

## **VOUS ÊTES JOHN GLAMES**

ACTIONS :

PRENDRE

ACTIONNER

UTILISER

REGARDER

INVENTAIRE

PARLER

ALLER

INVENTAIRE :

mallette

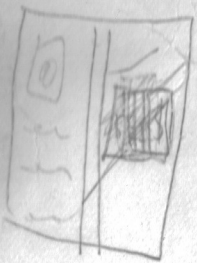
billet d'avion

VOUS ÊTES SHON GLAYMES

ACTION  
PRENDRE  
ACTIONNER  
UTILISER  
REGARDER  
INVENTAIRE  
PARLER  
ALLER

INVENTAIRE  
PROQUETIE  
DISCET DAVIDU  
PASS  
montre  
STYLO  
WOLFGANG

S.R. (Secours Radio)  
STYLO ACIDIQUE



1

Dessin de la manche avec S.R. (Secours Radio) en haut à droite. Au centre, dessin de la mallette avec un livre, un stylo, un passeport américain et une calculatrice. Au milieu à gauche, dessin du passeport américain ouvert, avec une liasse de billets. En bas, dessin du compartiment secret de la mallette avec un passeport vierge et un falsificateur.

ÉDITION 2011 :

Un symbole (quatre bulles) relie le stylo et la mention «STYLO ACIDIQUE».

Un autre symbole (astérisque) relie le passeport dans la mallette et le passeport ouvert.

Un troisième symbole (losange) relie la calculatrice et le compartiment secret.

# 1

## Opération STEALTH

Vous êtes en mission pour trouver un autre agent secret comme vous car un nouvel avion, le « STEALTH » a été volé par les Russes (le « Stealth » est spécial car on ne le détecte pas sur un radar normal ou un radar à E.C.M.) donc il faut retrouver votre collègue au Santa-Paragua (car c'est là que se place la base des Russes) il vous donnera une enveloppe avec les coordonnées exactes de la base. On vous donne pour vous aider dans l'enquête une mallette. La voici.

**BONNE CHANCE !  
JOHN GLAMES !**

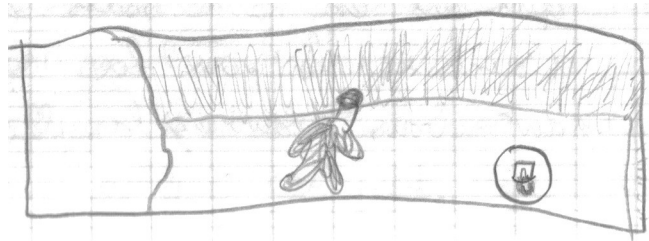
EDITION 2011 :

On est parti pour recopier entièrement cette AVH de gosse. Ceux qui connaissent le jeu d'origine auront déjà noté quelques différences. Apparemment, je n'avais pas bien compris, vers 7 ou 10 ans, l'intrigue du jeu. Dans l'histoire d'origine, l'avion furtif (j'ignorais que «stealth» signifiait «furtif» en anglais) a été volé de la base d'aviation américaine où il était testé. On ignore par qui, même si en pleine Guerre Froide, les Soviétiques sont toujours un suspect envisagé. Les dernières traces de l'avion furtif le situait au-dessus du Santa-Paragua, petite république fictive d'Amérique latine, ayant récemment plongé brusquement et inexplicablement dans la dictature. (Le nom est probablement un mélange entre le Paraguay et la République de Saint Marin). Le joueur est John Glames (copie avouée de James Bond), un agent de la CIA. Il semble que j'avais compris à l'époque qu'un premier agent avait été envoyé et avait disparu... En fait, le jeu indiquerait que ce serait plutôt simplement l'agent résident de la CIA. Quant au manuel, il parle d'un agent du même niveau que John Glames, mais qui se trouvait au Santa Paragua au moment du vol, et a envoyé un urgence un télex indiquant « Ai informations capitales sur le Stealth, besoin aide, urgent ».

**Le jeu lui-même commence au parag 113.**

# 2

Vous entrez. Les pierres se resserrent, et les sas se referment. Vous enlevez votre combinaison qui est maintenant inutile. Vous arrivez dans un cul de sac avec une plaque... Tournez.



*Illustration de John dans la caverne devant la plaque métallique.*

ACTIONNER : plaque (PARAG 39)  
ALLER : sortie bouchée (PARAG 111)

### 3

Ce n'est pas ici votre chambre, voyons !

Voulez-vous

ACTIONNER : 1 (PARAG 110), 2 (PARAG 95), 4 (PARAG 30).

ALLER : au 4ème étage à pied : c'est bon pour les nerfs. (PARAG 23)

### 4

Vous le prenez et vous retirez. Vous êtes dehors, puis vous vous rappelez : Mister Martinez est votre meilleur ami de la C.I.A ! Il faut voir absolument ce qu'il y a à l'intérieur. Oh ! Vous avez trouvé un rasoir-ophonique et une montre-grappin dans son sac. Vous mettez la montre à votre bras (sur votre inventaire, n'oubliez pas de la mettre). Vous allez aux WC et vous trouvez la prise truquée par Mr. Martinez. Voulez-vous

UTILISER : rasoir-ophonique sur prise 410 VOLTS (PARAG 27)

ALLER : non, cela peut être risqué ! Une telle décharge peut tuer un cheval ! Je sors PARAG 79.

ÉDITION 2011 :

Alors évidemment, dans le jeu d'origine, le gadget est simplement un dictaphone camouflé en rasoir électrique. Le message est donc caché dans l'appareil, et si on branche le rasoir à n'importe quelle prise, on peut écouter le message. Mais je n'avais apparemment pas compris ça, puisqu'ici, le message est caché dans la prise électrique de l'aéroport. Dans le genre pas pratique comme idée ! Trafiquer le circuit électrique d'une prise pour y cacher un message...

### 5

Une minute !

Vous voici déguisé en AGENT «SPYDER».

PRENDRE : verre (important) (inventaire)

UTILISER : serviette sur garde (PARAG 55), lacets sur garde (PARAG 43).

ALLER : sortir (PARAG 128)

## 6

« Non Monsieur ! Je vous ai déjà enlevé 1900 pécos, cela suffit. Honte, Monsieur. Je ne suis pas si gentil que cela ! »

Retournez au PARAG 105.

## 7

Vous l'ouvrez sans problèmes. Vous y trouvez un bateau gonflable que vous prenez.

(INVENTAIRE)

Allez PARAG 47.

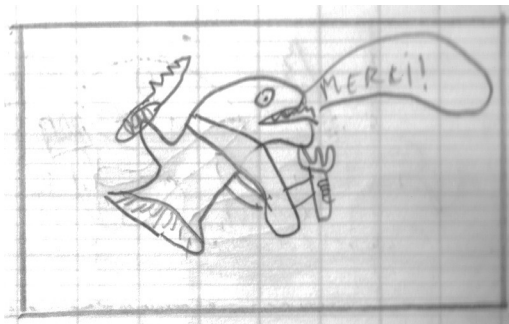
ÉDITION 2011 :

Curieusement, écrit « bateau gonflable », cela me ferait plutôt penser à un ballon en forme de paquebot. Il s'agit bien sûr d'un canot pneumatique.

## 8

« Vous êtes fououououououououououououou ! » « SHPLOP ! »

Vous coulez. Ah ! Les piranhas m'ont dit de vous dire que vous étiez mort, souhaitez leur bon appétit. « BURP ! »



*Illustration du piranha, serviette au cou, qui dit merci*

ÉDITION 2011 :

L'illustration pour cette mort (et toutes les autres, dans le jeu, où on est jeté ou tombé dans le bassin à piranhas), dans le jeu d'origine, est déjà un poisson avec sa serviette de diner nouée au cou. Je l'ai toujours trouvée très drôle. L'ajout des couverts et du phylactère est de moi, par contre.

## 9

Vous attendez les 4 minutes, puis 5, puis 6, bientôt deux heures, alors vous vous approchez de lui... Constatant qu'il est mort vous partez mais vous n'êtes pas parti 3 minutes qu'il se relève. Vous vous retournez brutalement. Il pisse de sang partant des testicules et des pieds, avec un regard furibond. La bataille recommence.

Indice :

Votre poing gauche est fort et adroit au combat, et fort et maladroit en réflexion.  
Vote poing droit est faible et adroit au combat, et fort et adroit en réflexion.

Suivez l'itinéraire qui vous tente.

droite ou gauche ?

Droite :

TÊTE ou TESTICULES ?

Gauche :

TÊTE ou TESTICULES ?

==

Droite - Tête :

Il se débat et vous donne un coup de pied dans l'estomac.  
Esquiver ou arrêter ?

Droite - Testicules :

Il hurle et vous tire dessus.  
Esquiver ou arrêter ?

Gauche - Tête :

Il se casse la tête sur votre poing. Et avant de mourir donne un coup de pied.  
Esquiver ou arrêter ?

Gauche - Testicules :

Il hurle et vous tire dessus.  
Esquiver ou arrêter ?

==

Droite - Tête - Esquiver :

Réussi ! Il tombe et meurt. Allez PARAG 28.

Droite - Tête - Arrêter :

Vous le récupérez et vous mourez.

Droite - Testicules - Esquiver :

Réussi. Il tombe et meurt. Allez PARAG 28.

Droite - Testicules - Arrêter :  
VOUS ÊTES MORT.

Gauche - Tête - Esquiver :  
Vous le récupérez en plein dans le foie. Vous mourez avec lui.

Gauche - Tête - Arrêter :  
Vous l'arrêtez et lui flanquez un coup de pied. Il meurt. PARAG 28.

Gauche - Testicules - Esquiver :  
Raté. La balle était trop rapide et vous mourez en saignant autant que lui.

Gauche - Testicules - Arrêter :  
Vous ramassez la balle entre le pouce et l'index et vous lui lancez. « BOUM ! ». PARAG 28.

==

C'est la fin de la bataille.

ÉDITION 2011 :

Mais qu'est-ce que c'est que cette histoire de foie, à la fin ? Pour Shirt Guy Dom, c'était la rate («Argh! The spleen! Why is it always the spleen?»), pour moi, c'était le foie.

Aussi : le personnage attend pendant deux heures, et personne dans l'aéroport ne réagit à une bagarre entre un soldat et un voyageur.

## 10

« - Bonjour, je suis JOHN. Mr. GLAMES JOHN plus exactement. Je suis agent 001.  
- AH OUI ! C'est une blague ? Si vous êtes un AGENT 001 et non X47 ! êtes-vous un Américain ?  
- Eueuh ! Oui, bien sûr, dites-vous d'un air incompréhensible, en effet !  
- Bien alors vous allez être en otage car j'ai oublié de me présenter GEORGE PÉTAK AGENT RUSSE n°X47 »

En prison vous aurez le temps de méditer sur le verbe «tenir sa langue» AGENT BA, pardon, Mr. BA, VA, AGENT n°ARD ! Signé, le président de la CIA et aussi moi le réalisateur.

ÉDITION 2011 :

Il y a tellement de choses qui ne vont pas avec ce paragraphe... Déjà, la première chose que fait un agent en adressant la parole à quelqu'un, c'est de lui dire qu'il est un agent secret et lui donner son matricule. Mais bien sûr ! C'est tout à fait ce que le joueur qui choisit une option comme «parler au douanier» a en tête ! Vous mettriez ça dans une AVH pour adulte, le joueur crierait au PFA injuste. Et le comble c'est que le jeu vous reproche de ne pas savoir tenir votre langue !

« Dites-vous d'un air incompréhensible », il faut bien sûr lire « Dites-vous d'un air de ne pas

comprendre ».

Troisième chose qui ne va pas : le douanier est un agent russe. Qu'il travaille pour les Soviétiques, encore, je veux bien (un pays d'Amérique latine qui reçoit des ordres des Soviétiques, en pleine Guerre Froide, ça c'est déjà vu... n'est-ce pas, Cuba ?). Mais au Santa-Paragua, on engage des Russes comme douanier ? Pas des ressortissants locaux ? Quatrième chose, le douanier s'appelle Georges ! (Sans S en plus donc c'est une femme...) Prénom qui fait ni très russe, ni très sud-américain... Bon, et le jeu de mot sur «Agent Bavard» est franchement mal fichu...

## 11

Voulez-vous sauvegarder ?

Et vous sortez par le lance-missile.

ACTIONNER : platane (PARAG 87), algue (PARAG 83)

REGARDER : requin blanc (PARAG 99), algue (PARAG 57), platane (PARAG 16), bouteille (PARAG 120)

ÉDITION 2011 :

Dans le jeu vidéo, il s'agit d'une phase hybride arcade/point&click, puisqu'on doit se déplacer d'un objet à examiner/prendre à un autre, en essayant de ne pas croiser les requins qui passent. Par «lance-missile», il faut bien sûr comprendre : le tube à torpilles du sous-marin.

## 12

Vous vous perdez ! Vous savez que ce n'est pas très conseillé de s'évanouir dans la mer ?

## 13

Vous le montez...

Une autre porte sans poignée est au bout.

Elle s'ouvre... ça alors ! Une porte automatique ! Elle ouvre sur une bibliothèque avec une belle statue avec un bras très fragile.

Voulez-vous

PRENDRE : des livres (mettez les en inventaire)

ACTIONNER : bras de statue (PARAG 72)

ALLER : escalier ! (PARAG 100)

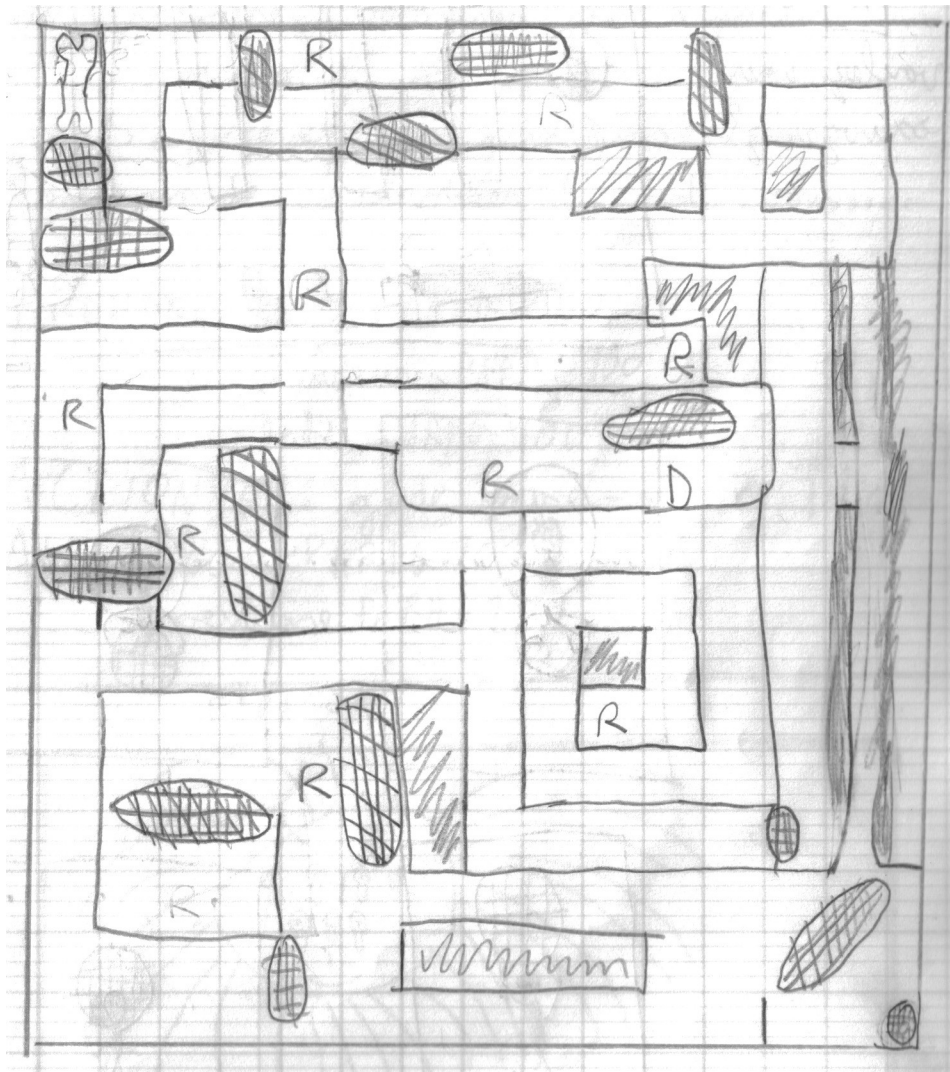


# 14

Voulez-vous sauvegarder ?

OKAY ! Vous continuez votre route. Vous ouvrez la grille et entrez dans les égouts.  
Horreur !

Vous re-voici dans un labyrinthe ! Mais au lieu de gardes personnels vous avez des rats !  
Les [dessin de grille] remplace les [murs avec un rond noir au milieu]. Reprenez vos pions et votre dé. Même règle : trouvez la [clé à molette] et allez ensuite à la [grille trouée]. Si vous rencontrez un rat, allez au PARAG 126. Si vous réussissez, allez au PARAG 50.



*Le labyrinthe des rats*

ÉDITION 2011 :

Encore une phase d'arcade, très semblable à celle du Palais. Là encore, il y a quatre niveaux - mais pas, cette fois, d'animation entre chaque niveau d'Otto qui passe avec un garde de plus à chaque fois. L'aspect labyrinthe est d'autant plus prononcé que cette fois, seule une petite zone circulaire autour de John est visible par le joueur. Il arrive donc souvent qu'on suive un couloir pour s'apercevoir que c'est un cul de sac.

# 15

Vous y voici, sur un tapis roulant, des dizaines de sacs (peut-être pas autant !) roulent...  
Vous lisez :

Monsieur [Lyzi Shadow] (il doit être écrivain !)  
Monsieur George Balay (il doit être bête !)  
Monsieur Bill Clintown (il doit être riche !)  
Monsieur George Bouche (je le connais ?)  
Monsieur Max Martinez (il doit être espion !)

PRENDRE : bagage [auteur] (PARAG 33), G. Baley (PARAG 33), B. Clintown (PARAG 33),  
G. Bouche (PARAG 33), M. Martinez (PARAG 4).

ACTIONNER : (ils sont tous fermés à clef sauf un) M. Martinez (PARAG 4).

UTILISER : (SAUF QUELQUE CHOSE [...]) RIEN

REGARDER : RIEN

INVENTAIRE : page 1

PARLER : PERSONNE

ALLER : sortir d'ici (PARAG 28), n'importe où (PARAG 15)

ÉDITION 2011 :

Tut tut tut ! Vous n'êtes pas censé regarder le n° des paragraphes avant d'avoir fait votre choix :P  
Oui, je sais, c'est écrit nul part...

Dans le jeu d'origine, je crois que les bagages, à part celui de M. Martinez, portent les noms des concepteurs.

Et sinon «Max» Martinez, ça fait aussi très sud-américain... Enfin après tout, c'est un agent de la CIA, il est peut-être des États-Unis.

