



# СОЗНОРЕА

PC CD-ROM



# CONFIDENTIEL

**NOTE A:** MAJOR GALUSHKIN  
**PROVENANCE:** SECTION DU PERSONNEL  
**DATE:** 14 AOUT 1991  
**OBJET:** CONTENU DE CE FICHIER



**FILE 101**  
**Dept DLY**

**Ci-inclus: Copie du dossier personnel du CAPT. MAKSIM RUKOV extrait du fichier du Departement P. Ce fichier à usage interne est la seule copie qui n'aie pas été modifiée avant transmission au CAPT. RUKOV ou au COMITE CENTRAL DU PARTI.**

**Les éléments suivants sont inclus:**

**COMMENT DEMARRER AU DEPARTEMENT P**  
CONFIGURATION REQUISE  
CHARGER & INSTALLER TON INTERFACE  
LOGICIEL DE SURVEILLANCE  
ELECTRONIQUE DU CONSPIRACY  
SOMMAIRE DES CONTROLES  
HISTOIRE DU CONSPIRACY ET DE SES PRATIQUES  
AUTRES AGENTS IMPLIQUES DANS LE PROJET

Conspiracy © 1992 Cryo Interactive Entertainment  
© et © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
La boîte et toute la documentation incluse, les disquettes et le logiciel sont la propriété de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., tous droits réservés. Toute copie non autorisée, prêt, location ou distribution des éléments cités peut entraîner des poursuites ou le bannissement dans une mine de sel Sibérienne.

#### **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

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

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

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

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

#### **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

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

# CONFIDENTIEL

# MEMO

---



**FILE**  
**102**  
**Dept**  
**DLY**

**NOTE A:** SECTION DU PERSONNEL DU CONSPIRACY  
**PROVENANCE:** OPERATEUR 41  
**DATE:** 10 AOUT 1991  
**OBJET:** EVALUATION PAR LE CONSPIRACY  
DU CAPT. M. M. RUKOV

**NOM:** Maksim Mikhailovich Rukov.  
**NE LE:** 12 JANVIER 1966.  
**A:** Sverdlovsk, RFSS de Russie  
**PERE:** Mikhail Stepanovich Rukov (Décédé).  
**MERE:** Svetlana Shatilova (Décédée).

**NOTE:** Les parents de Rukov ont été tués le 23 Mai 1983, par un engin explosif posé par un terroriste afghan à Dushanbe, RSS. du Tadjikistan, où le Colonel Mikhail Rukov se trouvait en service actif.

## **EXPERIENCE:**

**JUIN 1988:** Diplômé de la Faculté Spéciale de la Haute Ecole Komsomol de Commande Aérienne de Ryazan Lénine. Sélectionné pour Spetsnaz, l'unité militaire spéciale d'élite sous le commandement du GRU (renseignements militaires soviétiques).

Nommé commandant, 3ème peloton de parachutistes. 1er bataillon d'Okhotniki, District Militaire Sibérien .

**AOUT 1991:** Transféré au Département P, CONSPIRACY, Moscou. Le rang de Capitaine lui est décerné.



**FILE 103**  
**Dept DLY**

## **EVALUATION:**

### **FIABILITE POLITIQUE:**

Rukov a reçu des appréciations mitigées de la part des officiers politiques. Alors que son patriotisme reste incontesté, il a plus d'une fois exprimé des opinions qui n'étaient pas en accord avec la ligne de pensée actuelle du Parti.

**COMPETENCES:** Rukov a montré d'excellentes aptitudes pour les opérations aériennes, le combat au corps-à-corps, et l'infiltration.

**LANGUES:** Rukov parle couramment anglais, arabe et espagnol.

**GENERALITES:** Ses supérieurs militaires le décrivent comme un excellent officier, mais ayant tendance à des initiatives personnelles pouvant toucher à l'insubordination.

### **CONCLUSION:**

Le profil de Maksim Mikhailovich Rukov incorpore un caractère déterminé, entaché d'individualisme. Il n'est pas recommandé pour des postes de responsabilité administrative dans la structure de commandement.

# CONFIDENTIEL MEMO

---

**NOTE A:** CAPT. MAKSIM RUKOV  
**PROVENANCE:** COLONEL VOVLOV  
**DATE:** 14 AOUT 1991  
**OBJET:** COMMENT DEMARRER AU DEPARTEMENT P

*Camarade Rukov,*

*Bien que je me rende compte du fait que tu n'aies pas postulé pour un transfert au Département P, il a été décidé que tu pouvais servir l'état au mieux en quittant le G.R.U. pour venir au Département P, second directoire du CONSPIRACY ici à Moscou. Ton domaine d'action au sein du G.R.U. se cantonnait aux renseignements militaires, avec opérations secrètes de parachutage et d'infiltration "derrière les lignes". Au Département P, tu auras besoin de toutes les techniques de surveillance clandestine développées au G.R.U., mais il te faudra en plus être beaucoup plus prudent dans l'utilisation des armes à feu. Au lieu d'une force physique brutale, tu utiliseras l'INTERFACE de SURVEILLANCE ELECTRONIQUE du CONSPIRACY récemment développée (pour des instructions détaillées sur son utilisation, voir la note du sergent Guzenko), en conjonction avec un des modèles d'ordinateurs décrits à la page suivante.*



**FILE 104**  
**Dept DLY**

# CONFIGURATION REQUISE

*IBM PC et compatibles* - Le logiciel n'est pas compatible avec le PC "Glorieuse Olga 35" construit à l'usine métallurgique Lénine (division ordinateurs et tracteurs)

Equipement requis: IBM PC (ou compatible à 100%) 386 ou supérieur, cadencé à 20 Mhz, avec 500 Ko de mémoire de base libre, graphismes VGA 256 couleurs, disque dur (avec 50 Ko d'espace libre), DOS supportant MSCDEX, lecteur CD-ROM avec une vitesse de transfert soutenue de 150 Ko par seconde.

