, vous verrez s'afficher sur la carte du tableau de commandes toutes les issues qui restent disponibles. Si vous ne voulez pas utiliser la carte pour vous déplacer, sélectionnez l'icône Déplacer, positionnez-vous sur l'issue désirée et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

TABLEAU DE COMMANDES

Il se compose de trois parties. Comme indiqué ci-dessus, cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire défiler la liste des icônes disponibles. Le bouton gauche sert à activer les différentes fonctions décrites ci-après.

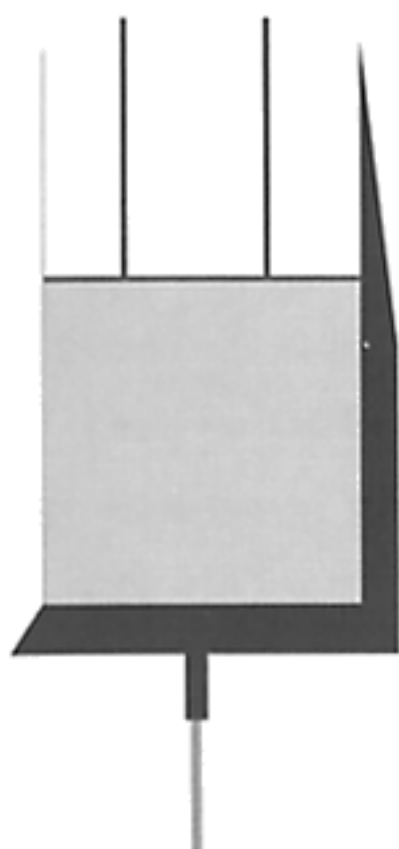


CARTE

Elle vous montre une vue aérienne de votre position actuelle. Si vous sélectionnez une issue dans la zone de jeu, vous verrez apparaître sur la carte une flèche correspondante. Lorsque vous revenez à cet endroit, vous pouvez resélectionner cette issue en cliquant sur la flèche de la carte aussi longtemps que vous êtes en mode Déplacer. Cette fonction est très utile lorsque vous voulez vous déplacer d'un endroit à l'autre sans vous arrêter, ou bien lorsque vous ne voyez pas immédiatement l'issue que vous recherchez dans la zone de jeu.

ICÔNES DE COMMANDES

Vous pouvez sélectionner les icônes de commandes de trois façons :



Δ La souris est dans la zone de jeu (cliquez sur le bouton gauche pour activer l'icône, sur le bouton droit pour faire défiler la liste disponible),

Δ La souris est dans le tableau de commandes (placez le curseur sur la case des icônes de commandes et cliquez sur le bouton gauche pour sélectionner l'icône de votre choix) ou bien,



Δ Utilisez le clavier (cf. RESUME DES COMMANDES ci-après).



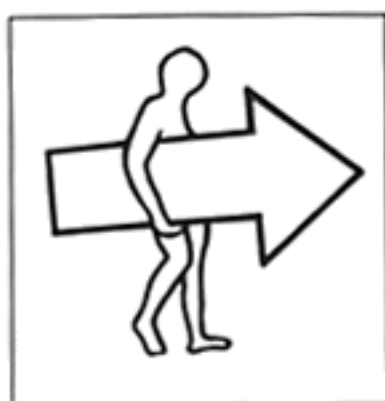
PRENDRE

Si vous êtes en mode Prendre, vous pouvez utiliser l'objet sur lequel vous avez cliqué dans la zone de jeu ou dans votre inventaire. Votre curseur prend alors la forme de l'objet sélectionné mais en plus grand. Vous pouvez ensuite lâcher cet objet dans la zone de jeu ou dans votre inventaire. Si vous relâchez un objet sur un autre, vous pouvez alors les connecter. Pour donner un objet à un personnage, placez le curseur sur ce personnage et lâchez l'objet.



UTILISER

En mode Utiliser, cliquez sur un objet ou une partie de paysage pour les utiliser. Si vous avez sélectionné un objet immédiatement disponible, vous pouvez l'utiliser tout de suite. Si l'objet s'utilise en combinaison avec un autre, le curseur prend alors la forme de l'icône « Utiliser ». Faites glisser cette icône jusqu'à un autre objet pour les connecter.