# 16

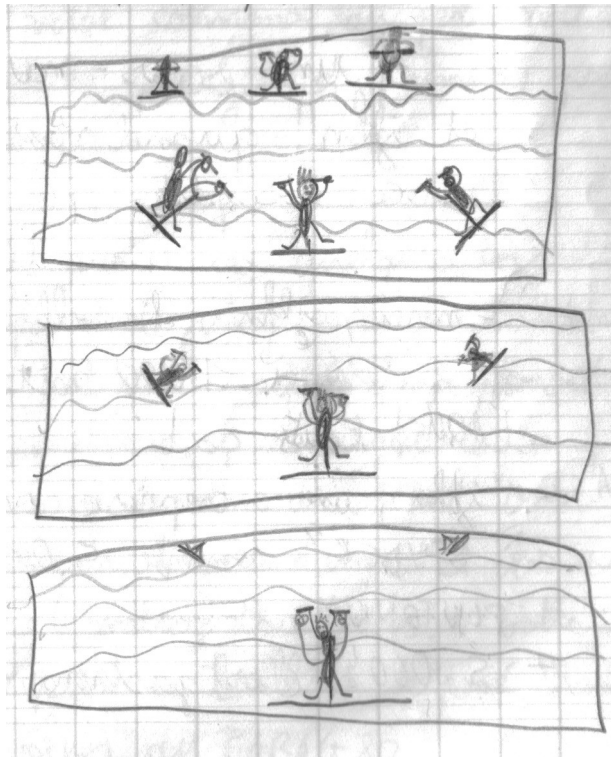
« Un platane ? Sous la mer ? À 1000 mètres de profondeur ? Comment est-ce possible ? »

En effet c'est très bizarre.

Revenez au PARAG 11.

ÉDITION 2011 :

Bien sûr, on est en Amérique du Sud, donc c'est censé être un *palmier*, pas un *platane*.

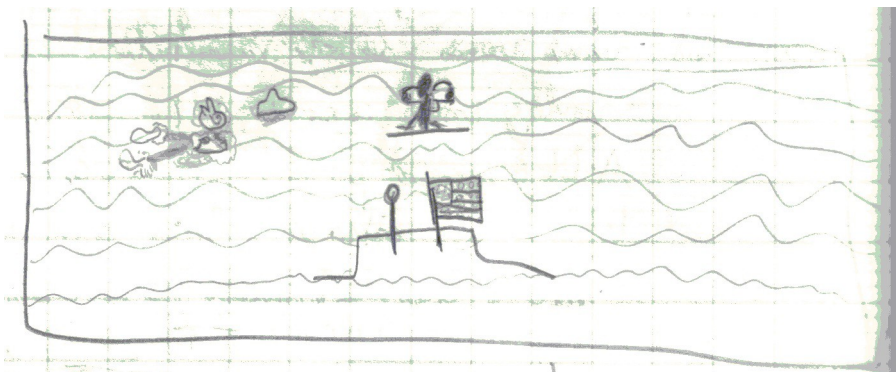


*Illustrations de John qui sème les gardes en scooter*

Vous avez réussi à les semer ! Mais comment aller en Amérique ?

«SHPLOF !»

Que se passe-t-il ?



*Illustration du sous-marin américain qui émerge devant John*

Un sous-marin ! Qui monte !

Eh John ! Quand vous aurez fini de jouer avec vos petits copains, venez me voir.

Président C.I.A. « Merci, John. L'enveloppe dit que la base est située à 1000 mètres sous la mer.

Vous : - FIOU ! Tout ça !

Président C.I.A. - John, une entreprise répondant au nom de «SPYDER» demande 5000 kilogrammes de PLUTONIUM.

Vous : -5000 ! C'est gastronomique !

Président C.I.A. : -Vous vous doutez bien que nous ne voulons pas le leur donner, mais ils ont dit que si ils ne l'avaient pas avant 24 heures, le «STEALTH» portera des attaques nucléaires à toutes les capitales et métropoles du monde !

Vous : - Glap ! C'est la mort dans les deux cas !

Président C.I.A. : - Oui, vous devez devez intervenir et re-bonne chance JOHN GLAMES

Vous : - Merci Monsieur ! »

Vous partez mais...

Un inventeur : « Bonjour John !

Vous : - Ah ! Charlie, content de te revoir !

Charlie : - Eh oui ! Votre commande au Père Noël est prête, combinaison de plongée et palmes, prenez en bien soin !

Vous : - Merci !

Charlie : - ATTENDS ! Aussi ces quelques cigarettes. Elles relèvent les empreintes digitales, et la sixième est une roquette, cela pourrait vous servir. Et aussi ce disque laser, vous l'insérez dans le cœur du STEALTH, ainsi il se posera dans un endroit sans danger et vos supérieurs le détruiront. (Mettez tout ça sur votre inventaire)

Vous : - Merci pour ce brillant exposé Charlie.

Allez au PARAG 11.

#### ÉDITION 2011 :

Ici, curieusement, 1000 mètres sous la mer, cela semble beaucoup à John. Alors qu'un peu plus tôt, il a nagé tranquillement vers la surface, sans équipement, sous 3 km de fond.

À raison d'1 bar de pression supplémentaire tous les 10m de profondeur, cela fait une surpression de 100 ou 300 bar. À titre de comparaison, 1 bar de surpression détruit les tympans, 0,15 bar font s'effondrer un mur en moellons, et une surpression de 3 bar peut tuer un homme. Les plongeurs en combinaison vont rarement en-dessous de 30m-50m, et les sous-marins militaires actuels s'immergent à 300/400m. Seuls les sous-marins de recherche océanographiques plongent à quelques kilomètres sous la mer.

Dans le jeu d'origine, l'enveloppe contient les coordonnées du Stealth, qui indiquent que l'avion a bien atterri au Santa Paragua. Mais les relevés de la CIA indiquent que la piste d'atterrissage est à 100m sous la mer.

Quant à la rançon, elle est normalement de 500 kg.

Sinon, je pense qu'avoir écrit «c'est gastronomique» au lieu de «c'est astronomique» était un gag volontaire de ma part, mais qui a pour origine une véritable confusion des deux termes que ma mère a dû m'expliquer un jour.

On notera le jeu de mot dans l'organisation secrète des méchants : SPYDER, comme «spider» (araignée) et «spy» (espion).

## 18

ÊTES-VOUS ALLÉ À LA MINE ?

OUI ! (PARAG 132)

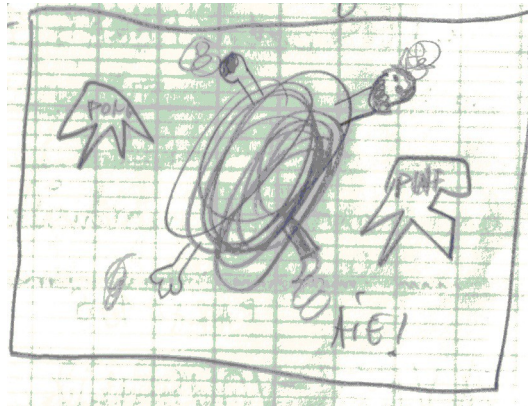
NON ? (PARAG 86)

## 19

Êtes-vous déguisé en agent et lacé ?  
Oui (PARAG 41)  
Non (PARAG 104)

## 20

BRAVO ! Votre entrée discrète est RÉUSSIE ! Le garde s'apprête à donner l'alarme.  
Mais, vous lui tombez dessus au bon moment.



*Illustration de la bagarre avec le garde*

OUF ! Maintenant vous...

PRENDRE : ses affaires (PARAG 5) (et mettez les en INVENTAIRE)  
UTILISER : serviette sur garde (PARAG 55), lacets sur garde (PARAG 43)  
ALLER : sortir (PARAG 128)

## 21

« Bonjour monsieur », dites-vous.  
Mais !!!!!!! quelle impolitesse !! Il ne vous répond pas ! Choqué vous partez, c'est alors qu'il tire : 20 balles dans la tête, 3 autres dans le cœur.  
Merci de votre aide, grâce à vous le « stealth » est sauvé, quoi vous êtes encore là à lire ! Vous n'avez pas encore compris ma plaisanterie ?

VOUS ÊTES MORT !  
COMPRIS ?

## 22

(mettez 999 pécos sur votre inventaire)

« Ici Señor ?

- Oui c'est parfait » et le taxi vous dépose au centre-ville. Vous échangez vos sous contre des pécos et vous vous dirigez vers la fleuriste. Voulez-vous...

UTILISER : 900/999 pécos sur fleuriste (PARAG 51)

PARLER : fleuriste (PARAG 74)

ALLER : parc des Lilas (PARAG 117), hôtel \*\*\*\* (PARAG 105)

## 23

Vous prenez l'escalier, vous arrivez à votre chambre. Vous ouvrez la porte...

ENFIN CHEZ SOI !

Vous entrez dans votre nouveau foyer. Soudain ! Une jeune fille, semblant être la fille de M. Urbasuma (le président de la république santa-paraguayenne) se lève brutalement, révolver à la main !

La jeune fille : « Vous croyez que vous ferez comme ça avec tout le monde ! Mais, je vais vous éliminer !

Vous : - Curieuse manière de se présenter, Mademoiselle Urbasuma. Très impoli.

La jeune fille : - ET C'EST VOUS QUI PARLEZ DE POLITESSE, GROSSE BRUTE SANGUINAIRE ?

Vous : - Comment ça ? »

Un homme de noir vêtu comme vous, avec des cheveux noirs comme vous, le nez pareil que le votre, mais le visage plus carré que vous arrive et se met à dire :

L'homme noir : « C'est moi ! OTTO BRANLMAN ! Alors John, j'espère que votre petit séjour parmi nous s'est bien passé ! »

Plusieurs colosses arrivent derrière lui avec des armes nucléaires.

« ATTRAPEZ-LES ! » crie-t-il, et ils vous emmènent sur un bateau.

Alors ils vous ligotent et attachent la corde avec une pierre. Une fois arrivés au milieu de la mer :

OTTO : « Cette jeune fille n'est-elle pas ravissante, cher Glames ?

Vous : - Plus que votre humour, mon cher !

OTTO : - ASSEZ ! Cher Julia, vous avez cru m'avoir, mais, jamais personne ne m'aura.

HA ! HA ! HA !

Julia : - Vous verrez Otto, qu'un jour la Loi gagnera.

OTTO : - La Loi, ici, c'est MOI ! HAHAHA ! Bon assez plaisanté. Baracouda, jette-les à l'eau !

Baracouda : - HIHI ! HIHI ! HA ! HA ! HA ! HI HI HI HI ! »

Il prend vos pierres et les jette à l'eau, vous les suivez au fond.

OTTO : « J'espère que vous aimez les poissons. »

Allez au PARAG 70.

ÉDITION 2011 :

*Des armes nucléaires, carrément ! Dire que dans le jeu vidéo, ils n'ont que des armes automatiques...*

Si on est assez rapide pour mettre le curseur sur le soldat qui ligote John Glames et Julia Manigua (son nom dans le jeu vidéo), on peut voir qu'il est identifié comme «barbouze». Je ne sais pas pourquoi c'est devenu «barracuda» dans ma tête. Parce qu'il est baraqué et que j'étais fan d'*Agence Tout Risque*, peut-être ?

Cf. mon commentaire du PARAG 52 pour le nom d'Otto «Branlman».

## 24

Vrrrrtitiirri ! Elle s'ouvre ! Une porte laser est à franchir. Pour débrancher le laser

TOURNEZ LA PAGE

Voulez-vous sauvegarder ?

il faut...

UTILISER : laisser-passer sur portier (PARAG 46)

ALLER : sortir chercher un laisser-passer (PARAG 140)

ÉDITION 2011 :

La « porte laser » est plus exactement un seuil sans porte, parcouru par trois lasers de coupe. Qui, comme dans tous les films, sont visibles de profil. (Alors qu'en réalité un laser n'est visible que par le point projeté. À moins d'être diffracté, par exemple par un nuage de poussière. Et encore, seulement s'il est constitué de lumière visible - un laser infrarouge ou ultra-violet serait totalement invisible.) Si le joueur essaie de passer quand même, John est désintégré : on voit son squelette comme un personnage de *cartoon* électrocuté, puis il est transformé en « un vulgaire tas de cendres ». Au lieu d'être coupé en trois morceaux, ce qui serait probablement trop gore pour un jeu vidéo au final plutôt bon enfant.

## 25

Guiteng : « Héhéhé ! John, j'ai plus d'un tour dans mon sac ! »

Et il lance une bombe sur vous !

Et vous ne l'évitez pas ? BANG !

## 26

Vous voici en sûreté. Personne en vue. Ça vous tente d'ouvrir la mallette car personne ne vous verra !

PRENDRE : RIEN

ACTIONNER : la mallette (oh oui !) mettez stylo en inventaire\*

REGARDER : RIEN

INVENTAIRE : page 1  
PARLER : PERSONNE  
ALLER : sortir (PARAG 113), n'importe où (PARAG 26)

\* vous pourrez l'ouvrir dans tout le jeu, s'il y a l'action «ACTIONNER»

## 27

« AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH ! » criez vous : une voix sortant du rasoir-ophonique vous a fait sursauter !

« Ici mon scieur Martinez, rendez-vous au parcl des Lilas, à 13 heures, pour l'envoléoppe. Signe de reconnaissance œillet couve, je re pète. Rendez-vous au parcl... Attention, cette base qui est un peu rayée va roter dans 5 secondes. Saint, square, rois, queue, pain, PIERROT ! Hahaha ! C'était une blague. »

(Ici Monsieur Martinez, rendez-vous au parc des Lilas, à 13 heures, pour l'enveloppe. Signe de reconnaissance œillet rouge, je répète. Rendez-vous au parc... ATTENTION cette bande qui est un peu rayée va sauter dans 5 secondes. Cinq, quatre, trois, deux, un, ZÉRO ! Hahaha ! C'était une blague !) Alors vous partez. Dehors un taxi vous attend et on vous conduit au centre-ville. PARAG 22.

### ÉDITION 2011 :

La plaisanterie de Martinez comme quoi la bande va s'autodétruire (à la «Mission : Impossible»), et en fait vraiment dans le jeu d'origine, et elle a une importance pour la suite. Cela ne fait pas très professionnel pour un agent secret, mais bon... Pourquoi pas (James Bond qui couche toutes les filles n'a jamais été très «pro» non plus).

Également, dans le jeu vidéo, John Glames sursaute aussi quand il entend le message. C'est stupide. Contrairement au joueur qui n'a pas lu le manuel et la liste des gadgets, John devrait connaître tous les gadgets de la CIA : il n'est pas en train de jouer à un Point&Click en essayant au hasard toutes les combinaisons possibles, et a priori, il n'a pas l'intention de se raser. S'il branche le rasoir c'est *justement* parce qu'il sait qu'on lui a laissé un message dessus, on ne voit donc pas pourquoi il sursauterait en entendant une voix sortir du rasoir.

Dans ma version, j'avais ajouté la bande «rayée» qui déforme les mots. C'était sans doute pour justifier pourquoi, à la fin, quelqu'un confond « cette bande va sauter » et « cette base va sauter ». M'enfin, pour le coup, « cette base va roter », ça ne fonctionne pas non plus.

## 28

Un garde colosse vous arrête et vous demande :

« VOTRE BILLET D'AVION SEÑOR. »

Vous lui montrez et il vous laisse passer, alors vous voici tranquillement dans la deuxième partie (de l'aéroport, pas du jeu !). Voulez-vous...

PRENDRE : RIEN  
ACTIONNER : COLOSSE ! (PARAG 93), douanier PARAG 64



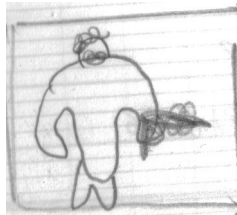
UTILISER : RIEN (SAUF QUELQUE CHOSE QUE VOUS PORTEZ !)

REGARDER : RIEN

INVENTAIRE : page 1

PARLER : douanier (PARAG 89), colosse (PARAG 21)

ALLER : aux W.C. (PARAG 123), à la salle des bagages (PARAG 15), derrière la frontière (PARAG 61)



*Illustration du colosse avec mitraillette*

## 29

Ah non ! On laisse pour le prochain joueur !  
Retournez au PARAG 120.

## 30

Vous êtes à l'endroit indiqué pour la chambre. Mais une femme de ménage vous bloque le passage. Voulez-vous

ACTIONNER : 1 (PARAG 110), 2 (PARAG 95), 3 (PARAG 3).

PARLER : lui demander « S.V.P. pouvez-vous vous retirer de mon chemin ? » (PARAG 71)

ÉDITION 2011 :

Soit dit en passant, c'est vraiment une énigme misérable que le jeu vidéo nous livre à ce moment là. Votre suite est au 3ème et dernier étage, vous prenez l'ascenseur pour le 3ème, et la femme de ménage passe l'aspirateur et vous empêche de passer. J'ai même vu une soluce qui disait « Ne prenez pas l'ascenseur car la sortie est bloquée, prenez l'escalier ». Sauf que passer 4 tableaux d'escalier avec à chaque fois deux clics de souris et un temps de chargement, c'est long et ennuyeux. Si vous êtes un tant soit peu malin, comme moi, vous prenez l'ascenseur jusqu'au 2ème et vous finissez par l'escalier.

Grande classe comme énigme, hein ? Vous imaginez James Bond être mis en difficulté par une femme de ménage qui passe l'aspirateur ? Ça n'existe même pas une femme de ménage dans James Bond ! Ou en tout cas, elles sont invisibles, parce que tout est toujours impeccable dans les hôtels. Ou alors, si jamais le méchant a une gouvernante, c'est un *top model* ou une pro des arts martiaux.

En plus, dans la réalité, une femme de ménage dans un quatre étoiles, elle se pousse devant un client. Sinon, elle se ferait licencier très vite.

Ou alors c'est un gag colonialiste genre « ces sympathiques petites contrées barbares où le service est déplorable ».

## 31

La bombe nouée, vous sautez !

ACTIONNER : le bateau gonflable (PARAG 141). Sinon, allez PARAG 108.

## 32

Le douanier arrive en vous voyant l'ouvrir !

« Qu'est-ce que vous allez en sortir ? Un revolver ? Une matraque ? Un coutelas ? Un poing de votre origine : (pour ceux qui n'ont pas très bien compris : un poing américain) car vous êtes américain ?

- Moi euh ! Oui... Non... Et puis... Ben... D'abord pourquoi cette question ?

- Tout à l'heure vous m'avez regardé d'un air furieux et agressif et il n'y a que les Américains pour être assez bêtes de vouloir tuer tout le monde donc je crois que...

- CE N'EST PAS VRAI !, hurlez-vous, UN AMÉRICAIN COMME MOI NE SERA JAMAIS AGRESSIF COMME CELA ! »

(Vous vous êtes trahi.)

L'homme vous rit au nez avant de vous emmener en prison.

Bravo! Vous avez parfaitement... raté. Merci Mr. VA BA AGENT n°ARD.

ÉDITION 2011 :

J'adore, James Bond qui réagit et se fait manipuler comme un gamin de 5 ans... Si l'histoire se passe après le 11 septembre 2001, la réaction de méfiance du douanier est presque plausible, pour le coup...

## 33

Vous le prenez, et sortez. Dans la pièce, deux colosses (comme le demandeur de billet d'avion) et un homme vous accueillent.