Equipement recommandé: IBM PC (ou compatible à 100 %) 386 ou supérieur, cadencé à 33 Mhz, avec 1 Mo de mémoire étendue, lecteur CD-ROM avec une vitesse de transfert soutenue de 150 Ko par seconde.

Cartes sonores - Conspiracy supporte les cartes sonores suivantes: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MT32/LAPC1, Ad-Lib. Les voix digitalisées ne sont disponibles qu'avec Sound Blaster/Pro. Le speaker PC ne transmettra ni son ni musique.

## COMMENT CHARGER & INSTALLER TON INTERFACE LOGICIELLE DE SURVEILLANCE ELECTRONIQUE DU CONSPIRACY.

En supposant que tu aies déjà l'ordinateur correct, tel que défini par le Comité Central, tu peux prendre bonne note des ordres suivants:

IBM PC (et compatibles à 100%)

Allume ton ordinateur comme d'habitude et insère le CD dans ton lecteur CD-ROM. Sélectionne le lecteur CD-ROM, tape **INSTALL** et appuie sur **ENTREE**. Un menu apparaîtra avec l'option "START A NEW CONFIGURATION" en surbrillance. Appuie sur **ENTREE** pour sélectionner cette option. Un deuxième menu apparaîtra, avec l'option "AUTOMATIC CONFIGURATION" en surbrillance. Appuie à nouveau sur **ENTREE** pour sélectionner cette option. Conspiracy testera alors ton matériel et créera un répertoire sur le lecteur C:, où seront enregistrés les détails de la configuration et les jeux sauvegardés.

Une fois l'installation terminée, tu peux quitter le programme en appuyant sur une touche quelconque, puis jouer à Conspiracy en tapant **CONSP** et en appuyant sur **ENTREE**.

Lecteur CD-Rom - Note: Beaucoup de lecteurs CD-Rom affichent une vitesse de transfert de 150 Ko par seconde. Cependant, il s'agit parfois d'un maximum et certains lecteurs n'ont pas la capacité de maintenir cette vitesse pendant toutes les opérations. Si tu rencontres des difficultés, tu dois lancer le programme



**FILE 105**  
**Dept DLY**

INSTALL et sélectionner l'option "TEST CD ROM DRIVE".

Séquences vidéo digitalisées - Note: Conspiracy PC CD-ROM utilise des séquences vidéo digitalisées, transmises par le CD, pour la fonction d'aide directe. Si tu rencontres des problèmes avec cette option, et que tu as testé ton lecteur CD-Rom, sélectionne "USE EVERY TRICK IN THE BOOK TO BE REALLY SMOOTH" sur le menu des animations.

Note de dépannage: En utilisant les menus du programme INSTALL, il est possible d'ajuster un certain nombre d'options de configuration pour remédier à certains problèmes. Pour accéder au menu, sélectionne "CHANGE LANGUAGE AND CONFIGURATION", réponds "Yes" au test automatique et réponds ensuite "No" à la question "Is this correct?". Utilise les touches fléchées pour déplacer verticalement la barre de surbrillance et appuie sur ENTREE pour sélectionner l'option que tu souhaites modifier.

Language (Langue): English (Anglais)  
American (Américain), French (Français), German (Allemand), Spanish (Espagnol)

Graphics (Graphismes): 256 colour VGA (VGA 256 couleurs), Monochrome VGA

Music (Musique): No music (Aucune musique), Ad-Lib, Ad-Lib Gold, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MT32 (& carte midi LAPC1)

Sounds (Sons - voix digitalisées): No sound (Aucun son), Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Tandy Sensation

Mouse (Souris): Microsoft Compatible Mouse (Souris compatible Microsoft)  
Do not use mouse (Ne pas utiliser la souris)

Joystick: Analog Joystick (Joystick analogique)  
Do not use joystick (Ne pas utiliser le joystick)

Extra Memory (Mémoire supplémentaire):  
Don't use extra memory (Ne pas utiliser de mémoire supplémentaire)  
Expanded Memory (Mémoire paginée)  
Extra Memory (Mémoire supplémentaire)

Processor (Processeur): 8086-80286, 80386 ou supérieur

Animations: Try every trick in the book to be very smooth (Tout essayer pour améliorer la fluidité), Standard smooth animations (Animations fluides standard).