DÉPLACER

Lorsque vous êtes en mode Déplacer, cliquez sur une partie de paysage pour pouvoir vous y déplacer ou sur une issue pour la franchir. Souvenez-vous que vous pouvez aussi utiliser ce mode pour cliquer sur les flèches de la carte. Ainsi, vous pouvez vous déplacer rapidement d'un endroit à l'autre.



EXAMINER

Ce mode vous permet d'examiner attentivement les objets que vous avez sélectionnés (plus précis que le mode Explorer décrit ci-dessous). Vous obtenez des informations textuelles sur ces objets.



EXPLORER

Ce mode vous permet d'explorer rapidement la zone de jeu.

Quelques informations sur les objets, les personnages et les paysages que vous rencontrez apparaissent dans une case spéciale « Explorer » remplaçant la carte du tableau de commandes.

NB : lorsque vous déplacez le curseur sur un objet reconnaissable, les icônes correspondantes que vous pouvez utiliser avec cet objet s'animent dans la case des icônes de commandes.

Nice night, ain't it?
Hey, how d'you get to be so fat?
Where can I find some business?
What do you do for a living, except beer tasting?
Sorry to bother you. Enjoy your beer.



PARLER

Pour que Jack et les autres personnages de ce jeu puissent dialoguer, cliquez sur l'icône Parler et sur le personnage de votre choix. Vous accédez à l'écran de dialogue indiqué ci-dessus.

Lorsqu'un personnage vous parle, vous avez le choix entre plusieurs réponses ; placez-vous sur la réponse que vous jugez appropriée puis cliquez sur le bouton gauche de la souris. Si un personnage a beaucoup de choses à dire, vous pouvez accélérer le temps de réponse en cliquant sur le bouton droit de la souris. C'est de cette façon que vous obtiendrez les informations dont vous avez besoin, alors soyez patient !

Il peut arriver qu'un personnage s'avance vers vous pour engager la conversation. Dans ce cas, vous pouvez accepter ou refuser de lui parler (par exemple, si vous désirez faire autre chose avant). Il se peut aussi que vous soyez forcé de lui parler et dans ce cas, vous passez automatiquement dans l'écran de dialogue. Parfois malheureusement, vous finissez par dire le contraire de ce que vous pensez...

ETAT

Pour sélectionner ce mode, vous devez placer le curseur sur l'icône située dans la case du tableau de commandes, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez aussi appuyer sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Vous passez alors dans l'écran d'Etat décrit ci-dessous.



INVENTAIRE

C'est là qu'apparaissent tous les objets que vous avez rassemblés. Pour en sélectionner un, passez en mode Prendre, placez le curseur sur l'objet de votre choix et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Ne donnez pas gratuitement vos précieux objets !

ECRAN D'ETAT

NB: comme pour l'écran principal du jeu, cliquez sur le bouton gauche pour effectuer une sélection, sur le bouton droit pour faire défiler la liste des icônes disponibles.



COMPTE RENDU

Il vous informe sur votre progression dans le jeu en termes de pourcentage et vous donne votre score. Lorsque vous commencez, vous n'êtes qu'un débutant mais vous devriez normalement progresser assez vite.

OPTIONS

Vous pouvez activer ou désactiver les effets sonores et musicaux.

JACK T. LADD

Jack a un choix important de vêtements. Il peut garder des objets sur lui ou les utiliser sur lui.

CHARGER

Vous disposez de 99 modules de chargement...

ENREGISTRER

... et vous pouvez sauvegarder jusqu'à 99 modules de jeu.

AIDE

L'aide vous donne un résumé des commandes, quelques conseils de jeu et des informations sur l'écran d'Etat, les icônes et l'aide elle-même.

QUITTER

Avant de quitter le jeu, une boîte de dialogue vous demande si vous voulez continuer, recommencer ou retourner sous DOS.

ICONES DE COMMANDES

Pour retourner dans l'écran principal du jeu, cliquez sur ETAT avec le bouton gauche de la souris.