« C'est lui, dit l'homme, c'est bien lui je l'ai vu ! Il m'a pris ma valise ! Cet homme est un voleur. »

Et il hurle en s'enfuyant !

« AAAAAAAAAAH, ÀÀÀ MOOOOAA ! AU VOLEUR, AU VOLEUR, AU VOLEUR, AU VOLEUR... ».

Je me demande s'il en fait pas un peu trop ! Les deux colosses se rapprochent de vous.

Pendant qu'un des deux vous met les menottes, l'autre vous dit :

« Tu n'as rien à dire pour ta défense ?

- Euh... Hum... Je, eueuh... Eh bien voilà... Je... Hum, hum, hum... C'est... quelqu'un... qui... Hum... Quelqu'un qui, qui euh...

- Bien vous serez désintégré samedi prochain.

- Je croyais que la peine de mort était arrêtée ?

- Oh ! Oh ! Chez les Français, oui ! Mais chez nous et chez vous, non ! Oui, j'ai deviné que vous étiez américain. »

Bravo, quand vous sortirez de prison dans 5 jours, essayez de mettre la désintence en panne ! ...

5 jours plus tard

VRRR RRRR VVRR VVVV RRRR

Vous voici en poussière en milliards de morceaux, haché comme un ver de terre !

ÉDITION 2011 :

Cocorico !

« *Plus high-tech que le désintégrateur, plus propre que la potence, je vous présente : la désintence !* »

Ça vient de sortir, c'est une nouvelle technologie de 2003.

## 34

Vous lui sautez dessus. Et il meurt, alors vous vous relevez, mais vous glissez sur sa mitraillette qui se met à tirer.

Encore vous ! Ah bon vous êtes allé chercher des copains, un douanier et un garde colosse, pour les ramener... en enfer !

ÉDITION 2011 :

Le pauvre douanier a dû se prendre un balle perdue...

## 35

Vous y arrivez. Dans le coffre, il y a : un tampon (mouais !), des lacets (ils remplaceront les frais de ligotage, ha ! ha ! ha !). Il y a aussi un ordre de mission voulez-vous...

PRENDRE : le tampon vierge (important) (inventaire), l'ordre de mission (important) puis allez au PARAG 65.

ACTIONNER : lacets (PARAG 129)

REGARDER : ordre de mission (PARAG 49)

## 36

Glou, glou, glou. Le verre se remplit. Allez-vous chez...

Le fournisseur (PARAG 45)

Le G.S. (PARAG 19)

À la porte blindée (PARAG 76)

## 37

Impossible de les délier ! Ils sont trop serrés !

## 38

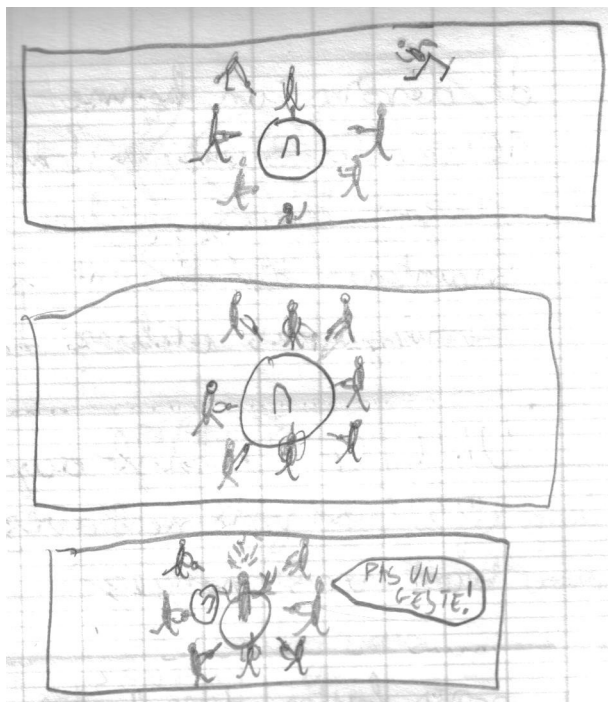
Un arrive vers vous. Vous l'évitez. Un autre arrive. Vous lui foncez dessus. «BLANG» Il coule. Vous n'auriez pas dû, vous avez pris un choc, c'est vous qui auriez pu couler ! Un autre arrive et fonce sur vous !

«BLAM SHABLANG»

## 39

Voulez-vous sauvegarder ?

Vous ouvrez la plaque, deux ressorts prennent le relai et montent la plaque, jusqu'à un trou qui est en haut. Mais sous la plaque, il y a une échelle. Vous la montez et arrivez en haut. Vous rouvrez la plaque...



*Illustrations des soldats SPYDER qui encerclent l'entrée et mettent John en joue quand il sort*

AGENT «SPYDER» : « HALTE, Mister Glames, pas un geste ! »

On vous met dans une cage au-dessus d'un bassin.

CHEF DE «SPYDER» : « Bonjour mon cher ! Je m'appelle «GUITENG». Vous vous êtes bien amusé dans l'eau ? On vous a vu quand vous entriez, par une caméra d'un platane. Mais personne ne m'empêchera de conquérir et de détruire le monde. Je vais leur dire, moi, à vos bêtes supérieurs. Ils ne veulent pas ? Eh bien, je vais au STEALTH. Savez-vous que ces petits chéris sont capables (il parle des piranhas !) de dévorer un homme entier en 1 minute 16 secondes 3 centièmes ? Enfin, je vous quitte. Razam, mets la machine en marche ! Adieu. »

Maintenant qu'ils sont partis  
Voulez-vous utiliser...

UTILISER : stylo acide sur serrure (PARAG 106) (si vous ne l'avez pas, les piranhas vont vous manger)

ÉDITION 2011 :

Apparemment, je ne me souvenais pas du nom du Méchant Principal (pour utiliser la terminologie de «James Bond RPG») quand j'ai écrit ce paragraphe. Il s'agit en fait du Docteur WHY - clin d'œil évident au Docteur No. Et après tout, « why not ? »

## 40

Rocket : « SHSHFFF !

GUITENG : - Qu'est-ce ?

Rocket : - SHTTTTFFF !

GUITENG : - Au secours !

Rocket : - SHHTTP[FFF écrit en miroir]

GUITENG : - OTTO ! Faites quelque chose !

OTTO : - Oui ! Mais quoi ?

Roquette : - [SHSHSHSHTFF écrit en miroir] (SHSHTFF !)

GUITENG : - Otto ! Arrêtez ça ! C'est un ordre !

Rocket : - [SH écrit en miroir]SHIF SHIF PET SHPET !

GUITENG : - John, si vous croyez que vos gadgets m'impressionnent...

Rocket : - SHFF « BANG »

Alarme : - HOUHOUHOUHOUHOU ! [écrit en ondulé]

GUITENG : - HAA ! John, vous allez me le payer ! »

Une trappe s'ouvre sous son fauteuil et une pince attrape Julia. Tout deux s'enfoncent dans le passage secret !

ACTIONNER : Otto (PARAG 102)

UTILISER : Disque laser (PARAG 135)

## 41

Vous êtes à son bureau.

Voulez-vous

PRENDRE : tampon du G.S.G. (PARAG 124)

UTILISER : verre rempli d'eau sur G.S.G. (PARAG 90)

ALLER : au fournisseur (PARAG 101), aux ordinateurs (PARAG 47), à la porte blindée (PARAG 76)

## 42

Le douanier vérifie vos bagages et puis votre passeport et vous dit « tout est en ordre » et vous laissez passer. Vous arrivez devant la receveuse, vous

ACTIONNER : la receveuse (PARAG 82)

ALLER : rapprochez-vous d'elle (PARAG 119)

ÉDITION 2011 :

Il faut bien sûr lire « la réceptionniste » et non « la receveuse ».

## 43

Bon travail, il ne vous embêtera pas !

ÉDITION 2011 :

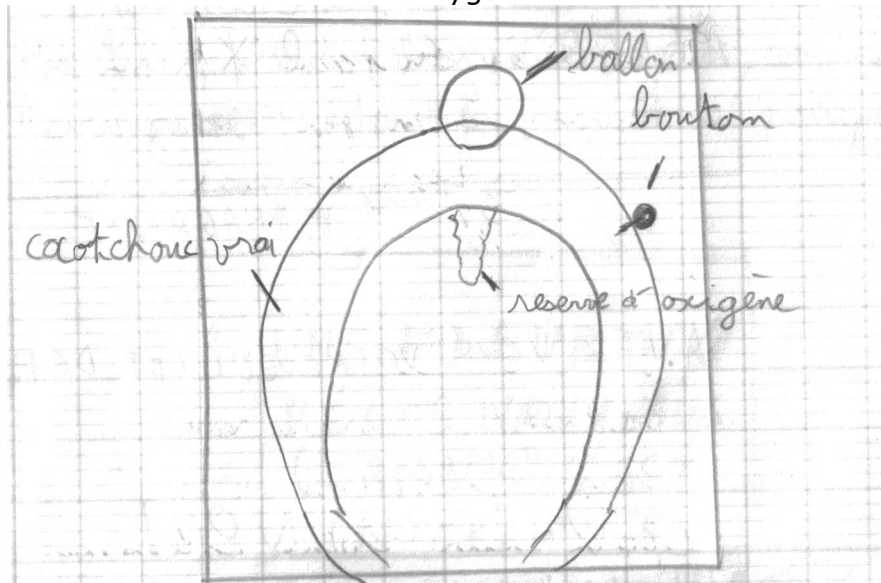
Il faut revenir au paragraphe d'où l'on vient (PARAG 20 si on a n'a pas pris les habits, ou PARAG 5 si on les a pris).

## 44

Vous lui donnez les 99 pécos et il vous donne cette chose.

(Mettez-la en inventaire !)

Ballon. Bouton. Réserve d'oxygène. Caoutchouc véritable.



*Illustration du bracelet-ballon*

Maintenant vous...

ALLER : continuez votre démarche (PARAG 64), parc des Lilas (PARAG 117). (OU REVENEZ PARAG 22)

## 45

Vous y êtes. Des tiroirs fermés ! Voulez vous

ACTIONNER : tiroirs (PARAG 35)

ALLER : sortir (PARAG 65)

## 46

« Bien, vous pouvez passer ! »

Vous traversez la porte débranchée. Tiens une prise ! Oh ! Une porte !

UTILISER : rasoir-ophonique sur prise ! (PARAG 137)

ALLER : porte (PARAG 96)

## 47

Il y a un vase d'eau (peut-être avez-vous un verre !), un débarras et un tampon encreur. Voulez-vous...

PRENDRE : tampon encreur (inventaire) (important) (PARAG 60)

ACTIONNER : débarras (il n'est pas fermé à clé !) (PARAG 7)

UTILISER : verre sur vase (PARAG 36)

ÉDITION 2011 :

Le « vase » est en fait un distributeur d'eau, comme on en voit dans les entreprises.

## 48

Vous fouillez le sol et vous trouvez que le métal n'était autre qu'une pioche. Vous la saisissez, mais, à cause des liens, la pioche dérape et se plante dans votre dos.

BRAVO ! Vous êtes mort.

## 49

Vous lisez :

« MAX BARNEY. ORDRE DE MISSION : ACHETER TOUT LES JEUX DE [LYZI SHADOW] »

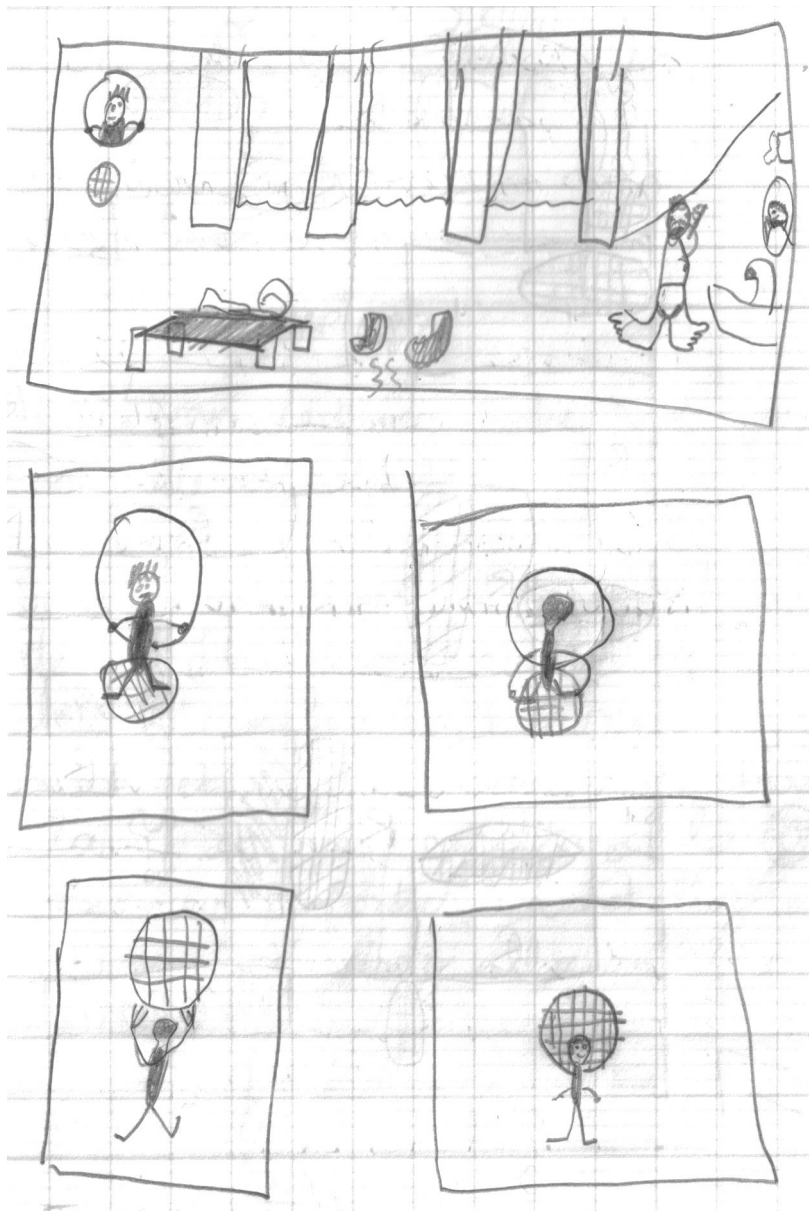
ÉDITION 2011 :

Il faut revenir au paragraphe précédent, le PARAG 35.

Bien sûr, c'est une reprise du gag du jeu d'origine, où l'agent SPYDER a pour mission d'acheter « tous les jeux fantastiques de DELPHINE SOFTWARE ». Et le jeu ajoute « vous êtes complètement d'accord ». Bah, si même l'agent américain approuve complètement les missions des agents SPYDER, c'est que l'organisation ne doit pas être si terrible que ça, non ? Par contre, l'ordre de mission est censé se trouver dans les poches d'une combinaison de soldat SPYDER abandonnée dans la salle de la fontaine à eau, pas dans un des tiroirs de la réserve.

## 50

Voulez-vous sauvegarder ?



*Illustrations de John sortant des tunnels de ventilation puis replaçant la grille derrière lui*

Vous voici autour du système central, au vestiaire. Vous êtes prêt à partir, soudain... Vous apercevez un garde torse nu en train de se brosser les dents. Vous...



PRENDRE : lacets (PARAG 114), chaussures (PARAG 114), habits (PARAG 114).  
ACTIONNER : garde torse nu (PARAG 20)  
ALLER : banc (PARAG 136), vestiaire (PARAG 136)

## 51

« Madame...

- Oui Monsieur ! Eueuh ! Bien, tant ! Merci, merci ! Elle lit une pancarte, vous ne voyez pas la... la chose... enfin, ce qui est écrit dessus, puis, en ouvrant les yeux, comme si vous voulez plus avoir de paupières ! vous lisez...

UNE FLEUR 100 PÉCOS NOUVEAUX  
(L'ARNAQUE EST INTERDITE)

Elle vous dit de nouveau ; c'est 900 pécos la fleur, merci ! Attendez, ah oui ! Votre monnaie, lààà, et merci monsieur, heu, zut, j'oubliais ! Prenez la fleur de votre choix : vous êtes libre, nous avons des glaïeuls, des choux, eueuh.. du cactus et des œillets, rouges, roses, verts, bleus, marron, pourris et c'est tout.

- Ce sera un petit bouquet d'œillets rouges, S.V.P...

- Servez-vous Señor. »

(Mettez-le en inventaire)

Maintenant voulez-vous

PARLER : la remercier (PARAG 74)

ALLER : à l'hôtel \*\*\*\* (PARAG 105), à votre rendez-vous (PARAG 58)

ÉDITION 2011 :

« L'arnaque est interdite » me fait mourir de rire. Et sinon, enfreindre la loi aussi, c'est interdit.

## 52

Un homme de noir vêtu comme vous mais sans mallette s'approche de vous et vous dit :

« - Mon cher frère noir, je me présente OTTO BRANLMAN et je crois que je dois vous tuer car vous êtes un AGENT SECRET AMÉRICAIN !

- Comment le savez-vous mon cher BRANLMAN ?

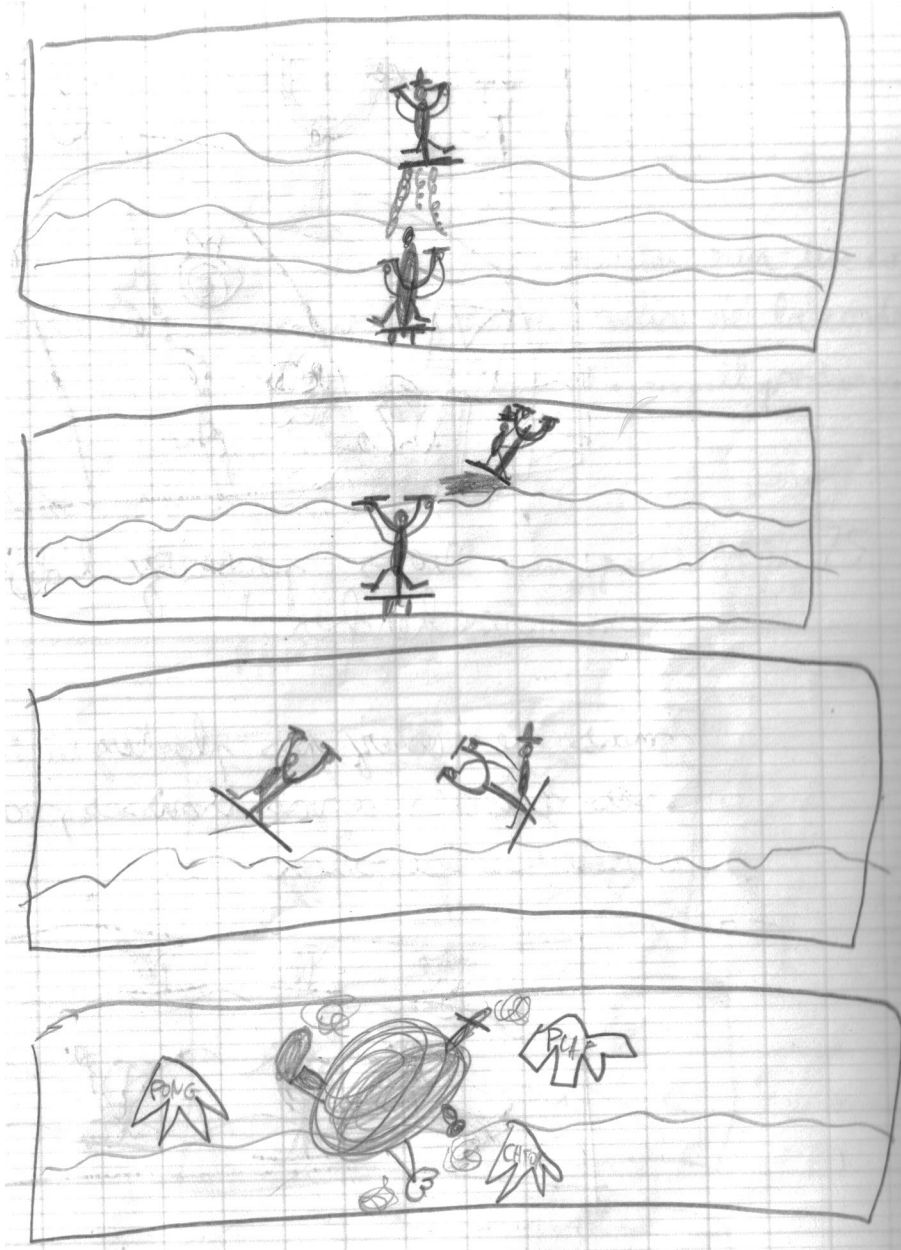
- C'est votre mallette à faux fond qui me l'a fait deviner » et il vous liquide d'une balle dans le foie. La prochaine fois, prenez garde !