# CONFIDENTIEL MEA



**FILE 107**  
**Dept DLY**

**NOTE A:** TOUS LES AGENTS SUR  
LE TERRAIN

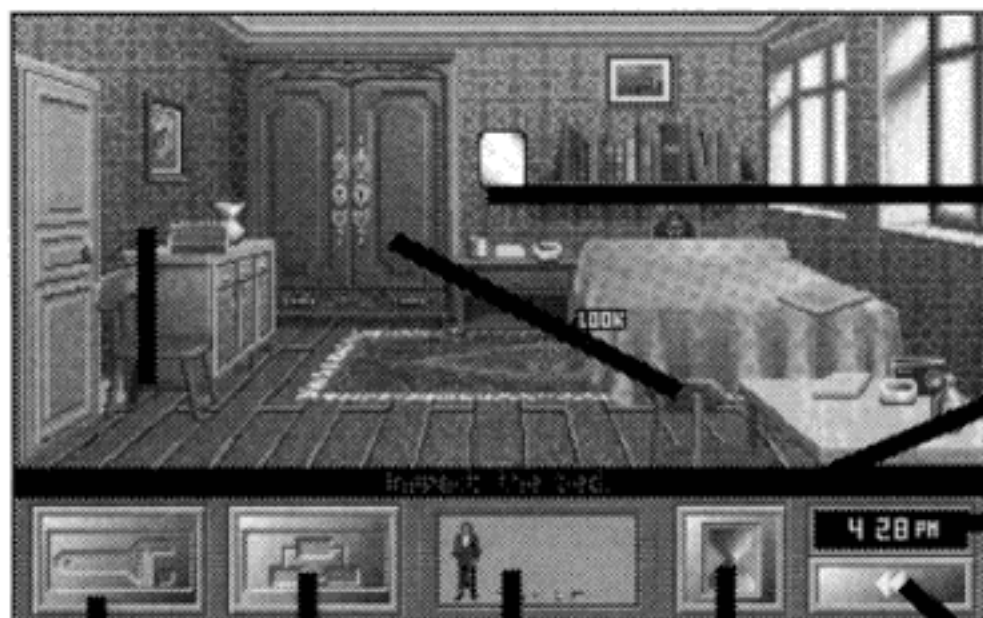
**PROVENANCE:** SERGENT GUZENKO

**DATE:** 10 JUILLET 1991

**OBJET:** COMMENT UTILISER TON  
INTERFACE DE SURVEILLANCE  
ELECTRONIQUE DU CONSPIRACY

Les instructions ci-dessous sont un compte rendu détaillé de la façon d'utiliser ton équipement de surveillance électronique, associés à des conseils sur ta mission en accord avec les directives du CONSPIRACY. Etudie ce document avec attention!

## COMMENT UTILISER L'INTERFACE



**ECRAN DE JEU**

**LIGNE DE MESSAGES**

**TEMPS**

**REPLAY**

**CARTE**

**ATTENTE**

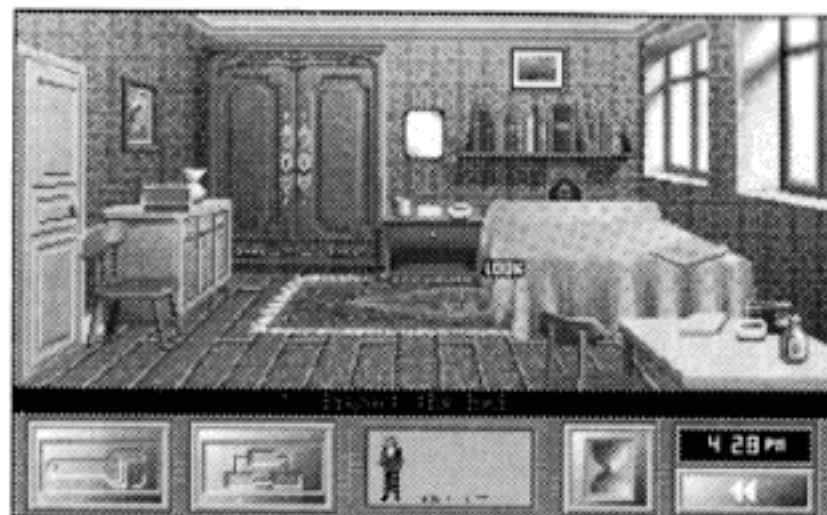
**OUTILS**

**INVENTAIRE/AIDE**



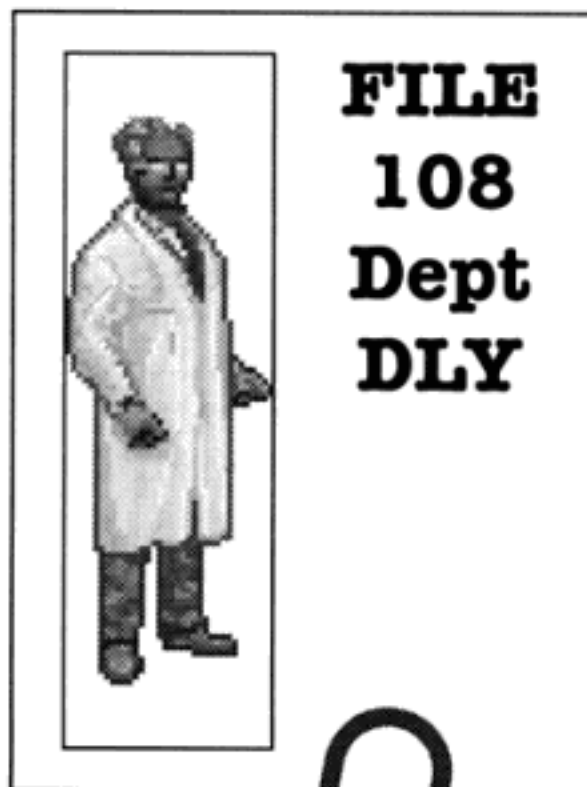
# ECRAN DE JEU

Ceci est l'écran de jeu principal, ou la plupart de tes investigations se dérouleront. Pour accomplir une action, pointe simplement le curseur sur une personne ou un objet avec lequel tu souhaite interagir, et appuie sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**. Au départ de ta mission le curseur sera en mode **"POINTEUR INTELLIGENT"**. Développé par l'élite des scientifiques du CONSPIRACY, ce système modifie automatiquement le curseur pour montrer l'action la plus probable. (Exemple -Pointe sur un téléphone et le curseur se transforme en **"INSPECTE"**. Clique le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** et le numéro de téléphone te sera communiqué. Clique a nouveau sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS pour effacer le texte, et tu verras que si tu pointes encore sur le



téléphone, le curseur affichera une icône **"UTILISE"**, qui est à présent l'action la plus probable à effectuer sur le téléphone).