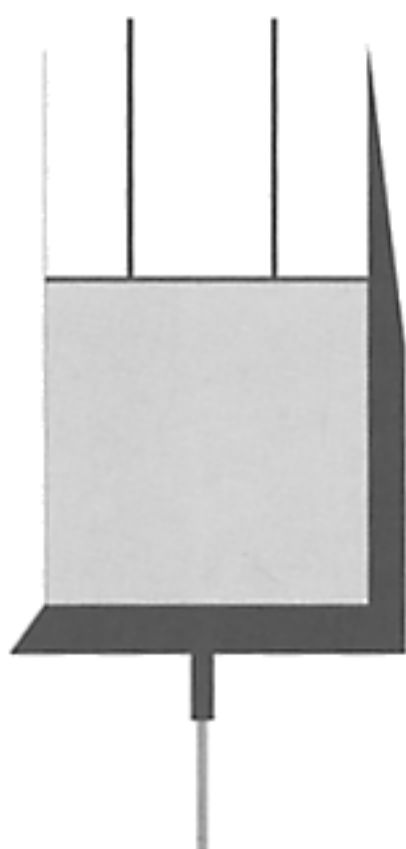
INVENTAIRE

Pour pouvoir utiliser les objets de votre inventaire, mettez-vous en mode Prendre et cliquez sur les objets de votre choix avec le bouton gauche de la souris.

RÉSUMÉ DES COMMANDES



Il est recommandé d'utiliser à la fois la souris et le clavier : la souris est plus rapide pour déplacer le curseur sur l'écran et les raccourcis-clavier énumérés ci-dessous permettent de sélectionner les icônes plus facilement.



SOURIS

LE BOUTON GAUCHE permet de sélectionner les objets (en mode Prendre ou Utiliser), d'activer les icônes et de dialoguer avec le paysage d'arrière-plan. Il sert également à indiquer les emplacements sur la carte (en mode Déplacer) et à effectuer des sélections dans l'écran d'ETAT.

LE BOUTON DROIT permet de faire défiler la liste des icônes disponibles et d'accélérer les conversations dans l'écran Parler. Utilisez la touche TAB pour aller plus vite.



CLAVIER

TOUCHES
CURSEUR
ENTREE

Déplace le curseur
sur l'écran
Sélectionne un
objet, un
personnage ou
une partie du
paysage

T

Mode Parler

L

Mode Examiner

H

Mode manuel
(Prendre)

S

Mode Explorer

M

Mode Déplacer

U

Mode Utiliser

ESPACEMENT

Va dans l'écran
d'Etat

ALT-V

Numéro de version

F1

Pause/reprise du
jeu

ALT-X, CTRL-Q

Quitte le jeu

CTRL J

Mode Joystick

CTRL M

Mode Souris

ALT J

Réétalonne le
joystick

F8, CTR C, ALT

Q or ALT X

Quitte Innocent

ECHAP

Passe les scènes
coupées



JOYSTICK

Un joystick analogique suffit à commander Jack. Branchez-le dans le port de votre carte sonore et appuyez sur ALT J pour le réétalonner.

**A L'AIDE !
JE SUIS COINCÉ !**



AIDE ! JE SUIS COINCÉ !

Ces quelques lignes vont vous guider à faire les premiers pas de votre quête. Elles vous donnent une petite idée sur le fonctionnement du jeu sans pour autant vous révéler les énigmes que vous allez rencontrer. Vous ne devez lire ce passage que si vous êtes complètement coincé.

1. Après la séquence d'introduction, vous entrez dans la zone douanière de l'aérogare. Si vous voulez parler au douanier, cliquez sur le bouton droit de la souris jusqu'à ce que le curseur prenne la forme d'une bouche, puis cliquez sur le douanier avec le bouton gauche. Si vous lui racontez honnêtement les ennuis que vous avez avec le SIDI, il vous dira où trouver un prêteur sur gages qui vous aidera à trouver de l'argent.