ÉDITION 2011 :

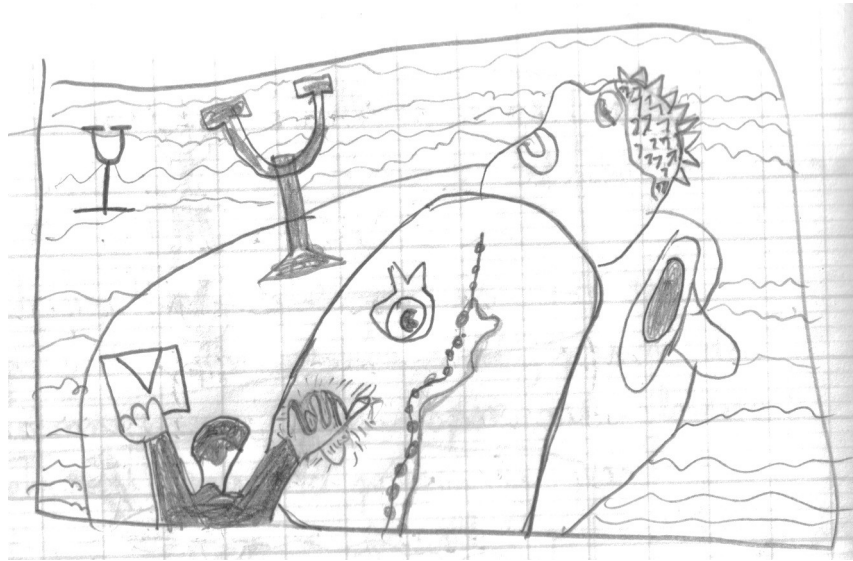
Encore un PFA assez brutal. Dans le jeu vidéo, vous pouvez ouvrir votre mallette à tout moment. Le jeu ne vous permet simplement pas d'ouvrir le compartiment secret tant que vous n'êtes pas dans un endroit « discret »...

Apparemment, Otto (un véritable personnage du jeu mais qui n'est pas censé apparaître ici), est un branleur. Et les professionnels tirent toujours dans le foie. (J'adore comment c'est précis). Et vous, vous n'avez jamais abordé quelqu'un en lui disant « mon frère » parce qu'il portait la même couleur de vêtements que vous ? Oh...

OKAY :



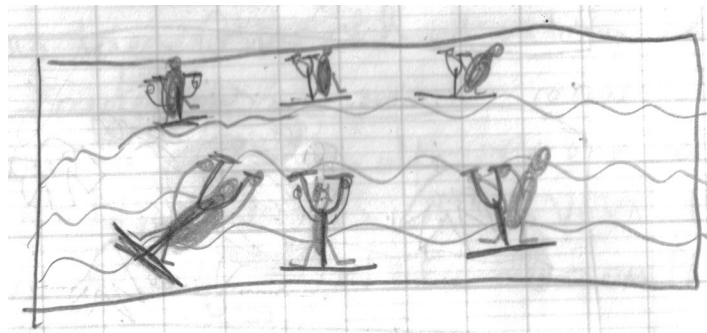
*Illustrations de la poursuite en scooter des mers avec Karpov*



*Illustration de John tenant Karpov par l'imperméable et récupérant l'enveloppe*

Vous prenez l'objet tant recherché !

Mais ne restez pas planté là : Otto a lancé ses gardes à vos trousses. Vous renfourchez votre scooter.



*Illustration des gardes en scooter autour de John*

Vous êtes cerné. Voulez-vous  
ACTIONNER : les éviter (PARAG 38)  
ALLER : à fond ! (PARAG 17)

ÉDITION 2011 :

Dans le jeu vidéo, la poursuite en scooter avec les gardes est une autre scène d'arcade, peu évidente, où il faut être heurté le moins possible par les assaillants, jusqu'à ce que John Glames les sème. Puis, il y a un changement d'échelle qui donne l'impression que John devient tout petit... Si les *sprites* des gardes s'affichent encore, ça donne un peu l'impression qu'il les sème en les laissant partir devant !

## 54

Vous pressez le bouton, le ballon gonfle, gonfle, il devient très gros, il éclate et sous le choc les liens cèdent, vous délivrant. Vous...

ACTIONNER : jeune fille (PARAG 133)

ALLER : partir en laissant la jeune fille : après tout, elle a voulu vous tuer ! (PARAG 12)

ÉDITION 2011 :

Essayez de faire comme ça dans le jeu vidéo, et vous perdrez.

En réalité, il faut actionner le bracelet au moment où Otto ordonne qu'on vous ligote. (En plus, le soldat commence par la fille). Le bracelet se met à gonfler discrètement autour de vos poignets.

Ensuite, une fois sous l'eau, vous actionnez une deuxième fois le bracelet pour qu'il se dégonfle.

Les liens se retrouvent donc détendus...

## 55

Beau travail : Il sera muet comme une carpe !

ÉDITION 2011 :

Il faut revenir au paragraphe d'où l'on vient (PARAG 20 si on a n'a pas pris les habits, ou PARAG 5 si on les a pris).

## 56

Après des heures et des heures de marche... Vous arrivez dans un endroit sombre... On vous ligote au fond d'un mine.

Son compagnon : « Tout est prêt, Colonel Carpov !

Le colonel Carpov : - Pas de nom, et maintenant, suis-moi, camarade. Il se retourne.

Bons baisers de Russie, Mister Glames. HAHAAHAHAHAHAHAHAHAHAHA ! »

(Il rit tellement qu'il en perd son chapeau blanc et vous pouvez voir ses cheveux blonds).

Ils partent. Boum ! Ils font exploser la dynamite et la sortie s'écroule. OUF ! Vous pouvez encore jouer, tournez la page.

Voulez-vous...

ACTIONNER : sol (PARAG 66), les liens (PARAG 37).

Ou déclencher votre S.R. et attendre que la C.I.A. vous délivre et vous ramène à l'aéroport (PARAG 113)

## 57

Il y a quelque chose dessus...

Revenez au PARAG 11.

## 58

Vous allez au parc et vous attendez sur un banc (un peu richounet sur les bords).

Quelques secondes plus tard, un homme de blanc vêtu s'approche de vous.

« Ah ! John ! Vous en avez mis du temps, je...

- Attention ! » hurlez-vous : une voiture de 8 places arrive à toute allure et tire sur votre collègue, maintenant bien blessé.

« John, gargl, je suis voutu, gargl ! »

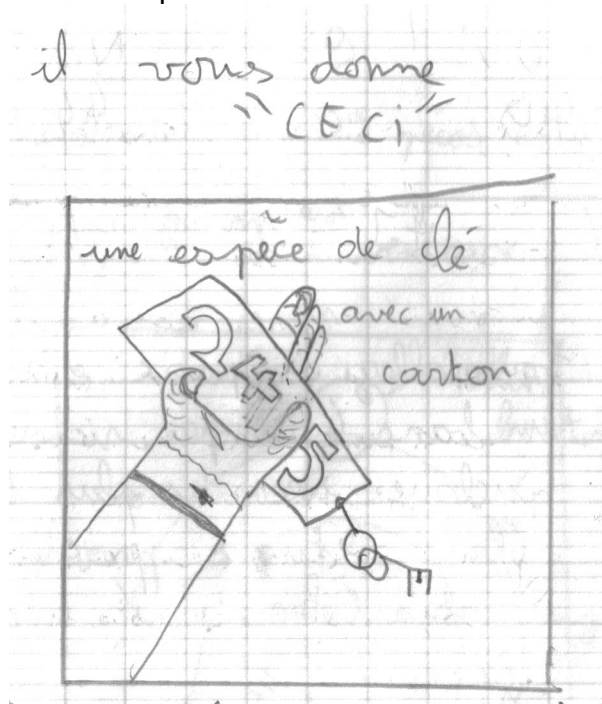
Vous dit-il entre deux gouttes de sang.

« Aah, mais rien n'est, n'est perdu ! La, la, la glé, 245 pour l'en, l'engu, l'envelo... »

Et d'une vitesse énergique, avant de s'évanouir, il vous donne ceci... euh tournez la page pour voir !

Il vous donne «CECI».

Une espèce de clé avec un carton.



*Illustration de la clé n°245*

(mettez-le en inventaire)

Allez au PARAG 78 après avoir vu une dernière fois sa tête frisée et brune.

## 59

Vous nagez, nagez, nagez et finalement revenez au centre-ville.

Voulez-vous

PARLER : fleuriste (PARAG 74)

ALLER : hôtel \*\*\*\* (PARAG 105)

## 60

Vous le prenez. Peut-être voulez-vous

UTILISER : tampon G.S.G. sur tampon encreur, puis tampon G.S.G. encré sur ordre de mission (PARAG 94)

ÉDITION 2011 :

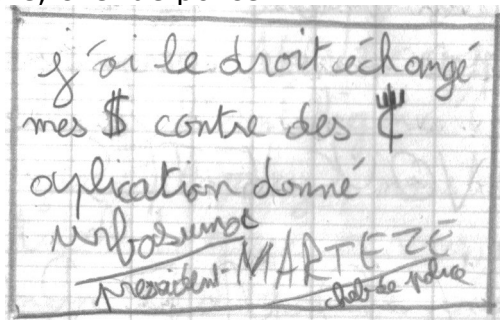
Et si le joueur ne le souhaite pas, il fait quoi ? Il revient au paragraphe précédent ? (PARAG 47)  
Mais il n'aurait alors plus l'occasion de le faire...

## 61

« Halte ! On ne passe pas ! » dit le douanier. Vous ne l'entendez pas, alors il court après vous et vous dit : « Je ne vous veux pas de mal, vous avez seulement oublié vos bagages et de me donner votre permission d'échanger avec vos sous, les sous de nos banques ! »

C'est juste, comment feriez-vous pour vous payer quelque chose si vous n'en avez pas la permission ? Vous revenez et lui montrer votre passeport américain. Il vous donne un papier. Le voici.

J'ai le droit d'échanger mes (dollars) contre des (pécosses). Application donnée - signé  
Urbasuma, Président. Martèze, chef de police.



*Illustration de l'autorisation*

Il vous rappelle de prendre vos bagages et vous laisse en paix.  
Allez au PARAG 28.

ÉDITION 2011 :

Alors là, pour changer, à force de paragraphes où le douanier vous abat pour un oui pour un non, celui-ci vous dit « Je ne vous veux pas de mal. » Personnellement, un homme armé qui me court après en me disant « je ne vous veux pas de mal » d'une voix douce, j'aurais peur. Bref. Il n'est pas du tout question de cette autorisation dans le jeu d'origine, bien sûr. Le premier douanier vous permet d'entrer dans le pays en lui montrant un passeport. Ensuite, vous êtes dans un couloir que vous pourriez très bien utiliser pour sortir de l'aéroport. Mais si vous voulez rentrer à nouveau dans la zone des douanes, il faut passer par une entrée où un militaire ne laisse passer que ceux qui ont un billet d'avion (pour prouver que vous avez bien des bagages à récupérer), puis par une sortie où un douanier fouille vos bagages (normal dans une zone douanière). Mais

visiblement, tout ce passage était mal compris, d'où l'idée de l'autorisation pour donner une utilité à ce douanier.

## 62

Cassette : « ZÉRO ! Hahaha ! C'était une blague.

GUITENG : - C'était vous, Glames ? Cette petite blague va vous coûter cher ! »

BANG ! Deux balles vous tuent !

## 63

Vous en sortez l'empreinte du G.S.G. et la mettez à votre doigt. Allez PARAG 140.

## 64

« PAS DE BAGARRE ! »

« ET SURTOUT PAS AVEC LUI »

Allez au PARAG 113

## 65

Bien, ou voulez-vous aller ?

ALLER : au fournisseur (PARAG 45), aux ordinateurs (PARAG 47), à la porte blindée (PARAG 76).

ÉDITION 2011 :

Par « fournisseur », il faut comprendre « la réserve à fournitures ».

## 66

Vous grattez le sol et trouvez un métal froid. En le touchant vous sentez qu'il est très, très, très pointu. Voulez-vous

ACTIONNER : le sol (PARAG 48)

UTILISER : les liens sur l'objet pointu (PARAG 77)

# 67

OKAY ! Vous donnez votre mallette au douanier. « Merci ! » vous répond-il. Et il l'ouvre, voit votre B.D., votre stylo, mais quand il voit votre passeport américain et votre calculatrice, vous distinguez une lueur de haine dans son œil. Il prend votre calculatrice, puis vous demande :

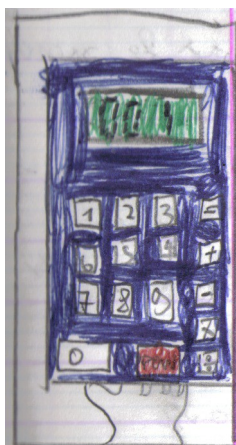
« Je peux ?

- NON !, répondez-vous. Puis en réfléchissant, vous expliquez : euh... pardon ! Je suis un peu maniaque et les piles... Mais faites, mon cher. »

Et il calcule : 0... X.... 2... La réponse lui vient : 00... Et il fait : +... 1... et bien sûr... = 001. Et le compartiment secret s'ouvre. Il vous regarde.

« Bien AGENT 001 AMÉRICAIN, suivez-moi. »

Vous le suivez pendant 6 heures et il vous amène dans une île où il vous attache au réacteur du «STEALTH» qui décolle en 3 minutes 42 secondes et 1 demi-seconde, et vous brûlez vif.



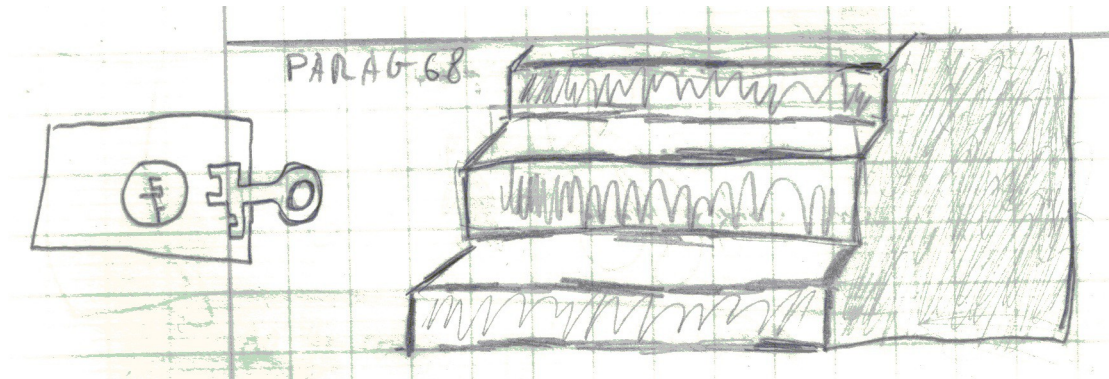
*Illustration de la calculatrice*

ÉDITION 2011 :

C'est pas de bol, quand même, le douanier connaît tous les super gadgets de la CIA et leur code d'activation.



## 68



*Illustration de la clé dans la serrure et des escaliers*

Voulez-vous...

ALLER : escalier (PARAG 13), porte ! (PARAG 100)

## 69

Elle est prête à recevoir quelques «PÉCOS» (monnaie santa-paraguayenne). C'est tout ce que je peux vous dire, allez PARAG 80... Mais non attendez, vous lisez en tout petit :

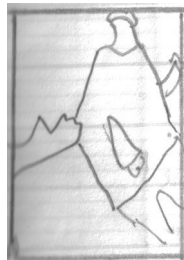
« 100 PÉCOS = 1 JOURNAL SIMPLE.

200 PÉCOS = 2 JOURNAUX «LE MONDE».

251 PÉCOS = 30 JOURNAUX SIMPLES.

340 = 10 «GAZETTE», 2 «LE MONDE». »

C'est tout. Allez au PARAG 107 (pour l'éjecteur) ou au PARAG 113 (c'est fini).



*Illustration du joueur qui est retenu par une main*

## 70

Vous coulez à 20 mètres sous l'eau, 30 mètres sous l'eau, à 50 mètres, à 70 mètres, 100, 1 KM, 2 KM et vous atterrissez à 3KM sous l'eau ! Voulez-vous abandonner ou...

ACTIONNER : le bracelet-ballon (si vous l'avez !) (PARAG 54), les liens (PARAG 37)

ÉDITION 2011 :

Visiblement, je n'avais pas trop de notion des distances. 3 kilomètres ! Tout ça parce que, dans le jeu, il faut remonter trois tableaux d'eau pour atteindre la surface. Ce qui doit faire au maximum 30 ou 60m de profondeur. Notez que le jeu vidéo ne doit pas être tellement plus réaliste... Je ne suis pas spécialiste en plongée, mais à mon avis, sans équipement, c'est peu probable qu'on puisse survivre si longtemps sans respirer, ou qu'on puisse remonter une telle hauteur aussi vite sans avoir une embolie. Par contre, c'est «James Bondesquement» réaliste, donc ça passe.

## 71

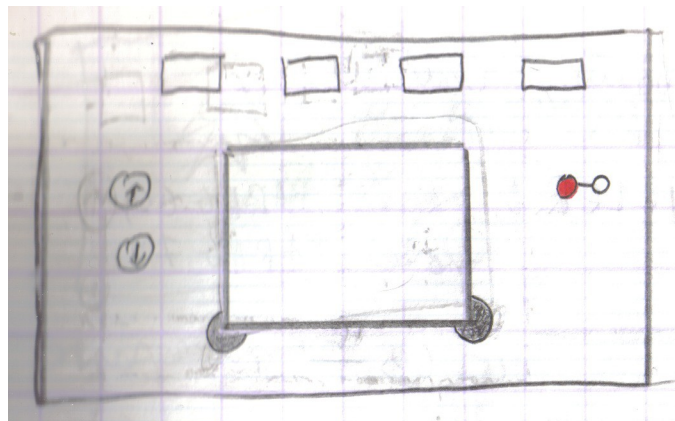
« No comprendo, señor ! No comprendo. »  
Rien à faire !