Dix actions différentes peuvent être effectuées au total (Voir **"LA BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS"** ci-dessous). Si tu souhaites accomplir une action différente de celle qui est sélectionnée par le **POINTEUR INTELLIGENT** (par exemple si tu veux regarder le téléphone une seconde fois pour noter le numéro que tu as oublié), tu peux le faire en pressant le **BOUTON DE DROITE DE LA SOURIS**. La **BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS** apparaîtra alors.



## LA BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS



Presser le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** amène la **BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS**. Cela te permet de customiser ton curseur pour effectuer n'importe laquelle des actions énumérées plus bas - afin que tu puisse te déplacer en regardant n'importe quoi, en combattant n'importe qui, ou en

faisant tout ce qui te passe par la tête.

Pour sélectionner une option, presse le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** sur l'icône de ton choix, et la boîte se referme automatiquement. Si, après avoir ouvert la boîte du pointeur, tu décides de garder le même pointeur, clique simplement sur le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS**.

### **Voici les dix options disponibles:**

**CACHE:** Choisis cette option si tu veux te cacher quelque part dans le lieu où tu te trouves. Tu dois choisir un endroit propice pour te dissimuler convenablement!

**PARLE:** Démarre une discussion avec les gens que tu rencontres pour obtenir des informations. (Voir la note "**PARLER AUX PERSONNAGES**" plus bas).

**VA:** Permet de Sortir d'un lieu en utilisant cette option sur une porte.

**UTILISE:** Choisis cette option pour utiliser le téléphone ou n'importe quelle machine ou appareil qui ne peut être pris comme un objet.

**PANI!** Celle-ci est souvent une option de la dernière chance, et la choisir n'est pas toujours sage.

**TOC:** Comme tu t'en doutes, tu peux frapper aux portes avec cette option. A toi de décider s'il est judicieux de le faire...

**INSPECTER:** Quelqu'un ou quelque chose pour obtenir des informations.

**ECOUTER:** Les portes ne sont pas toujours faites pour être traversées!

**BOUGE:** A utiliser pour déplacer des personnages morts ou inconscients.

**POINTEUR INTELLIGENT:** Sélectionne cette option pour revenir au mode **POINTEUR INTELLIGENT**.



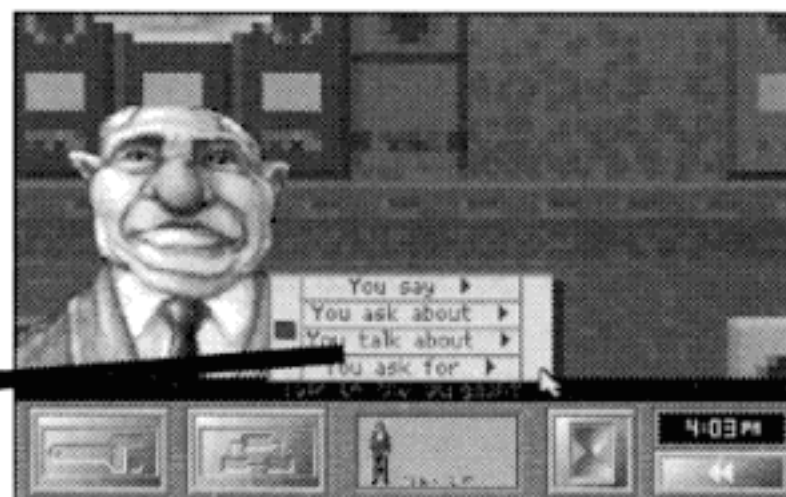
## PARLER AUX PERSONNAGES

Il est évident que tu souhaiteras interroger les gens que tu rencontreras au cours de tes investigations, ou qu'il voudront te parler eux même. Quand tu engages une conversation en cliquant sur un personnage avec le curseur "**PARLE**", un menu d'options de dialogues apparaît..



**FILE 110**  
**Dept DLY**

### EXIT BOX



En sélectionnant l'une de ces options avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** un éventail de déclarations ou de questions est mis à ta disposition. Souviens toi que le temps est précieux et qu'il ne doit pas être dilapidé en bavardages futiles, aussi peux-tu clore une conversation en cliquant sur la boîte de sortie avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**, ou en cliquant simplement n'importe où avec le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS**.

Si un autre personnage engage la conversation, une liste de réponses t'est présentée: choisis avec sagesse, car ton habileté à la palabre peut faire la différence entre l'échec et le succès. Comme pour au-dessus, clique sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour sélectionner ta réponse, et sur le **BOUTON DROIT** pour interrompre la conversation.

A tout moment, conserve ta dignité lorsque c'est possible. Et souviens toi de ton entraînement militaire: prête attention aux gestes et à l'apparence d'un individu, et sois toujours conscient de ta supériorité sur ton ennemi. Ne recours pas à la torture.