2. Utilisez les icônes de commandes pour dialoguer avec votre entourage. Servez-vous du clavier ou du bouton droit de la souris pour changer les icônes et du bouton gauche pour cliquer sur les zones d'arrière plan. Vous devriez pouvoir obtenir votre passeport à l'aide de l'icône Prendre (main fermée).

3. Passez en mode Déplacer (homme qui marche en tenant la flèche) puis cliquez sur l'issue à droite de l'écran. Vous pourrez ainsi sortir de l'aérogare, appeler un taxi en utilisant l'icône Parler (bouche) puis en cliquant sur l'une des voitures qui passent. Lorsque la voiture est arrêtée, cliquez sur le chauffeur de taxi avec l'icône Parler pour engager la conversation. Vous obtiendrez des informations utiles mais elles ne vous aideront pas à aller où vous voulez !

4. Vérifiez si vous avez fait tout ce qu'il fallait dans l'aérogare avant de partir. Essayez toutes les icônes situées de chaque côté de l'écran et vous verrez ce que vous obtenez – vous n'aurez peut-être plus l'occasion d'agir utilement. Si vous voulez prendre le métro, vous devez découvrir des informations sur la manière dont vous allez arriver aux trains (et un indice sur les objets que vous devrez rassembler).

5. Une fois à l'extérieur de l'aérogare, passez en mode Déplacer et cliquez sur l'issue de gauche. Une flèche va alors apparaître sur la carte à gauche du tableau de commandes et Jack se mettra à descendre l'allée en direction de la rue principale.

Contrairement à ce que le douanier vous a dit, n'allez pas voir immédiatement le prêteur sur gages – regardez d'abord les autres endroits puis entrez dans le bar. Asseyez-vous sur un tabouret (cliquez sur l'un d'entre eux à l'aide de l'icône Utiliser) et parlez à tout le monde ! Vous obtiendrez des informations utiles qui vous aideront à commencer votre quête, mais vous allez peut-être vivre une mauvaise expérience (mais utile)...

NB : lisez les conseils suivants uniquement si vous voulez obtenir de l'aide pour résoudre les problèmes les plus difficiles de la première partie du jeu. Ces indices ne vous diront rien si vous n'avez pas essayé auparavant de résoudre certaines énigmes...

- **Parlez aux gens mais essayez d'abord de les charmer. Si ça ne marche pas, devenez sarcastique. Essayez de deviner à quoi ressemblent les autres personnages du jeu en vous basant sur leur apparence et leur comportement. Vous saurez alors comment vous comporter avec eux.**

- **Rapportez les objets au bon propriétaire sauf si vous leur découvrez un meilleur usage. C'est toujours très pratique d'avoir des cartes, des clés, des armes et de l'argent.**

- Certains objets ont plusieurs usages ; vous pouvez les utiliser seuls ou en combinaison avec d'autres objets.
- Il n'est pas facile de satisfaire le prêteur sur gages – mais ce n'est en aucun cas la fin de vos aventures.
- Un objet doux, un dur et un sans réelle consistance vous aideront dans la galerie d'art.
- Vous trouverez à la banque une solution plutôt collante à vos problèmes.
- Essayez de découvrir un autre chemin pour entrer dans le zoo. Lorsque vous aurez trouvé, votre odorat décidera de votre sort : la vie ou la mort.

REMERCIEMENTS



MERCIEMENTS

Divide By Zero :

Directeur artistique

Andy Blazdell

Directeur technique

Simon Lipowicz

Graphiques d'animation

Jack Wilkes

Créateur de l'arrière-plan

Stuart Hughes

Créateur des personnages

Gary Welch

Graphiques supplémentaires

Tahir Rashid

**Conversion des
graphiques Amiga**

Alex Martin

Musique composée par

Ian McCue

Driver musical écrit par

**Shaun Hollingworth
et Matt Furniss**

Directeur musical

Phil Morris

Réalisateur pour Psygnosis

Nik Wild

Documentation

The Word Factory

Traduction

**Alpha CRC Ltd,
Cambridge**

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.



**Offert au
Vieux Manuel
par**



**Alone in the Past ?
www.aitpast.com**