ÉDITION 2011 :

Super pratique, il n'y a rien qui indique au joueur qu'il doit retourner au PARAG 30.

## 72

VRRRRR VVVFFFF.....  
Un coffre-fort !



*Illustration du coffre-fort en état initial*

ACTIONNER : 5 2 0 6 (PARAG 118), 4 3 1 3 (PARAG 127)

UTILISER : WALKMAN-DÉCODEUR sur coffre-fort (si vous l'avez) (PARAG 134)

## 73

« Bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla... Patiti, patati et patata. Bon d'accord ça marche mais il nous donne que des idioties. » dites-vous en lisant les 6 premières pages mais la 7ème page vous attire. »

7

...les Russes sont alliés avec l'Allemagne et le Santa-Paragua. Alors si vous y allez, faites-vous passer pour un Russe ou un Santa-machin ou encore un Allemand. Si vous vous faites dire membre d'un autre pays vous serez en prison pendant 3 semaines et surtout si vous vous dites américain ils vous enfermeront à vie.

AUTRES NOUVELLES .....

Alors vous prenez votre mallette et prenez un passeport allemand. Allez PARAG 42.

ÉDITION 2011 :

Dans le jeu d'origine, l'article de journal que vous remarquez annonce simplement que « le Santa-Paragua a repris les relations diplomatiques avec » un pays européen parmi les trois suivants : la France, l'Allemagne ou le Royaume-Uni. C'est censé expliquer pourquoi le douanier vous laisse passer si vous avez un passeport de la bonne nationalité (qui change à chaque fois). Si vous lui montrez votre véritable passeport américain, ou un faux passeport d'une mauvaise nationalité, vous êtes pris comme « otage ». Apparemment, l'État paie grassement les douaniers qui leur ramènent des touristes de riches pays étrangers, qui seront échangés pour rançon.

74

« Eeueueuh ! Belle dame, je...

- Pas le temps señor. »

Rien à faire !

PARAG 22

ÉDITION 2011 :

Un gag du jeu d'origine qui m'avait échappé, c'est qu'elle est en train de lire « Minuta ». Parodie du journal nationaliste d'extrême-droite français « Minute ». Donc en plus d'être malpolie, c'est une petite fachote...

75

Vous l'ouvrez. Vous prenez quelques objets. Votre stylo, votre passeport américain, et vous déclenchez votre calculatrice. Et OH ! vous avez le compartiment secret de votre mallette qui s'ouvre...

AVEZ-VOUS ESSAYÉ D'AGRESSER LE DOUANIER TOUT À L'HEURE ?

OUI : PARAG 32

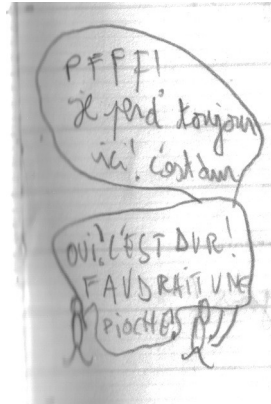
NON : PARAG 52

76

Y ÊTES-VOUS DÉJÀ ALLÉ ?  
OUI ! (PARAG 140) NON ? (PARAG 121)

## 77

Bonne idée ! Vous frottez gaillardement les liens sur l'objet pointu...



*Illustration des deux joueurs qui galèrent*

-PFFF ! Je perd toujours ici ! C'est dur.

-Oui ! C'est dur ! Faudrait une pioche !

Quelques minutes plus tard les liens cèdent.

ENFIN LIBRE ! Oui, maiaiais ! La sortie étant bouchée, comment, comment... sortir ? Voulez-vous...

ACTIONNER : sol (PARAG 130), déclencher le S.R. et attendre la C.I.A., qu'elle vous délivre et vous mette à l'aéroport (PARAG 113).

ÉDITION 2011 :

Comme mon frère et moi étions restés longtemps bloqués sur ce passage, je suis resté à penser «ce moment est difficile».

Sauf qu'il n'est difficile que pour un joueur sur ordinateur qui doit trouver la bonne action à choisir parmi les 5 possibles, et trouver le bon pixel sur lequel accomplir cette action.

Je me souviens avoir prêté ce cahier d'aventure à un camarade de classe, et avoir été étonné quand un jour ou deux après, il l'avait terminé, ayant même trouvé le passage de la mine facile.

J'étais tellement étonné que je le soupçonnais d'avoir triché.

Je n'étais visiblement pas capable de comprendre que ce n'est pas difficile pour le lecteur-joueur à qui on ne donne que deux choix, dont l'un est de se suicider ou d'abandonner...

## 78

Vous partez à la banque et montrez cet objet...

« Bien sûr, Monsieur Martinez, je vous ouvre la grille ! Tiens, vous avez changé de costume aujourd'hui ! »

Et vous descendez à la salle de dépôt. Vous prenez votre clé et la mettez dans la serrure du coffre 245 et... il s'ouvre...

À l'intérieur, vous découvrez une mallette PAR... FAI... TE... MENT... identique à la votre. Pris d'une irrésistible curiosité, vous ouvrez la mallette. Allez PARAG 109.

## 79

Vous sortez, puis, vous rappelant que votre ami était le seul qui pouvait vous faire gagner la mission, vous vous demandez si...

REGARDER : l'ombre qui s'approche de vous tout d'un coup (PARAG 52)

ALLER : de peur vous enfuir aux W.C. (PARAG 92), aller aux W.C. pour le message (PARAG 27)

ÉDITION 2011 :

Nous, à la CIA, on n'accomplit pas les missions, on les gagne ! Carrément ! Parce qu'on le vaut bien !

Genre, comme si on était dans un jeu vidéo, tu vois ?

## 80

Voilà le vendeur de journautomatique.

« Je l'ai déjà utilisé l'autre fois en vacances le 17 aout 1993, cela fait 10 ans à peu près, et il ne marche pas. »

Mais ne vous écoutez pas, vous dites que des bêtises ! Voulez-vous...

REGARDER : la fente d'insertion (PARAG 69), ou l'éjecteur (d'ailleurs il brille !) (PARAG 107)

ÉDITION 2011 :

Wouah ! Apparemment, on est dans le futur. Bon, bien sûr, aujourd'hui, 2003, c'est le passé. Mais déjà, le 17 aout 1993 (date probablement choisie parce qu'elle ressemble à ma date de naissance, un peu modifiée), c'était probablement déjà le futur au moment où ce paragraphe a été écrit. Le jeu est sorti en 1990, j'avais 7 ans. L'AVH a peut-être été écrite en 1991 ou 1992. Et donc là, non seulement je plaçais les vacances de John Glames dans le futur proche, mais je les datais de 10 ans (et bien sûr, en 10 ans, il ne lui viendrait pas à l'idée que la machine ait pu être réparée). Chose amusante avec le recul : on est en 2003 et c'est toujours la guerre froide - alors que dans la vraie vie elle a pris fin en 1991.

Par «vendeur de journautomatique», il faut bien sûr lire «distributeur automatique de journaux».

## 81

Vous sortez.....

AGENT «SPYDER» : « À L'AIDE, UN INTRUS !

AGENT «SPYDER» : - Encore vous ! Vous commencez à m'énerver.

AGENT «SPYDER» : - Calme-toi, Guillaume, calme-toi !

AGENT «SPYDER» : - N'empêche ! J'en ai marre. Emmanuel, passe-moi cette arme. »

« TAC, TAC, TAC, TAC, TAC, TAC. »

## 82

OKAY ! Vous l'invitez à déjeuner...

Vous parlez longtemps tous les deux au repas... Par exemple :

« - Vous êtes donc allemand, dit-elle ?

- Euh ! Oui ! Je suis allemand.

- Ah ! Excusez-moi je vais nous rapporter du «COCA COLA» ; et elle vous rapporte du liquide noir, vous en buvez et elle recommence ; donc vous êtes allemand. Eh bien c'est dommage car je suis américaine, espionne 021 de la C.I.A. si vous êtes un ennemi allem... »

Vous n'entendez pas la suite car vous êtes mort, le dit «COCA COLA» était du poison. Cela vous apprendra de draguer les blondes et non les brunes que vous aimiez tant !

ÉDITION 2011 :

1) Encore un PFA totalement absurde.

2) Par rapport à la grande classe de James Bond et ses grands vins, ses cocktails élaborés... Non, ici, on boit du soda... Grosse pub, d'ailleurs.

3) Décidément, c'est une manie chez les agents secrets de donner leur matricule à n'importe qui !

4) Personne à la CIA n'a prévenu John qu'il y avait un autre agent déjà en place, une folle qui empoisonne tous les ressortissants des pays alliés aux Soviétiques... (De plus, on apprend qu'apparemment, en 2003, pendant la guerre froide, l'Allemagne était un allié des Russes... Ça valait le coup de faire tomber le mur de Berlin en 1989 !)

5) Le truc sur les blondes était, je pense, un clin d'œil au fait que l'héroïne (la Bond Girl) est une brune latine. Mais c'est idiot de reprocher au joueur de draguer des blondes puisque, à aucun moment, on ne dit que la réceptionniste est blonde !

## 83

OKAY : vous la tirez et vous trouvez... un tendeur de tente ! (Mettez-le en inventaire) cela pourrait vous servir. Revenez au PARAG 11.

## 84

« Oh ! vous étonnez vous, l'aurait-on réparé depuis la dernière fois ? », car un journal tout frais, imprimé depuis 15 secondes, vous apparaît aux yeux. Voulez-vous

PRENDRE : le journal (mettez le dans votre inventaire page 1)

ACTIONNER : le douanier (PARAG 64)

UTILISER : RIEN (SAUF UNE CHOSE DANS UNE POCHE)

REGARDER : vendeur de journautomatique (PARAG 80), le journal frais (PARAG 73)

INVENTAIRE : page 1

PARLER : douanier (PARAG 10)

ALLER : au W.C. (PARAG 26), n'importe où (PARAG 1)

ÉDITION 2011 :

En gros il faut comprendre, « Vous ne pouvez rien utiliser, sauf un objet dans votre inventaire sur un autre objet de votre inventaire ». Super ! Mais il fait comment, le joueur, pour savoir quel est le résultat ?

## 85

Vous vous cognez contre un requin, et tombez dans l'eau.

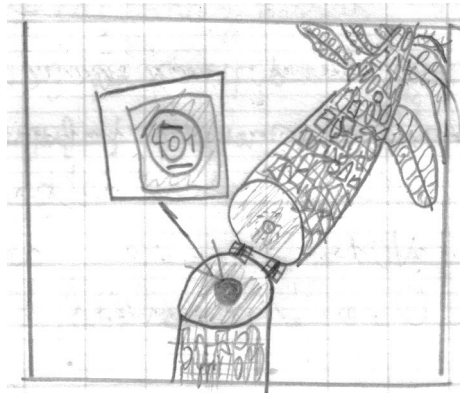
## 86

« Non Monsieur, tout est complet. »

Vous répond le réceptionniste de l'hôtel quand vous lui demandez une chambre une fois rentré. Il vous donne l'autorisation de visiter l'hôtel pour la prochaine fois. Tout est occupé, sauf, une seule chambre ! Ne voulant pas être fouinard, vous n'ouvrez pas la porte et vous repartez de l'hôtel. Vous revoici au... hôtel \*\*\*\* (PARAG 105).

## 87

Il s'ouvre en deux ! Vous découvrez un bouton rouge à l'intérieur. Voulez-vous...



*Illustration du palmier/platane ouvert avec un bouton dans le tronc*

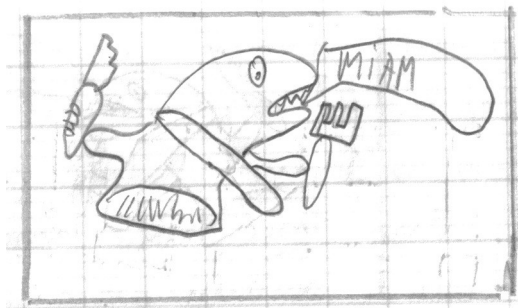
ACTIONNER : bouton (PARAG 91)

## 88

OKAY ! Vous lâchez le fil et tombez en bas. Vous vous dirigez vers la porte qui s'ouvre automatiquement, et vous sortez.

AGENT «SPYDER» : « Alors mon cher, on n'aime pas les moyens lents ? »  
Et l'homme vous jette aux piranhas.

TOURNEZ LA PAGE



*Illustration du piranha, serviette au cou, qui fait « miam ! »*

ÉDITION 2011 :  
Cf. commentaire du parag 8.

## 89

« Bonjour, je m'appelle Glames : John Glames. AGENT 001 du Agence Centrale de l'Intelligence » (C.I.A. Central Intelligence Agency, mais ! vous vous êtes trahi ! Gare à vous car l'autre douanier était russe, alors, cela ne m'étonnerait pas que...) Le douanier n'est pas russe !!! Je n'en crois pas mon stylo ! Il vous répond :

« C'est ça ! Et ma grand mère fait du vélo ? »

Ouf ! Ouf pour vous ! Vous pouvez disposer au PARAG 28.

## 90

« Merci soldat ! »

Il se retourne pour boire et vous en profitez en lui volant son tampon (inventaire). Il se retourne et vous rend le verre.

ACTIONNER : cigarette «1» sur verre (PARAG 63)

## 91

Vous sentez une grande douleur dans les bras, puis, vous êtes immobilisé. Une chose noire et carrée sort de l'arbre. Vous vous sentez espionné. Après, la chose noire rentre dans l'arbre et vous êtes à nouveau capable de bouger. Vous...

ACTIONNER : algue (ce qui est très important !) (PARAG 83)

ALLER : entrée secrète (PARAG 2)



## 92

Vous courez, mais l'ombre court à son tour et sort un... «SHBANG» vous n'avez pas le temps de l'analyser car cette arme a déjà servi !

## 93

Vous lui donnez un coup de poing gauche. Furieux il vous saute dessus... Un combat sanglant commence...

Chacun mord les pieds de l'autre. Il a très mal et vous flanque une de ces mâchoires... Vous hurlez à retourner trois jupiters ! Pour vous délivrer vous lui flanquez un coup de pied dans les c[BERK]s ce qui permet à votre autre pied d'être libéré. Il a mal, crie « AAAARGH ! P[BERK !]N ! L'EN[BERK]É ! AÏE ! AÏE ! AÏE ! J'AI MAL. AU SECO... » et il tombe sonné. Vous avez 4 minutes de réflexion. Voulez-vous...

ACTIONNER : sauter dessus et le plaquer (quelle aubaine) (PARAG 34)

REGARDER : il est aplati, continuer la bagarre dès qu'il se relèvera (PARAG 9)

ALLER : vous enfuir (PARAG 115)

ÉDITION 2011 :

Je n'ai rien à envier à John Woo avec cette chorégraphie de combat de fou. Ils commencent par se mordre les pieds ! Les bagarres qui ne commencent pas par deux gars qui se mordent mutuellement les pieds, c'est pour les tapettes !

Les censures des mots «couilles», «putain» et «enfoiré» sont d'origine. La pancarte de censure était dessinée par dessus le mot censuré. Mais les deux L de «couilles» et le point des I de «putain» et «enfoiré» dépassaient en plus des premières et dernières lettres.

## 94

OK ! Maintenant vous avez un laisser-passer !  
Allez PARAG 140.

## 95

Ce n'est pas ici votre chambre, voyons !

ACTIONNER : 1 (PARAG 110), 3 (PARAG 3), 4 (PARAG 30).

## 96

En passant la porte, vous trébuchez sur la poubelle. Dedans il y avait une bombe. Elle

s'est allumée en tombant.

BANG !

ÉDITION 2011 :

Paragraphe de Fin d'Aventure un peu absurde, dû au fait que j'avais visiblement la flemme d'écrire deux fois, illustrations comprises, la grande scène du triomphe du SPYDER : une fois où le message se déclenche, et une fois où il ne se déclenche pas.

Il aurait été pourtant simple de faire un paragraphe commun, puis de finir par un « avez-vous laissé le rasoir-ophonique dans la poubelle ? » pour écrire ensuite les deux dénouements différents.

## 97

Vous creusez et vous voyez une grotte avec une plage, c'est votre seule chance !

UTILISER : pioche sur John (PARAG 112)

ALLER : trou (PARAG 59)

## 98

Joli, n'est-ce pas ? Mais allons à notre mission PARAG... Revenez où vous étiez.

ÉDITION 2011 :

Super pratique pour le joueur, qui n'est pas prévenu à l'avance qu'il doit mémoriser son numéro de paragraphe. De toute façon, retourner au paragraphe précédent (parag 117) ne ferait que placer le joueur dans une boucle sans fin. Le plus simple est de retourner à l'arrivée au centre-ville, parag 22.

## 99

Une lueur brille dans ses yeux. LE DINER EST PRÊT ! .....

Vous lui donnez un coup de poing sur son vilain museau ! Furieux, le requin se passe d'entrée et se jette sur le plat de résistance : VOUS ! .....

QUOI ? Vous êtes ENCORE MORT ?

ÉDITION 2011 :

C'est un gag d'origine du jeu vidéo, dont le texte exact est « Bravo vous êtes encore mort ». À ce stade, vu toutes les fois où on a pu mourir, ça tombe en général à propos. Surtout quand on fait 15 fois la séquence à cause des requins qui apparaissent par surprise au bord de l'écran. Par contre, ça devient absurde quand on connaît par cœur le jeu, qu'on refait une partie, et qu'on meurt ici pour la première fois de la partie.

# 100

« Oh non ! Je ne veux pas retourner au labyrinthe. » dites-vous.

ÉDITION 2011 :

Le texte ne précise pas, mais il faut retourner au paragraphe précédent qui est le parag 68 (si on n'a pas encore monté l'escalier) ou le parag 13 (si on l'a déjà monté).

# 101

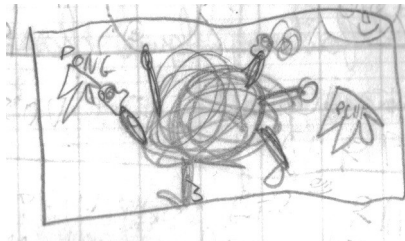
Zut il est fermé !

ÉDITION 2011 :

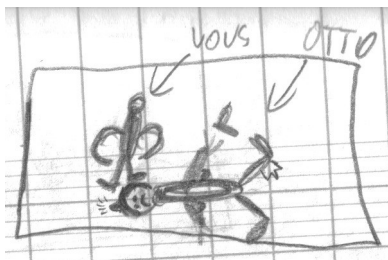
Vous venez du parag 41.

# 102

SHLOMP SHLAF PAF CACKCH PAM PIM !