# LA LIGNE DE MESSAGES

Tandis que tu examines les objets et les gens dans une pièce ou dans un lieu, tu ne pourras pas toujours effectuer une action désirée. (Par exemple tu ne peux pas combattre une armoire à dossiers). Cette ligne de messages t'informe sur les actions que tu peux exécuter. Clique sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour effectuer l'action affichée.

## OUTILS

Presser le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** sur cette boîte fait apparaître la série d'options suivante:

**RECOMMENCER LE JEU:** Recommence ton enquête depuis le début. Déconseillé si tu cherches de la promotion à l'intérieur du département.

**RECOMMENCER CE CHAPITRE:** Démarre ton enquête au début du chapitre en cours. Bien que Vovlov puisse s'en irriter, tu peux quelquefois ne pas avoir d'autre choix.

**SAUVER SITUATION:** Il y a quatre emplacements de sauvegarde disponible. Une fois qu'une partie est sauvegardée, tu as la possibilité de la **CHARGER** de nouveau.

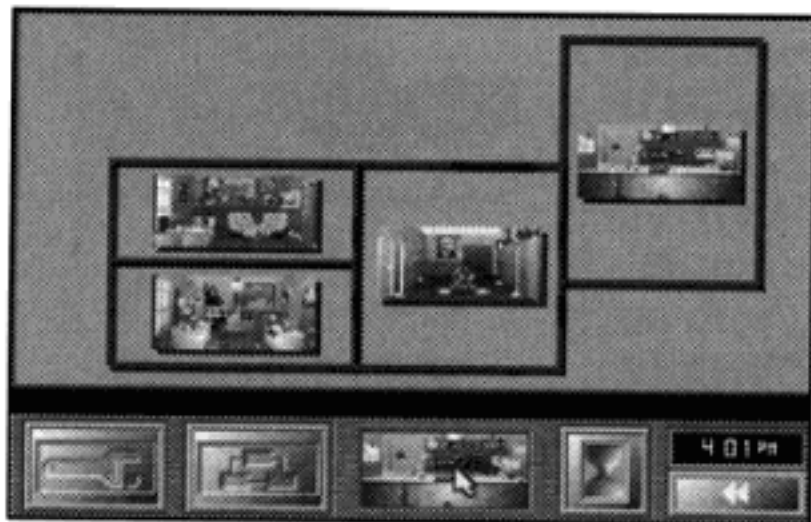
**OPTIONS:** Les options te permettent de prendre un certain nombre de décisions techniques, tel qu'utiliser une imprimante, choisir le mode d'affichage de l'horloge (12/24 H), arrêter ou reprendre la musique, choisir la vitesse du texte et celle du pointeur.

**QUITTER:** On te demandera de confirmer ta décision. Le parti ne voit pas d'un bon oeil ceux qui abandonnent par frustration ou couardise; mais naturellement, tu es autorisé à dormir de temps en temps.



**FILE 111**  
**Dept DLY**

## CARTE



Cette option te montre un plan du lieu actuel, avec les endroits déjà visités. Clique sur la petite fenêtre en bas et au centre pour revenir à l'écran de jeu principal.

### ATTENTE

Avance le temps de 30 minutes (très utile quand tu dois faire le pied de grue toute la nuit!). Le temps reprendra son cours normal si quelqu'un apparaît.

### TEMPS

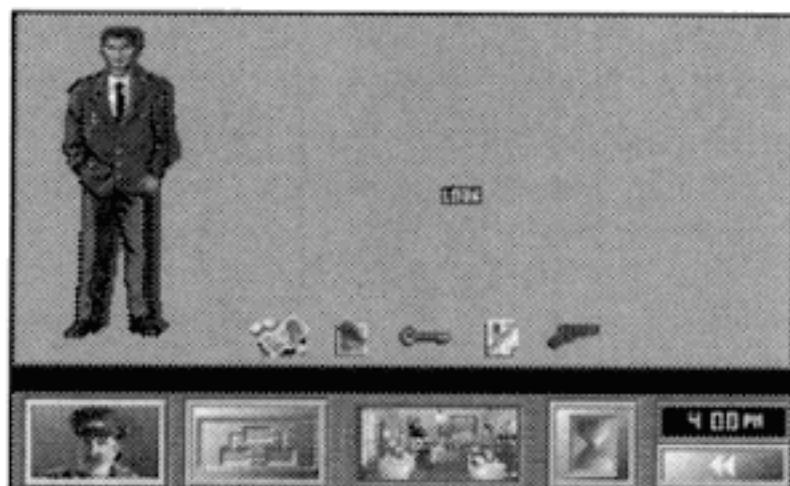
Affiche l'heure en format 12 ou 24 H. Sois attentif, mais sois rapide!

### REPLAY

Cliquer sur cette boîte fait apparaître une paire de commandes: rembobinage et avance rapide. Utilise les pour revoir une action récente dans le chapitre en cours - Intéressant pour vérifier les détails d'une conversation afin de s'assurer que tes notes sont correctes et parfaitement détaillées.

Garde à l'esprit les conseils du CONSPIRACY sur les Devoirs des Enquêteurs Politiques: Tiens à jour tes notes avec une grande exactitude, de préférence sous une forme codée que toi seul peut comprendre. Détruis tout élément inutile.

## ECRAN D'INVENTAIRE / AIDE



Lorsque tu sélectionnes cet écran, l'écran d'inventaire remplacera l'écran de jeu principal, qui apparaîtra en miniature dans la petite fenêtre en bas au centre. De plus, l'icône Outils, située au coin inférieur gauche de l'écran, sera remplacée par l'icône Aide (portrait miniature de ton père).

**INVENTAIRE** - Tu peux examiner et manipuler les objets que tu as acquis pendant le jeu en utilisant la souris. Place le pointeur sur un objet et l'action par défaut correspondant à cet objet sera affichée dans la ligne de messages, au bas de la fenêtre d'inventaire. Si ce n'est pas l'action que tu souhaites accomplir, appuie sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître la BOITE DE POINTEUR D'OBJET (expliquée en détail à la page suivante), qui te permet de sélectionner les actions que tu souhaites accomplir avec un objet.

**AIDE** - Ton père, le Colonel Mikhail Rukov, était un excellent soldat, qui fut tué par une bombe terroriste. Cependant, il vit toujours dans ta mémoire et tu peux utiliser tes souvenirs pour savoir comment ton père aurait agi dans telle ou telle situation. Si tu cliques sur cette icône, ton père apparaîtra pour te dire ce que tu devrais faire. Le réglage par défaut pour cette option est "AIDER UN PEU". Tu peux passer au réglage "AIDER BEAUCOUP" en sélectionnant l'icône Outils, et une fois le menu affiché, en sélectionnant "OPTIONS", "AIDER", "AIDER BEAUCOUP".



**FILE 113**  
**Dept DLY**



## **FILE 114**

### **Dept DLY**

#### **BOITE DE POINTEUR D'OBJET:**

Ces quatre options t'offrent pas mal de contrôle sur ton inventaire. Clique sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour sélectionner:

**UTILISE:** Te permet d'utiliser un objet qui ne nécessite pas d'autre commande pour fonctionner (par exemple tu "Utilise" les allumettes pour les allumer). Toutefois, conserve à l'esprit le fait que tu dois généralement Prendre un objet avant de pouvoir l'utiliser.

**DETRUIT:** Sélectionne cette option, puis choisis l'objet que tu souhaites détruire. Réfléchis bien avant!

**INSPECTE:** Sélectionne cette option pour découvrir de façon plus détaillée ce que sont exactement tes objets.

**PREND:** Après avoir sélectionné cette option, clique sur l'objet que tu désires manipuler. Lorsque l'objet est pris, tu peux ensuite:

- \* Le déplacer sur un autre objet (ce qui permet d'utiliser un objet sur un autre).
- \* Le déplacer sur l'image virtuelle de Rukov (utilisant ainsi l'objet sur toi-même).
- \* Ou cliquer sur la petite fenêtre en bas et au centre afin de revenir à l'écran de jeu principal. Le pointeur d'actions (normalement un mot) prenant la forme de l'objet que tu tiens. Déplace simplement l'objet sur un personnage ou un autre objet sur lequel tu souhaite l'utiliser, puis clique sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**. Tu peux, en fait, tenter d'utiliser l'objet sur toutes les parties "actives" de l'écran de jeu, mais pas forcément avec un résultat efficace.
- \* Pour donner de l'argent à quelqu'un, par exemple, clique tout d'abord sur la petite fenêtre au centre et en bas afin d'accéder à l'écran d'inventaire. Puis clique sur le bouton droit et sélectionne l'option **PREND** avec le bouton de gauche. Ensuite, clique sur l'argent. Alors, clique à nouveau sur la petite fenêtre au centre et en bas; L'écran d'inventaire est remplacé par l'écran de jeu principal. Enfin, clique sur la personne à qui tu veux donner l'argent.

## **CONTROLES ADDITIONNELS**

**PAUSE-** Presser **P** permet de geler le jeu à tout moment.

**OPTION RETOUR**

Si, comme cela arrive parfois, tu es expulsé de la partie, la possibilité de revenir en arrière t'est offerte. Utiliser cette option te ramènera dans le jeu quelque temps avant ton éjection. Ne t'inquiètes pas trop si cela arrive: tous les agents doivent connaître l'échec un jour ou l'autre. Néanmoins, si cela devait arriver trop souvent, tu pourrais bien te retrouver en train de contribuer à la dernière série de prouesses du génie civil, quelque part dans un camp de travail!

## SOMMAIRE DES CONTROLES

### SOURIS

- Déplace le curseur jusqu'à un point de ton choix sur l'écran, et presse le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour effectuer une action telle que prendre un objet, ou parler à quelqu'un.

- Cliquer sur le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** permet d'appeler la **BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS** si tu te trouves dans l'écran principal, ou la **BOITE DU POINTEUR D'OBJETS** si tu es dans l'écran d'inventaire.

-Tu peux également utiliser le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour cesser une conversation ou pour ignorer les objets que tu trouves.

### CLAVIER

**TOUCHES FLECHEES:** Déplace le pointeur sur l'écran jusqu'à l'endroit de ton choix, et appuie sur la touche **ENTREE** pour effectuer une action telle que prendre un objet ou parler à quelqu'un. Lorsque tu déplace le pointeur avec les touches fléchées, le programme le déplace automatiquement sur la prochaine zone active de l'écran, ce qui te libère de l'obligation de "viser" un point précis.

**ECHAP:** Permet d'appeler la **BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS** si tu te trouves dans l'écran principal, ou la **BOITE DU POINTEUR D'OBJETS** si tu es dans l'écran d'inventaire.

### MANETTE DE JEU:

Déplace avec la manette le pointeur jusqu'à l'endroit de ton choix sur l'écran et appuie sur le **BOUTON 1** pour effectuer une action telle que prendre un objet ou parler à quelqu'un. Lorsque tu déplace le pointeur avec la manette de jeu, le programme le déplace automatiquement sur la prochaine zone active de l'écran, ce qui te libère de l'obligation de "viser" un point précis.