*Illustration de la bagarre avec Otto*

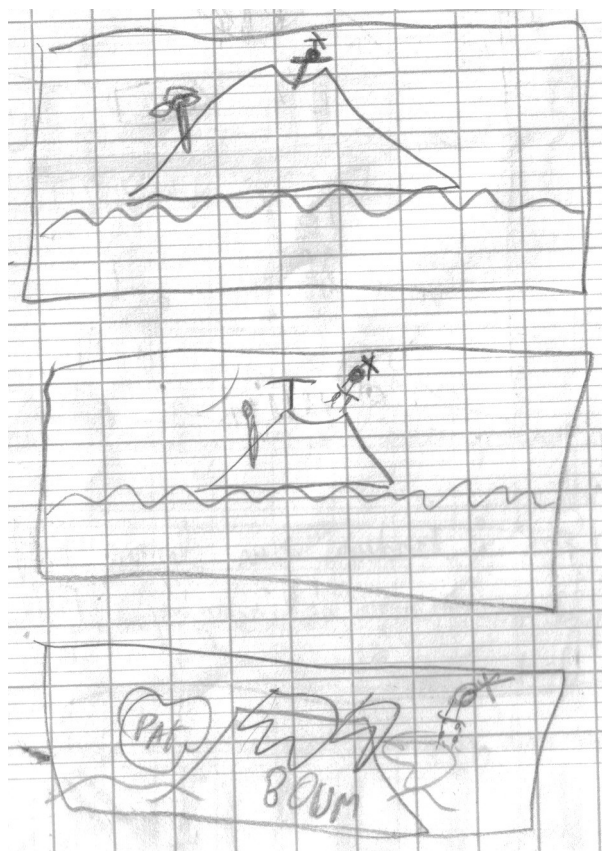


*Illustration de John ayant maîtrisé Otto*

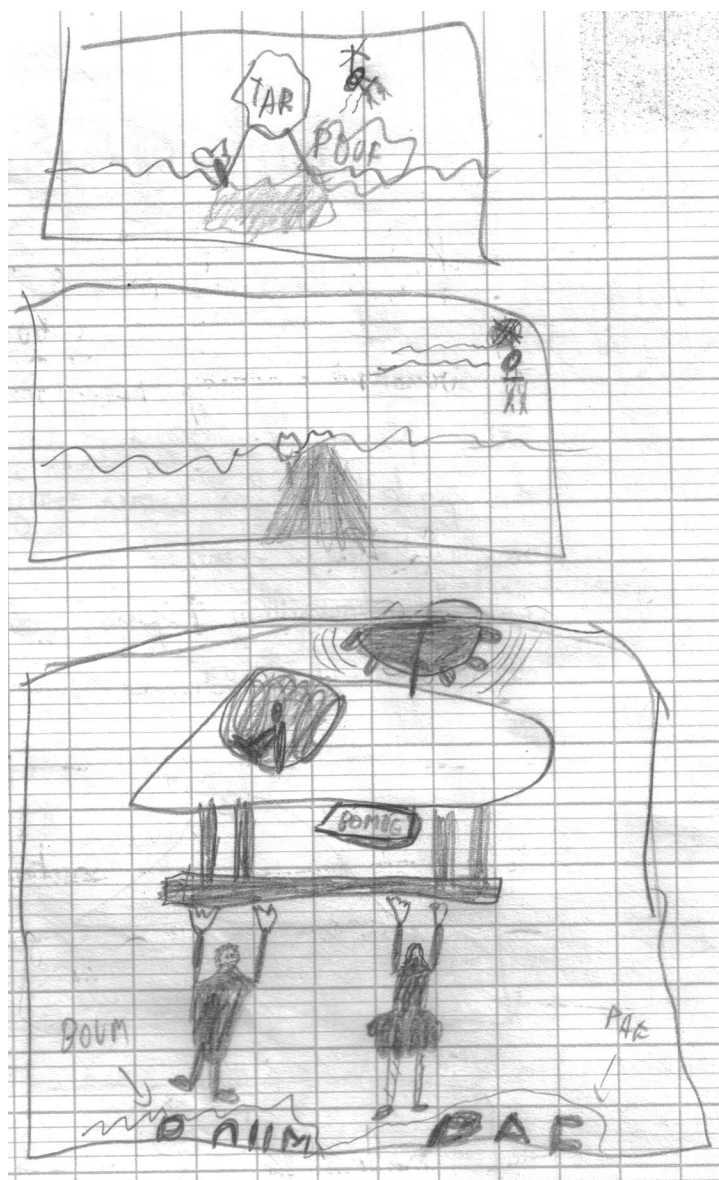
JULIA : « John ! Au secours !

VOUS : - J'arrive ! »

Vous placez le disque laser et courez vers la porte ! En bas, vous voyez Guiteng et Julia ! Vous descendez pendant que Guiteng assomme Julia. Vous la réveillez. Puis, vous sautez sur les pieds de l'hélicoptère où Guiteng s'est réfugié.



*Illustrations de l'hélicoptère qui décolle pendant que l'île SPYDER explose*



*Illustrations de l'hélicoptère qui s'éloigne pendant que l'île SPYDER s'enfonce dans les flots – John Glames et Julia sont suspendus à l'hélicoptère*

Vite !

UTILISER : tendeur sur bombe (PARAG 31), si vous ne l'avez pas ! (PARAG 131)

ÉDITION 2011 :

Par « les pieds » de l'hélicoptère, il faut bien sûr comprendre « les patins d'atterrissage ».

## 103

Vous passez donc la frontière. L'homme de la douane vous crie : « On ne passe pas !  
Votre passeport señor ? »

Vous ne l'entendez pas alors vous partez. Mais malheureusement il vous tire dans le dos.  
Vous tombez. Votre colonne vertébrale vous lâche, vous voyant souffrir le douanier vous

tire dans le cerveau ! Et ne salissez pas mon livre avec votre sang ! Merci !



*Illustration de flaque de sang*

ÉDITION 2011 :

Encore un PFA brutal. Bien sûr, dans le vrai jeu, le douanier sort son arme, mais vous empêche simplement de passer tant que vous n'avez pas montré votre passeport.

## 104

« Ah quelle tenue ! Eh bien descendez ! »

Et il ouvre une trappe ! Vous tombez ! Il y a une paroi rocheuse.

Allez au PARAG 111.

## 105

Au jardin de l'hôtel, on vous parle...

C'est un jeune Mexicain qui vend des gadgets. Il ne lui reste plus que quelques bracelets-ballons. Il vous parle :

« J'ai des bracelets-ballons. C'est pour, hum, flotter dans l'eau et pour, hum, se délier quand on est ligoté, j'en demande 1999 pécos, mais pour vous, jeune Señor, je vous demande 99 pécos, seulement, parce que c'est vous. »

UTILISER : 999/99 pécos sur Mexicain qui a l'air jeune (PARAG 44)

PARLER : affaire avec lui (PARAG 6)

ALLER : continuer votre démarche (PARAG 18), parc des Lilas (PARAG 117)

ÉDITION 2011 :

Qu'est ce que fiche un Mexicain au Santa-Paragua ? Bah c'est juste qu'il porte un sombrero dans le jeu vidéo, donc c'est forcément un Mexicain !

C'est la fête ici, on est tellement dans le futur high-tech, en 2003, que les marchands de rue vendent des gadgets spécialement pour les agents secrets qui risquent d'être ligotés.

Alors évidemment, l'homme ne vend pas de gadgets d'espion. Il vend juste un bracelet-bouet pour les nageurs (le jeu vidéo le montre au bord de la plage). C'est un «gadget» au sens classique du terme : une babiole pour touriste. Quand John Glames l'utilise plus tard pour se délier, c'est censé être un cas classique de « le héros débrouillard utilise intelligemment un objet ordinaire pour se sortir d'une mauvaise situation ». Mais bon, encore une fois, je n'avais pas tout compris étant enfant.

## 106

Vous faites donc fondre la serrure, ce qui fait sauter le verrou. VOUS ÊTES LIBRE ! Vous faites un grand pas pour la liberté, mais pas un pas de plus, sinon, les piranhas !

UTILISER : montre sur murs (PARAG 139)

ALLER : bassin (PARAG 8)

## 107

« Oh ! » une pièce de 100 PÉCOS (monnaie santa-paraguayenne) mais en la regardant vous reconnaissez la pièce porte-bonheur de Mr. Martinez : le collègue que vous devez rencontrer. Vous pourrez donc payer un journal simple. Faites-vous...

PRENDRE : la pièce (mettez la en inventaire)

ACTIONNER : le douanier (PARAG 64)

UTILISER : pièce sur fente d'insertion (PARAG 84)

REGARDER : vendeur de journautomatique (PARAG 80)

INVENTAIRE : page 1

PARLER : douanier (PARAG 10)

ALLER : aux W.C. (PARAG 26), derrière la frontière (PARAG 103)

## 108

Vous tombez dans l'eau pleine de requins !

ÉDITION 2011 :

Oui, le jeu vidéo prend la peine de préciser que « les requins sont au rendez-vous ». Comme si cela avait une importance après une chute de trente mètres de haut dans la mer - qui, à part dans les films d'action et les jeux vidéo, serait déjà mortelle. Sans compter la vitesse de l'hélicoptère.

## 109

Vous ouvrez la mallette. Elle contient une calculatrice...

OUI ! Vous avez réussi. Le compartiment secret s'ouvre !

Il contient un falsificateur (rien à faire), un WALKMAN-DÉCODEUR (bien efficace), et l'enveloppe (youpi !!!).

Vous avez réussi votre mission !!! Vous prenez tout sauf le falsificateur. (Mettez-les en inventaire).

SOUDAIN...

Deux hommes de blanc vêtus vous arrêtent. L'un tient un revolver, l'autre une médaille de colonel.

Les deux : « STOP ! Pas un geste ou je tire, dit l'un.

Vous : - Vous !

Le colonel : - Oui ! Nous : votre collègue n'a pas voulu coopérer avec nous, alors nous l'avons éliminé. Ce petit numéro a été aussi prévu pour vous pousser à ouvrir la valise.

Vous : - Ahaaaaaaaaa b b b b boonn...

Le colonel : - Donnez-moi votre valise et l'enveloppe, Mister Glames.

Son compagnon : - Tout y est, Colonel Carpov.

Le colonel Carpov : - Pas de nom, sombre idiot ! Pas de nom !

Son compagnon : - Suivez-nous, Mister Glames. »

Allez au PARAG 56

ÉDITION 2011 :

Encore des soucis de compréhension de l'histoire...

(Passons sur le fait qu'un agent soviétique infiltré porte à bout de bras une «médaille» de colonel... Comme si les grades et les décorations étaient la même chose, déjà...)

J'ai mis des siècles à comprendre qu'il n'y avait PAS trois personnages dans l'histoire. Faut dire que le jeu ré-utilise les mêmes *sprites* pour plusieurs personnages. Otto et John Glames ont le même *sprite* d'homme brun en costume noir. Tous les soldats du Santa-Paragua ont le même *sprite* de gros colosse. Tous les rebelles ont le même *sprite*. Et les deux agents russes ont le même *sprite* : un homme en imperméable et chapeau mou blancs. (Pas trop bizarre sous le beau soleil d'Amérique du Sud, déjà).

Martinez, le contact, aurait donc très bien pu avoir également le même *sprite*. Il aurait très bien pu s'habiller exactement comme les deux agents soviétiques, avec un imperméable blanc. Et sa mort dans le parc était tragique et émouvante...

Du coup, je n'avais jamais compris pourquoi John s'écrie « VOUS ? » en découvrant l'agent russe qui le braque. Je me disais, peut-être qu'il reconnaît le tireur qui a tué Martinez ? On ne peut rien voir quand la voiture passe, mais on est censé le deviner à sa réaction...

Beaucoup plus tard, j'ai fini par comprendre ce qui est réellement dit dans cette scène : les deux agents russes ont capturé et torturé le véritable Martinez, votre contact, qui n'apparaît jamais dans le jeu. Ils ont réussi à récupérer sa valise, mais pas le code d'activation du double-fond. Martinez mort, Carpov a pris sa place, et avec la complicité de son collègue, a simulé son assassinat. Ce «numéro», cette mise en scène, servant à vous faire croire que Martinez a laissé pour vous la valise dans le coffre de la banque (en fait, bien sûr, c'est eux qui l'y ont mise), et à utiliser le code d'ouverture du compartiment secret.

Bien sûr, cette histoire de mise en scène rend d'autant plus absurde le *game-over* où l'on est arrêté pour le meurtre de Martinez si on reste trop longtemps au parc. On n'a pas retrouvé l'arme du meurtre et la victime n'est même pas réellement morte ? Pas grave. (En même temps, c'est une dictature manipulée par des terroristes, normal que le système judiciaire laisse à désirer).

## 110

Ce n'est pas ici votre chambre, voyons !

ACTIONNER : 2 (PARAG 95), 3 (PARAG 3), 4 (PARAG 30)



## 111

Vous allez la tapoter, puis vous entendez un bruit de décollage : « BRVFFFVR VRVRVRAOUM ! » qui fait tout ébouler !  
Vous êtes coincé : deux rochers sont tombés sur vos bras, vous avez de la chance qu'ils ne soient pas cassés ! Un peu plus tard vous entendez une voix :  
« La base est en mission finie. Razam, passe-moi la bière. Faites tout sauter. Alors elle vient ma bière ? SHPLAF ! »  
Et effectivement tout saute !

ÉDITION 2011 :

« La base est en mission finie »... Quelle horrible phrase...  
Vous aurez peut-être reconnu un gag que j'avais volé à un dessin animé d'Astérix ( «Alors elle vient cette cervoise ?»).

## 112

OKAY ! Vous vous suicidez. Ah moi je veux bien, hein !

## 113

Vous voici à l'aéroport du Santa-Paragua. Vous allez passer la douane, mais, le douanier ne vous paraît pas sympathique et donc le passage est risqué. Vous...

PRENDRE : RIEN.

ACTIONNER : le douanier (PARAG 64), la mallette (PARAG 75)\*

UTILISER : la mallette sur le douanier (PARAG 67)

REGARDER : le vendeur de journautomatique (PARAG 80)

INVENTAIRE : page 1

PARLER : douanier (vous êtes fou !?) (PARAG 10)

ALLER : derrière la frontière (PARAG 103), au W.C. (PARAG 26)

\* vous pouvez l'ouvrir dans tout le jeu s'il y a l'action «ACTIONNER»

## 114

( BRAVO ! Votre entrée discrète a parfaitement RÉUSSI ! Le garde s'apprête à donner l'alarme. )

Pendant que vous approchez d'eux, le garde crie.

AGENT «SPYDER» : « À l'aide ! Un intrus est parmi nous ! »

Deux agents «SPYDER» armés arrivent.

AGENT «SPYDER» : « Sébastien, c'est John !

AGENT «SPYDER» : - Je sais, Manuel, je sais. John, vous commencez à m'énerver, je vous prévois un mauvais sort. »

« TAC, TAC, TAC, TAC, TAC, TAC, TAC ! »

## 115

Vous courez vers le douanier. Trop tard pour décider ceci, vous avez mis trop de temps. Le colosse se ressaisit, se relève et vous tire dessus avec sa grosse mitrailleuse allemande 20 coups dans les jambes, 10 coups dans le foie, «aïe», 3 coups dans le cœur et un coup dans la tête, et vous tombez mort et pissant le sang, par terre. BRAVO vous êtes MORT ! Rappelez-moi la prochaine fois : vous avez si BIEN fait RATER votre mission que vous GAGNEZ UNE MÉDAILLE des ABRUTIS VIBRANTS, IDIOTS, LÂCHES, BÊTES, INCONTINUANTS et bien sûr MORTS.  
Signé président de la C.I.A.

ÉDITION 2011 :

Je me demande d'où ça vient ce côté moqueur contre le joueur qui perd. Les quelques phrases du genre dans le jeu d'origine ? («BRAVO vous êtes encore mort») Ou certains auteurs particulièrement mesquins dans mes «Livres dont VOUS êtes le héros» préférés ? J'imagine que « incontinuent » (sic) voulait dire « qui ne continuent pas ». Ça m'étonnerait que je connaissais le mot « incontinent ».

## 116

C'est une serrure à empreinte digitale !

ÉDITION 2011 :

Le paragraphe d'où vous venez est le parag 140.

## 117

AVEZ-VOUS VOTRE ŒILLET DE RECONNAISSANCE ?

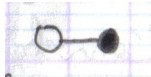
OUI ! (PARAG 58)

NON ? (PARAG 98)

ÉDITION 2011 :

Le nouveau 2 en 1 de chez Boréal : l'œillet de reconnaissance. À la fois œillet rouge et signe de reconnaissance ! Vive les mots-valise.

# 118



*Illustration de l'indicateur du coffre-fort qui passe du rouge au noir*

Il s'ouvre ! Et dévoile l'enveloppe que vous cherchiez tant !  
HOURRA ! VOUS AVEZ GAGNÉ !

Voulez-vous  
PRENDRE : enveloppe codée (PARAG 138) ?

# 119

La receveuse vous accueille et vous donne un télégramme de Mr. Martinez, votre collègue. Vous lisez : il s'agit d'un rendez-vous bizarre. Regardez vous même.

MR. MARTINEZ STOP  
DEST: GLAMES STOP  
RENDEZ VOUS A LA PRISE N. 410

Bon alors vous allez à la 2ème salle de l'aéroport (PARAG 28).

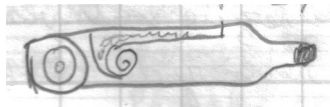
À moins que vous vouliez d'abord

PARLER : douanier (PARAG 10)  
ACTIONNER : douanier (PARAG 64), la receveuse (PARAG 82)

ÉDITION 2011 :

Là encore, je n'avais pas tout compris, ou je me souvenais mal. Le télégramme vous indique le numéro d'un vol à l'arrivée, pas le numéro d'une prise de courant.

# 120



*Illustration du message en bouteille*

Vous lisez : « Bienvenue ! Récrivain : [Lyzi Shadow]. Sur la permission de : George Bouche, Bill Clintown, des Russes et des Américains. Remerciements : M. Martinez, John Glames. »

PRENDRE : bouteille (PARAG 29)  
Ou retourner au PARAG 11.