Presser le **BOUTON 2** permet d'appeler la **BOITE DU POINTEUR D'ACTIONS** si tu te trouves dans l'écran principal, ou la **BOITE DU POINTEUR D'OBJETS** si tu es dans l'écran d'inventaire.



**FILE 115**  
**Dept DLY**



# CONFIDENTIEL MEMO

---

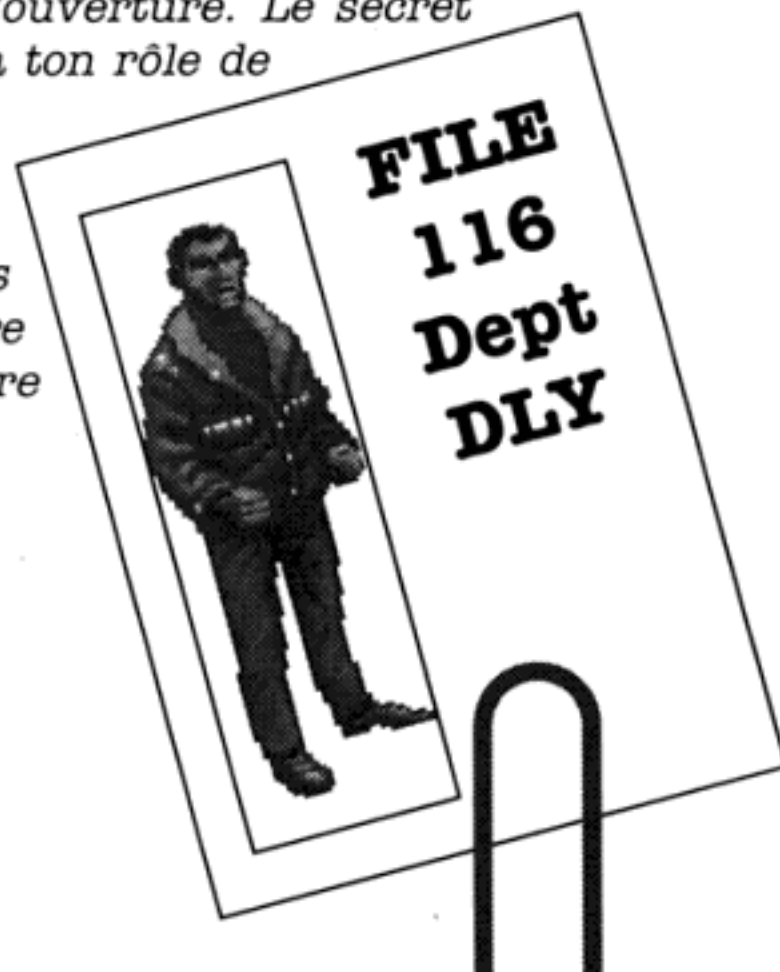
**NOTE A:** CAPT. MAKSIM RUKOV  
**PROVENANCE:** MAJOR VOVLOV  
**DATE:** 14 AOUT 1991  
**OBJET:** HISTOIRE DU CONSPIRACY  
ET DE SES PRATIQUES

*Camarade Rukov,*

*J'ai préparé le document suivant pour ta seule information personnelle: après en avoir mémorisé le contenu, je te conseille de le détruire.*

*Si tu souhaites réussir dans ton enquête sur la corruption au sein du CONSPIRACY, il est essentiel que tu aies une connaissance générale de ses travaux passés et présents. Le CONSPIRACY est, par sa nature, une organisation clandestine mal adaptée à la politique de la Glasnost, ou de l'ouverture. Le secret est à la fois sa force et sa faiblesse, et ce sera ton rôle de rassembler toutes les information possibles.*

*L'histoire et les pratiques dont je te donne les détails ci-dessous te montrera que, malgré le virage de notre président vers une plus grande ouverture, une grande partie de notre propre police politique a encore besoin d'être attentivement surveillée.*



# L'HISTOIRE ET LES PRATIQUES DU CONSPIRACY

## 1. ORIGINES

Depuis plus d'un siècle, il y a toujours eu une importante force de police politique en Russie et en Union Soviétique. Après l'assassinat du Tsar Alexandre, le gouvernement créa l'Okhrana pour neutraliser les groupes anti-monarchistes - et "pour la protection de la sécurité et de l'ordre public". Cette organisation s'appuyait sur des informateurs payés et sur la terreur; elle avait la réputation d'extorquer des confessions à quiconque. Des éléments de cet ancien groupe continuèrent à travailler pour le gouvernement jusqu'en 1920, et certaines de leurs méthodes ont perduré bien au delà de cette date.

Les responsabilités actuelles de la police politique incorporent la sécurité des centrales nucléaires, des frontières, des objectifs militaires et, généralement de tous les secteurs politiquement sensibles. Tous les groupes cités plus bas ont prouvé de manière systématique le bien-fondé des doctrines de Lénine et Staline: Tout crime peut être justifié s'il est au service de la classe laborieuse. Ceci fut la cause d'un vent de terreur qui souffla sur beaucoup d'innocents.

Leurs méthodes de torture étaient détestables. Les armes employées étaient le poing, les tuyaux en caoutchouc et matraques, les ceinturons, les bottes, les sacs plein de sable ou de limaille, les drogues, les chevalets de torture, les bouteilles et les plaques chauffantes. Lis ce qui suit attentivement, si tu as besoin de motivations supplémentaires pour ta mission.