ÉDITION 2011 :

C'est la reprise du gag du jeu vidéo, où la bouteille contient le message « Programmeurs démoralisés attendent vos lettres d'encouragement. Toute l'équipe de DELPHINE SOFTWARE vous souhaite une bonne aventure. »

## 121

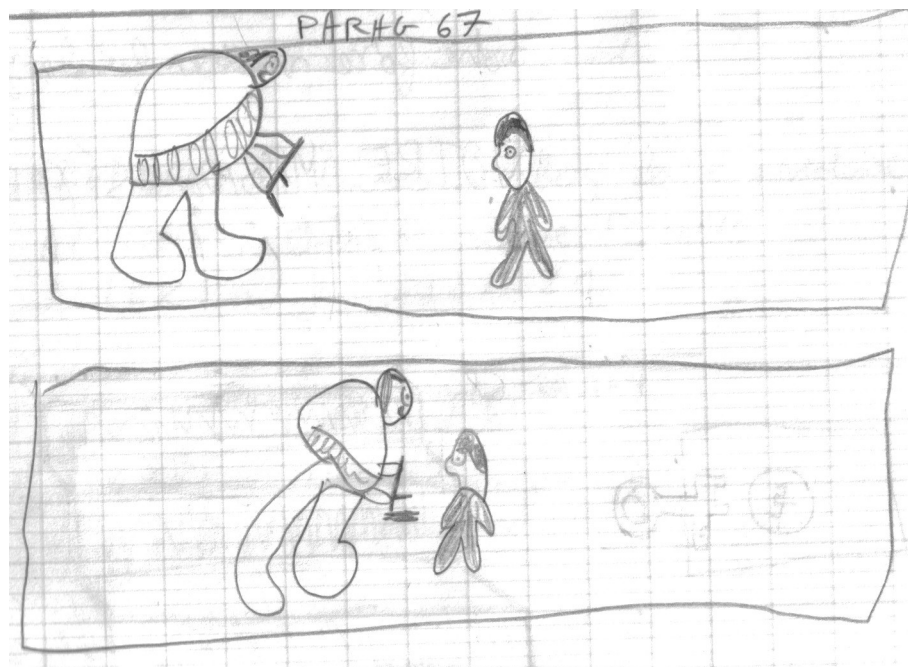
Vous arrivez à une porte. Un G.S. vous dit : « Hep ! Agent Rodolphe, allez me chercher un verre d'eau ! Ha ! Et n'oubliez pas vos vêtements et vos lacets ! Ha ha ha ! ». Allez PARAG 47.

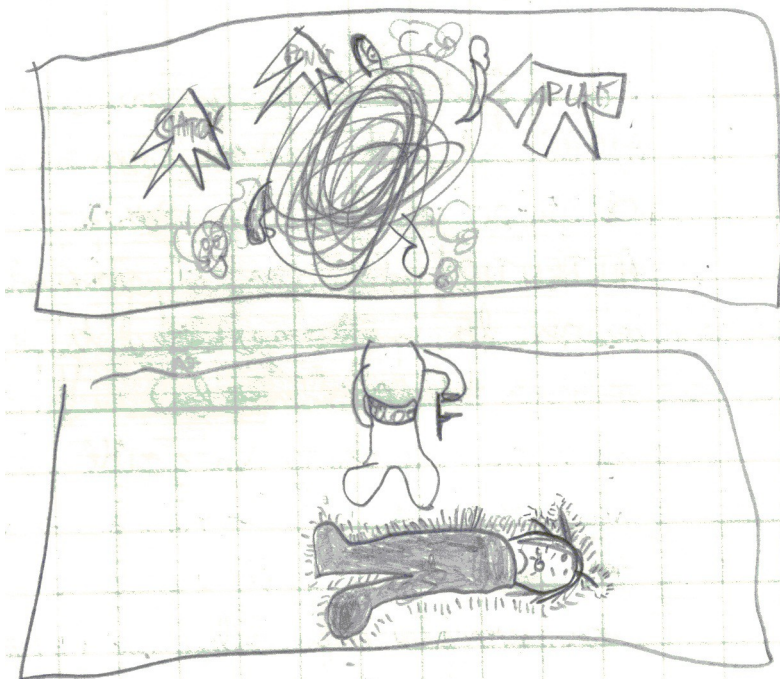
ÉDITION 2011 :

Tiens, un rare cas où ma version est moins impitoyable que le jeu vidéo. Ici, quand vous arrivez pour la première fois devant la porte blindée, c'est un *game over* si vous n'êtes pas en tenue parfaite (ayant remplacé les lacets de vos rangers utilisés pour ligoter le soldat, par des lacets de la réserve). L'officier commence par vous reprocher de ne pas être en « tenue règlementaire », puis se rend compte que vous n'êtes pas un soldat qu'il connaît, et vous fait arrêter. Si vous êtes en tenue, l'officier fait à peine attention à vous, et vous demande juste d'aller lui chercher un verre d'eau. Vous quittez automatiquement les lieux, mais pouvez revenir devant la porte blindée par la suite normalement : il n'y aura plus personne.

C'est un peu absurde, cependant, parce que par la suite, l'officier a l'occasion de vous voir de plus près, et ne se rend pas compte que vous êtes un imposteur.

## 122





*Illustrations de la bagarre avec un colosse*

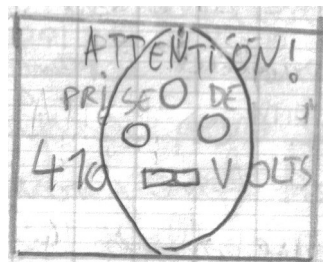
Votre force vous a lâché.

VOTRE MISSION S'ARRÊTE  
ICI

# 123

Vous y voici. Vous regardez les murs et soudain vous découvrez une prise pour brancher les rasoirs électriques.

ATTENTION ! PRISE DE 410 VOLTS !



*Illustration de la prise électrique*

Alors c'était cela, la prise n°410 ! Vite, il faut trouver un rasoir-ophonique pour trouver le message qu'il a dû insérer dans le système mécanique de la prise... Mais où ? « Ah je sais, allons-voir les bagages ! Peut-être que mon ami l'a déposé ici ! »

Allez au PARAG 15.

## 124

Vous lui volez son tampon. Comme si le tampon était un levier, une trappe s'ouvre juste en dessous de vous et vous tombez ! Il y a une paroi rocheuse. Allez au PARAG 111.

ÉDITION 2011 :

La trappe s'ouvre tellement rapidement quand on prend le tampon, que j'étais réellement persuadé que le tampon déclenchait le piège. En fait, à bien regarder l'animation, l'officier a une réaction de colère juste avant que la trappe ne s'ouvre. C'est donc bien lui qui déclenche le piège pour nous punir de notre insolence.

## 125

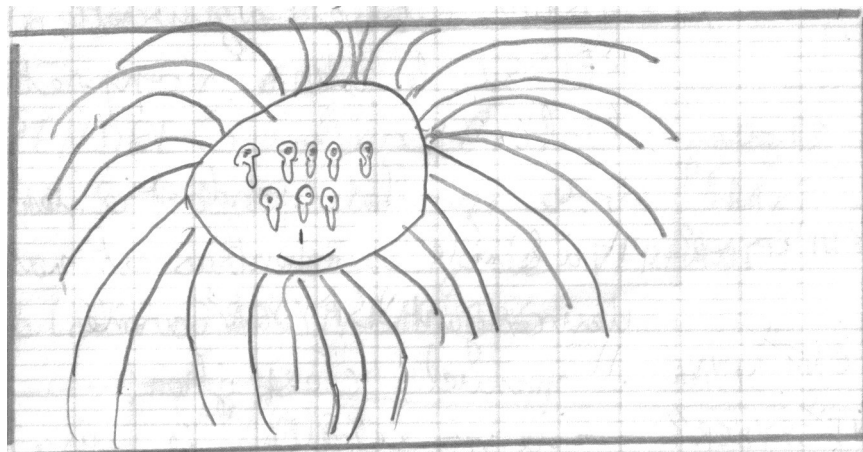
Vous rouvrez les yeux. Vous êtes sur une corde. Ouf ! Carpov est déjà au milieu de la corde, vous vous lancez à ses trousses... Il prend un scooter... Voulez-vous...

ALLER : à fond ! (PARAG 85), sur le colonel qui part (PARAG 53)

ÉDITION 2011 :

Dans le jeu vidéo, la poursuite en scooter des mers avec Karpov est une petite scène d'arcade, assez facile. Si on le dirige vers le centre ou vers le scooter de Karpov, John s'en rapproche plus rapidement. Si on va sur les extrémités, ils restent à distance l'un de l'autre plus longtemps. En même temps, des ailerons de requins quadrillent le secteur, et on perd un peu de vie à chaque fois qu'on se cogne dedans. Normalement, si on fait vite pour rattraper Karpov, on n'a pas vraiment besoin d'éviter les requins : on a suffisamment de vie pour le rattraper en se contentant de le suivre.

## 126



*Illustration de l'araignée du «SPYDER»*

Un rat s'approche de vous. Avant que vous ayez pu réfléchir, vous êtes cerné ! Pendant que vous vous faites grignoter, «SPYDER» a dû avoir le temps de faire ses BÊTISES AFFREUSES !

ÉDITION 2011 :

Maman, j'ai fait une grosse bêtise, j'ai déchaîné une tempête nucléaire sur toute la planète. Curieusement, ma gentille araignée souriante, malgré ses huit yeux (et beaucoup plus de pattes que huit, soit trop pour se permettre d'être appelée une arachnide), est beaucoup moins terrifiante que l'immonde araignée noire aux yeux rouges qui recouvrait de ses pattes tranchantes la planète en ruines, de l'illustration d'origine.

127

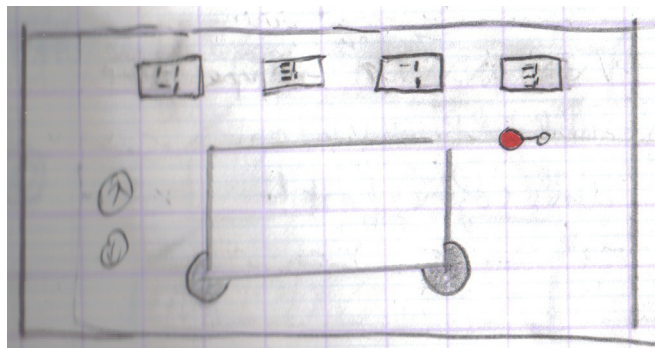


Illustration du coffre-fort affichant « 4 3 1 3 »

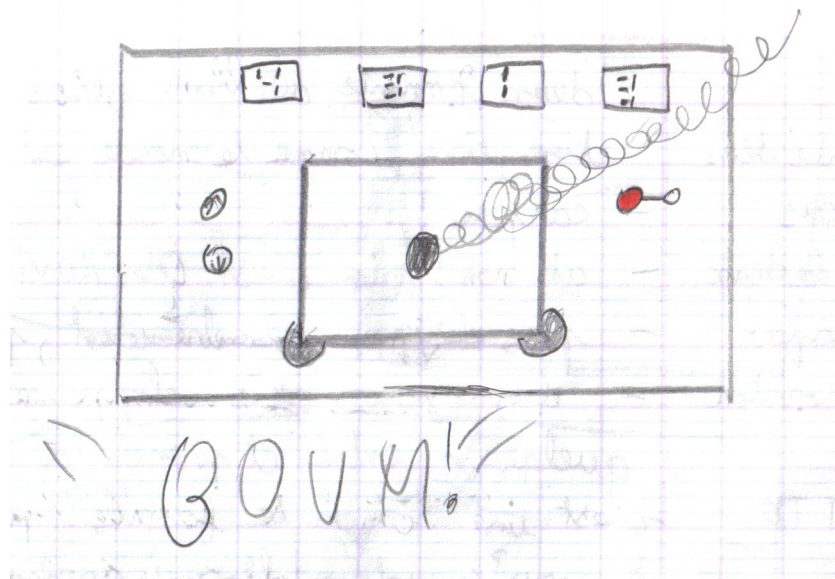


Illustration du coffre-fort qui fume  
« BOUM ! »

Vous avez dû faire une fausse manœuvre : le coffre-fort vous a explosé à la figure.

ÉDITION 2011 :

Un *game over* qui existe dans le jeu vidéo d'origine. C'est d'ailleurs particulièrement idiot : un coffre-fort qui explose, tuant son propriétaire et détruisant l'objet qu'il veut conserver

précieusement, dès qu'il fait une fausse manipulation ou une faute de frappe en tapant le code.  
Pas de deuxième chance, pas de bouton correction. Très pratique comme modèle !

## 128

AVEZ-VOUS LIGOTER **ET** BAILLONNER  
LE GARDE EN CALEÇON ?

OUI ! (PARAG 65) NON ? (PARAG 81)

## 129

OKAY ! Maintenant vous êtes parfait !

ÉDITION 2011 :

Le paragraphe précédent est le PARAG 35.

## 130

Vous creusez et sortez cet objet... C'EST UNE PIOCHE ! Drôle de coïncidence !  
Remarquez, dans une mine ! Voulez-vous

UTILISER : pioche sur John (PARAG 112), pioche sur paroi rocheuse (PARAG 97)

ÉDITION 2011 :

Pour comprendre le «drôle de coïncidence», il faut avoir lu l'illustration au paragraphe précédent (PARAG 77)... Parce qu'il est plutôt logique de trouver une pioche dans une mine abandonnée, quand même.

## 131

Vous lâchez l'hélico.

ACTIONNER : le bateau gonflable (PARAG 25), si vous ne l'avez pas, allez au PARAG 108.

## 132

Vous entrez et vous demandez une chambre pour vivre jusqu'à votre mort et le réceptionniste dit d'un air un peu peureux :



« Ouiiiiii ! Le le le Santa-Urbasuma est ravi de votre visite (FAUX CUL !) »  
Vous montez dans l'ascenseur. Faites-vous

ACTIONNER : 1 (PARAG 110), 2 (PARAG 95), 3 (PARAG 3), 4 (PARAG 30)

ÉDITION 2011 :

Vivre jusqu'à sa mort dans ce pays complètement pourri par la dictature... Chouette... Là j'étais un peu défaitiste. Mais c'était pour mettre en valeur une réalité de ce passage du jeu : à ce moment, Glames n'a plus aucune piste. Autant qu'il sache, les deux espions soviétiques se sont enfuis avec les coordonnées où l'avion furtif a atterri. Exactement ce qu'il devait empêcher. L'équipe adverse l'a devancé, et sa mission est un échec. Mais bon, dans la réalité, ou dans un film de James Bond, un agent dans cette situation ne s'enterrait pas dans une chambre d'hôtel. Il préviendrait ses supérieurs, il essaierait de rattraper les espions russes, bref, quelque chose. Toujours est-il qu'à ce moment, ni le joueur, ni le personnage n'a aucune idée de comment poursuivre. La façon dont le jeu vidéo nous replonge dans l'aventure est franchement tirée par les cheveux : John Glames est le sosie d'un des méchants, descendu à l'hôtel justement à ce moment là, et le réceptionniste nous prend pour lui.

## 133

OKAY ! Vous déliez la jeune fille, elle et vous nagez vers la surface... (Quelques minutes plus tard). Si on vous avait pris en radio, vos poumons seraient, au lieu de son rose chair habituel, on les aurait vu verts ! Vous commencez à perdre de l'oxygène ! Encore 2KM à nager ! ...

(Plus tard encore). Cette fois vos poumons sont rouges prêts à exploser, encore 1KM à parcourir...

Enfin vous êtes à la surface !

Un bateau à moteur passe vvvrrrr vr vrrr

Un homme : « Julia ! Cela fait des heures qu'on te cherche. Montez vite ! » Vous montez !

Une fois sur terre vous arrivez dans une cabane.

L'homme : « Tu as eu tort de vouloir te mesurer seule à OTTO ! Tu sais comme moi qu'il a tué toute notre famille, sauf notre père !

Julia : - N'en parlons plus TONIO, je te présente John Glames, un ami cher ; elle se retourne ; vous m'avez sauvé la vie, je ne sais si un jour je pourrai vous remercier !

Vous : - Alors appelez-moi JOHN et n'en parlons plus.

Le frère de Julia : - Merci ! John ! Julia est très importante : c'est l'héritière de notre père, elle est l'aînée, et moi je suis déjà marié avec une princesse mexicaine, j'ai...

Un colosse : - Tout est prêt Tonio, on peut y aller.

Le frère de Julia : - J'ai donc une idée : deux agents envoyés par OTTO pour vous empêcher de prendre l'enveloppe se sont réfugiés au palais santa-paraguay pour la remettre à OTTO. C'est donc là qu'il faut aller pour le retrouver, déguisés en comédiens. »

(Mais alors, rien n'est perdu ! Houraaaa !)

Après une très, très longue route...

Notre vaillante équipe arrive au palais.

Dans les coulisses après avoir fait le spectacle...

Julia : « Au secours ! John, à l'aide... Oh John, vous êtes mon sauveur !

Un colosse : - Ah non. Moi c'est Max ! Hahaha ! »

Vous arrivez au galop...

Vous : « Julia ! Où êtes-vous ? », dites-vous en partant.

Vous partez à sa recherche. Une fois que vous êtes parti, Otto passe avec quatre gardes.

QUI DE VOUS OU DE LUI EST LE PLUS RECHERCHÉ ?

Tournez la page.

ÉDITION 2011 :

Ma version :

1)apparemment, dans la République du Santa-Paragua, le passage du trône de Président de la République est héréditaire, même chez les gentils. Bonjour la démocratie.

2)apparemment, le Mexique a des princesses.

3)quand on est marié à une princesse mexicaine, on ne peut pas hériter du trône de la Présidence de la République, mais on peut mener une rébellion.

4)depuis le début, les Russes sont alliés du Santa-Paragua, donc les deux espions russes se sont réfugiés au palais.

5)il n'est décrit nulle part que la cabane est au milieu de la jungle et protégée par une foule de soldats rebelles.

Le jeu d'origine :

1)Julia Manigua est la nièce du Président, pas sa fille.

2)Julia et Tonio n'ont aucun lien de parenté, puisqu'elle est la seule de sa famille à être encore libre et en vie.

3)Julia est importante, pas parce qu'elle est l'héritière, mais parce qu'elle peut démasquer l'imposteur qu'Otto a placé pour jouer le rôle du Président.

4)Les agents russes et américains sont en concurrence pour retrouver les informations sur le Stealth. Otto parle des deux Soviétiques comme des gêneurs, pas comme des alliés.

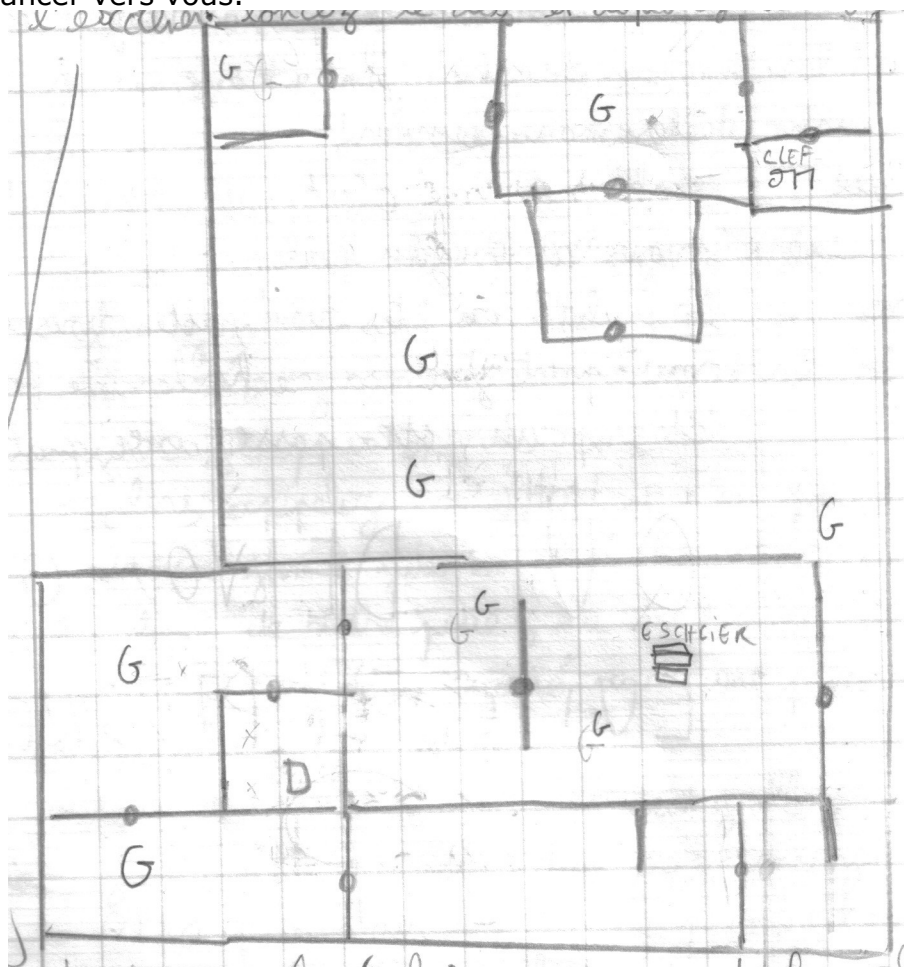
5)Otto dit bien avoir récupéré les informations que l'autre espion américain (Martinez), puis les deux espions soviétiques, ont volées.

6)Le plan de Tonio n'est pas d'aller au Palais retrouver l'enveloppe - dont il ne sait rien - mais de retrouver le véritable Président, en espérant qu'il soit toujours en vie.

(VOUS AVEZ BESOIN D'UN DÉ)

Voulez-vous sauvegarder ?

Vous êtes dans un labyrinthe truffé de colosses qui sont des « gardes personnels » de OTTO. Vous commencez au « Départ ». Prenez-vous un pion et placez le sur D. Prenez 9 autres pions et placez les sur les G, il faut prendre CLEF et après arriver à l'escalier. Lancez le dé et déplacez vous d'autant de cases. Après, choisissez un garde, lancez le dé, et faites-le avancer vers vous.



*Le labyrinthe du palais*

AIDE : les [murs avec un rond noir au milieu] peuvent tourner autour de leur [rond noir], ce qui vous fait des passages secrets.

ATTENTION : les gardes personnels ne savent pas ouvrir les passages secrets ! Et ils peuvent être enfermés ! (Alors enlevez-les).

Si vous rencontrez un garde, allez PARAG 122.

Si vous arrivez à l'escalier après avoir trouver la clef, allez au PARAG 68.

ÉDITION 2011 :

Il s'agissait d'une phase d'arcade, avec 4 niveaux. Pour l'histoire d'Otto qui passe avec quatre gardes, en fait, il passe avec 1 garde au début du premier niveau, puis 2 gardes au niveau 2, etc... C'est juste un marqueur de level, en fait.

## 134

Il fait :

«1.5... 2.2... 3.0... 4.6»

Voici votre renseignement fait. Retournez à votre paragraphe.

ÉDITION 2011 :

C'est à dire le parag 72.

## 135

Vous avez oublié que Otto est armé !

Quand vous avez bougé, il a tiré entre vos deux yeux. BYE ! BYE ! IMBÉCILE !

## 136

( BRAVO ! Votre entrée discrète a parfaitement RÉUSSI ! Le garde s'apprête à donner l'alarme. )

Vous y allez, pendant ce temps le garde crie :

AGENT «SPYDER» : « À l'aide ! Un intrus est parmi nous ! »

Deux agents «SPYDER» armés arrivent.

AGENT «SPYDER» : « Manuel ! C'est John !

AGENT «SPYDER» : - Je sais, Sébastien, je sais. John, vous commencez à m'énerver, je vous prévois un mauvais sort. »

« TAC, TAC, TAC, TAC, TAC, TAC, TAC ! »

## 137

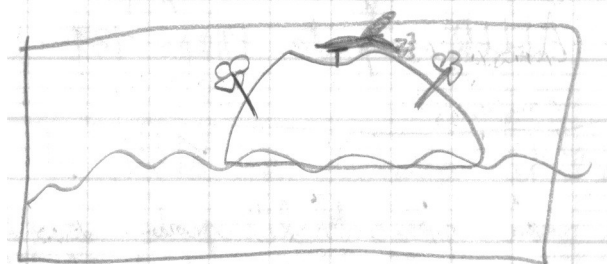
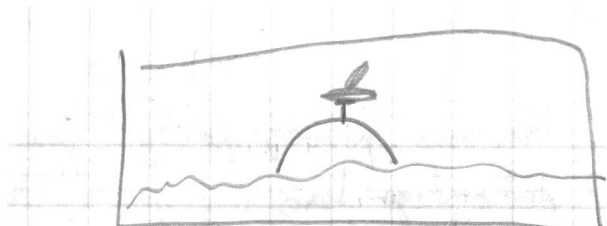
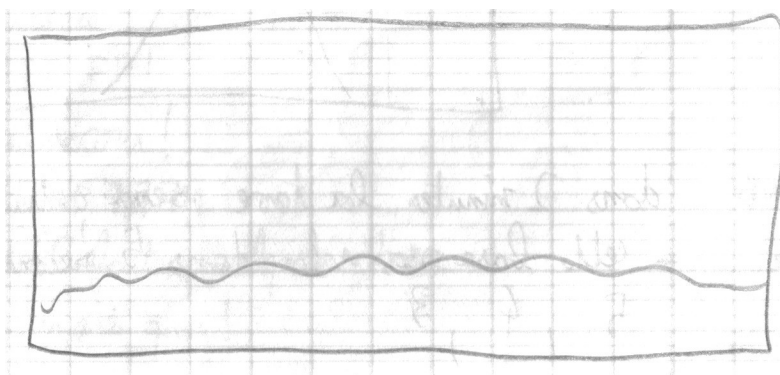
Vous le branchez. Il devrait se mettre en marche dans 1 minute 30 secondes ! Vous allez vers la porte...

GUITENG : « Mister Glames ! Nous n'attendions plus que vous ! Et enlevez ce déguisement ridicule ! »

Vous l'enlevez.

GUITENG : « Bien. SURFACE !

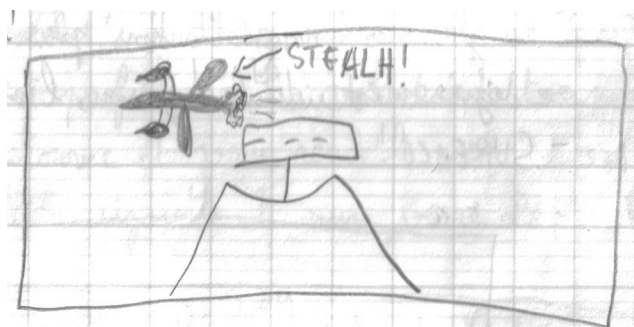
AGENT SPYDER : - SURFACE ! »



*Illustrations de l'île SPYDER qui émerge*

Vous apercevez Julia à côté de Guiteng et Otto à côté de Julia !

GUITENG : « PARTEZ !  
AGENTS SPYDER : - PARTEZ !  
CONTRÔLEURS : - PARTEZ !  
CONDUCTEURS : - PARTEZ ! »



*Illustration du STEALTH qui décolle de la piste SPYDER*

GUITENG : « Dans 2 minutes, la Terre sera détruite ! Hihhi !  
Cassette : - Cette base va roter dans 5 secondes. 5, 4, 3...  
GUITENG : - Qu'est-ce qui se passe ?  
OTTO : - Je ne sais pas !

Cassette : - 2  
GUITENG : - Arrêtez ça !  
OTTO : - Comment ?  
Cassette : - 1. »

Vite !  
UTILISER : cigarette-roquette sur ordinateur (PARAG 40)  
REGARDER : les mouches (PARAG 62)

## 138

Vous prenez l'enveloppe

SOUDAIN....

Tournez la page.

Deux hommes de blanc vêtus vous arrêtent.

Un des deux : « Tiens, tiens, comme le monde est petit Mr. Glames !

Vous : - Carpov !

Un des deux : - Ah non ! Moi c'est OSTROVITCH !

Carpov : - Pas de nom, sombre idiot, pas ne don !

Ostrovitch : - Donnez-moi l'enveloppe Mr. Glames. »

Quelqu'un entre et prend la parole :

OTTO : « C'est une réunion de famille ? Puis-je me joindre à vous ? »

Quatre colosses arrivent.

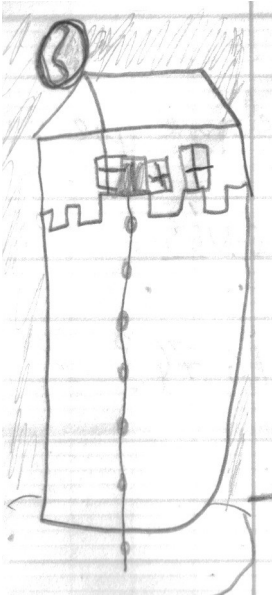
OTTO : « ATTRAPEZ-LES !

Ostrovitch : - À moi !

Colonel Carpov : - Lance ! »

Vous vous dirigez vers Ostrovitch, il lance l'enveloppe sans aucun mot avant de sauter par le fenètre. Vous tuez Ostrovitch d'un coup sur la tempe et sautez, sans savoir ce que vous faites, par la fenètre. Otto reprend la parole :

« RATTRAPEZ-LES ! JE LES VEUX MORTS OU VIFS ! »  
À SUIVRE. Allez au PARAG 125.



*Illustration en marge d'une corde descendant d'une fenêtre du palais*

ÉDITION 2011 :

Du coup cette scène n'a aucun sens dans l'AVH, où les deux Russes ont été décrits comme des alliés d'Otto depuis le début. Pourquoi ordonnerait-il de les attraper morts ou vifs ?

## 139

Hourra ! Vous sautez sur le fil qui vient d'apparaître de votre montre et vous dirigez vers une grille. Voulez-vous...

ALLER : grille (PARAG 14), porte (PARAG 88)

## 140

Vous êtes devant une porte. Zut ! Elle est fermée aux doigts ! Et pas moyen de la faire sauter : elle est blindée.

Voulez-vous...

UTILISER : empreinte digitale du G.S.G. (Général SPYDER Gérard) sur serrure (PARAG 24)

REGARDER : serrure (PARAG 116)

ALLER : au fournisseur (PARAG 45), aux ordinateurs (PARAG 47), chez le G.S.G. (PARAG 19)

ÉDITION 2011 :

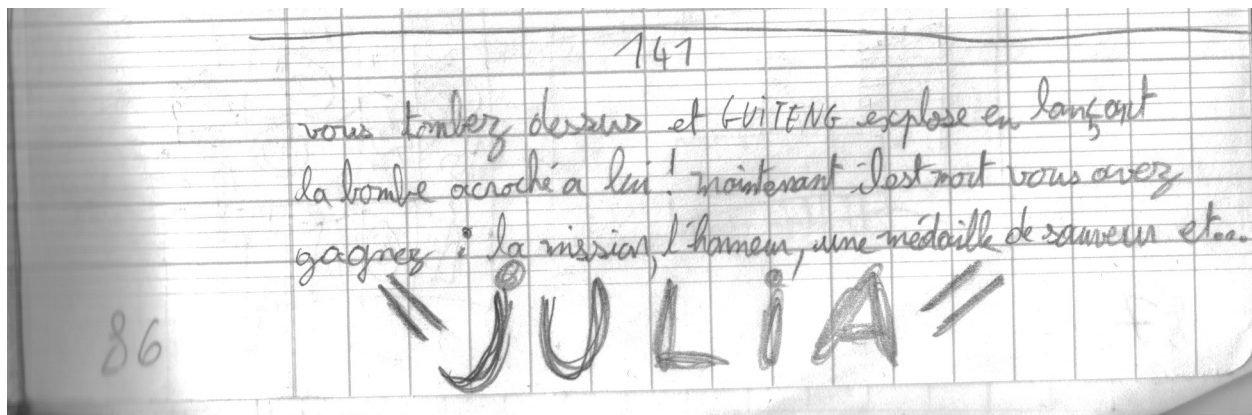
Vous aurez bien sûr compris qu'une porte « fermée aux doigts » est en fait une porte à verrou

biométrique, avec une serrure à reconnaissance d'empreinte digitale. Le jeu vidéo signale qu'elle est munie d'un « dactyloscope », ce que personne ne dirait aujourd'hui. C'est d'ailleurs probablement une erreur des auteurs, le mot désignant plutôt un technicien spécialiste de la dactyloscopie, qu'un lecteur d'empreinte digitale.

## 141

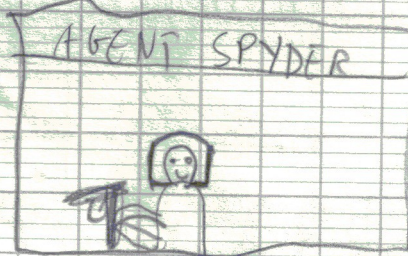
Vous tombez dessus et GUITENG explose en lançant la bombe accrochée à lui !  
Maintenant, il est mort, vous avez gagné : la mission, l'honneur, une médaille de sauveur et...

« JULIA »



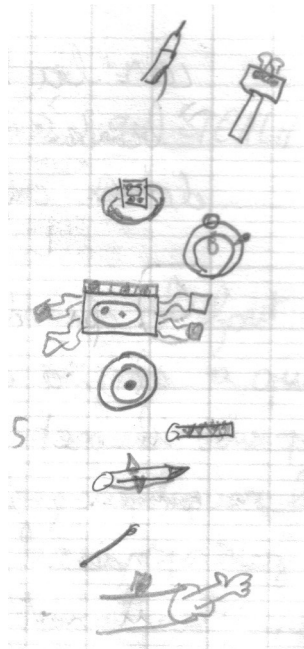


PORTRAITS



## GADGETS DE JOHN GLAMES

- A) STYLO ACIDIQUE
- B) RASOIR-OPHONIQUE
- C) MONTRE-GRAPPIN
- D) BRACELET-BALLON
- E) WALKMAN-DÉCODEUR
- F) DISQUE LASER MAÎTRE
- G) CIGARETTES 1, 2, 3, 4, 5
- H) CIGARETTE 6 ROCKET
- I) TENDEUR DE TENTE
- J) SECOURS RADIO



*Illustrations miniatures des 10 gadgets*

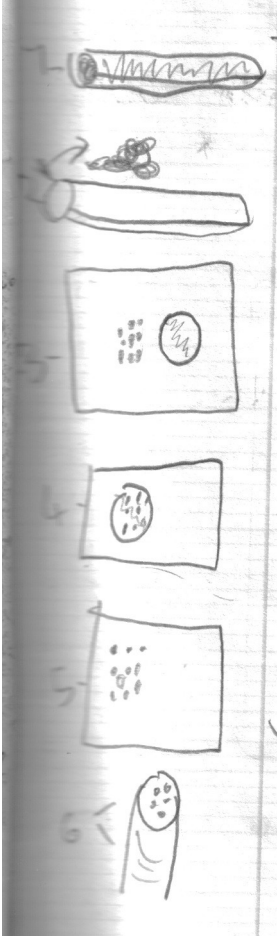
- A) Le stylo-acidique est un stylo normal, mais son encre est tellement forte qu'on en a fait des armes. Il permet à John de s'évader des prisons de fer de méthode serrurale : il fait fondre la serrure ce qui fait sauter le verrou et John est libéré.
- B) Le rasoir-ophonique est un rasoir qui capte les messages cachés dans les prises, alors, John peut recevoir des appels de Monsieur Martinez. Et, si la prise est vide, il répète le dernier message, ce qui permet de créer une diversion, car la bande rayée dit « base » au lieu de « bande ». Cela fait : « cette base va sauter dans cinq secondes » et cela crée une diversion.
- C) Quand John est libéré d'une prison serrurale, il y a des piranhas en-dessous, alors il met un grappin au mur avec sa montre, comme ça il peut sauter comme avec une liane... Mais il risque de se cogner sur le mur alors il met un autre grappin sur le haut du fil et le lance à l'autre mur. Le fil se tend et John se déplace comme avec une barre.

D) C'est un gadget santa-paraguay qui permet à John de se libérer de ses liens. Il pousse le bouton, le ballon gonfle, il gonfle très, très, très, très, très, très gros, il éclate et sous le choc les liens cèdent.

E) Il se trouve dans la mallette de M. Martinez. Il vous permet de décoder les coffres-forts.

F) Il redonne des données au STEALTH pour qu'il ne détruise rien.

G) Elle relève les empreintes. Il faut donner un verre d'eau. Faites-le boire à quelqu'un, prenez-lui son tampon, puis vous prenez le verre après qu'il ait bu. Appliquez la cigarette dessus, enlevez le tabac, prenez la feuille de cigarette, enlevez le décalqueur, pressez sur l'empreinte relevée, et mettez le décalqueur sur le doigt. Mettez votre doigt dans l'analyseur de la porte blindée, et elle s'ouvre !



*Illustration en marge de l'utilisation de la cigarette*

H) Une fois diversion faite, lancez-la sur l'ordinateur central, et voilà ! La base va sauter et vous n'avez plus qu'à filer.

I) C'est un vulgaire tendeur de tente, que vous mettez sur les bombes pour qu'elles explosent sur son lanceur, et « BOUM ! ».

**FIN !**

Bonjour ! Pour vous, nous avons cette cassette avec les voix et métier des personnages, des astuces (pas beaucoup !), jeu entier et lecture des gadgets ! Il y a aussi la musique de GHOSTBUSTER\*, représentant le BUSTER OF RUSSIANS\* ! Cette musique vient en interlude !

\* : GHOST-BUSTERS = chasseurs de fantômes. BUSTER OF RUSSIANS = chasseur de Russes.

Et merci ! N'oubliez pas d'acheter ce jeu, car il existe aussi en disquette !

Bientôt vous aurez le prochain livre de cette collection, le prochain sera...  
ANOTHER WORLD



*Illustration du panneau de fin  
(que John Glames rabat pudiquement sur lui et Julia, à la fin du jeu vidéo, afin que le joueur ne puisse les voir s'embrasser)*

Histoire vraie !

Récrivain : [Lyzi Shadow]

Sur la permission : George Bouche, Bill Clintown, des Russes et des Américains.

Compliments : [Lyzi Shadow], John Glames et Julia Urbasuma, princesse du Santa-Paragua.

Remerciements : Mister Martinez de nous avoir raconté sa mésaventure avant de mourir.  
À John Glames de nous avoir raconté sa mission !

ÉDITION 2011 :

Et peut-être pour avoir sauvé le monde, aussi, accessoirement ?

La grosse « mytho », quand même. Histoire vraie. Bien sûr. On y croit. Enfin, j'étais seulement un

écolier.

Mon amie russe me tuerait si elle voyait la mention du « chasseur de Russes ». Sans compter que le SPYDER est le véritable méchant de l'histoire, les Russes n'ayant rien à voir avec la vraie menace. Pour ma défense, j'ai été élevé aux films de James Bond et de la période Reagan (les Schwarzenegger et autres Stallone)...

Ce recopiage de celle de mes AVH de gosse à laquelle je suis le plus attaché était très amusant... J'espère que vous avez passé un bon moment, et je tâcherai de remettre au propre d'autres de mes AVH de gosse, même si presque toutes sont inachevées.

-Lyzi Shadow, Aout 2011