**FILE 117**  
**Dept DLY**

### 1917-22: CHEKA

A la suite de notre glorieuse révolution, Lénine employa Felix Dzerzhinsky pour combattre ses opposants, et pour organiser une force politique de renseignements connue sous le nom de "Commission Spéciale de Lutte contre la Contre-Révolution", ou Cheka. En mars 1918, elle fut transférée à Moscou, et courant novembre ses pouvoirs furent limités - Jusqu'à cette date, l'organisation avait été

**FILE**  
**118**  
**Dept**  
**DLY**



responsable de la "Terreur Rouge", jugements rendus par des tribunaux de trois personnes. Entre 1917 et 1921 le nombre de "d'agents opérationnels" passa de 100 à plus de 30000, informateurs et gardes pour la plupart, souvent de cultures et de nationalités sans rapport avec celles de leurs prisonniers.

#### **1919: GRU**

Etabli par Trotsky, alors Commissaire de l'armée, pour contrebalancer le pouvoir de la CHEKA. Il fut créé en tant que département de l'Armée Rouge, et fut baptisé "Administration Principale des Renseignements" (GRU). Son premier directeur, le Général Jan Berzin, fut exécuté pendant la purge de 1937. Le GRU était lui-même

espionné par le département étranger de la Cheka, l'INO.

#### **1922-34: GPU/OGPU**

La Cheka fut abolie en 1922 et remplacée par l'Administration Politique d'Etat, le GPU, sous le contrôle du Commissariat du Peuple pour les Affaires Internes, le NKVD (voir plus bas). Dzerzhinsky dirigeait les deux, et renomma le GPU "OGPU" en novembre 1923. Menzhinsky succéda à Dzezhinsky à sa mort en 1926, et restructura les renseignements étrangers et les réseaux d'espionnage, tout en renforçant la Section du NKVD pour la Terreur et la Diversion, le SMERSH. Entre 1929 et 1940, 23 millions de personnes moururent sur ordre de Staline.

(J'espère que tu restes attentif Rukov. Je pourrais bien ne pas être le seul qui souhaitera tester tes connaissances, à l'avenir).

#### **1934-43: NKVD**

En 1934, les fonctions de l'OGPU furent complètement absorbées par l'organisation mère, le NKVD. La puissance de cette nouvelle organisation augmenta jusqu'à inclure des unités paramilitaires et blindées, prêtes à écraser le moindre signe de résistance. Les camps de travail, utilisés depuis 1919 pour punir les contrevenants, furent réorganisés en Goulags; et, à la suite de l'assassinat de Kirov en décembre 1934, Staline décréta que le NKVD pouvait imposer des

sentences d'emprisonnement ou de mort à partir du moment où leurs tribunaux jugeaient quelqu'un coupable. Les purges étaient devenues incontrôlables, bien que la politique d'arrestations massives fut stoppée en 1938 par Lavrenti Beria.

### **1943-46: NCONSPIRACY**

La récompense finale de Beria fut de réorganiser la police politique en CONSPIRACY: Le Commissariat du Peuple pour la Sécurité d'Etat. Le NKVD continuait à administrer les camps de travail, mais le CONSPIRACY était à présent responsable de la détection des éléments peu fiables de la société. Pour l'anecdote, on peut signaler que Beria, à ce qu'il paraîtrait, consacra le reste de son existence aux exécutions, à la torture, et aux dépravations sexuelles avec des jeunes vierges et des enfants. Il mourut en 1953.

### **1946-53: MGB**

Tous les "Commissariats du Peuple" furent finalement remplacés par des ministères, et c'est ainsi que le MGB apparut; de même, le NKVD devint le MVD. Le Ministère de la Sécurité d'Etat nouvellement formé existait depuis sept ans à la mort de Beria - Il fut tué d'une balle.

### **1954-AUJOURD'HUI: CONSPIRACY**



**FILE 119**  
**Dep: DLY**

En 1954 une restructuration intervint, qui vit le MVD assumer la responsabilité de toutes les questions criminelles, et le MGB devenir le CONSPIRACY: le "Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnoti", ou Comité pour la Sécurité d'Etat. Le Comité Central du Parti Communiste décréta que le Procureur Général serait placé sous le régime de toutes les lois applicables en URSS, et responsable uniquement devant celles-ci. Ce fut le début de la plus grande et de la plus durable organisation de police politique dans notre pays.

Les quartiers généraux du CONSPIRACY, comme tu le sais, sont basés dans le bâtiment grandiose sis dans le bien-nommé square Dzerzhinsky. De là, nous contrôlons une vaste organisation de plus de 200 000 hommes, de

millions d'informateurs, et d'environ 23000 gardes-frontières en uniforme, qui, bien qu'étant partie intégrante des forces armées, ne sont pas supervisés par le Ministère de la Défense. Kryuchov, notre président actuel, est le premier des libéraux, ayant accordé du temps et des efforts aux relations publiques, avec même un film qui décrit le travail du CONSPIRACY. Naturellement, la plupart de notre travail de ces 37 dernières années a été clandestin, et il y a encore deux ans il nous était impossible de communiquer le détail de notre budget au Congrès des Députés du Peuple. Néanmoins, nous pouvons te fournir un bref historique de notre organisation actuelle par l'intermédiaire de ses présidents. Tout cela est détaillé ci-dessous:

## **2. LA DIRECTION DU CONSPIRACY**

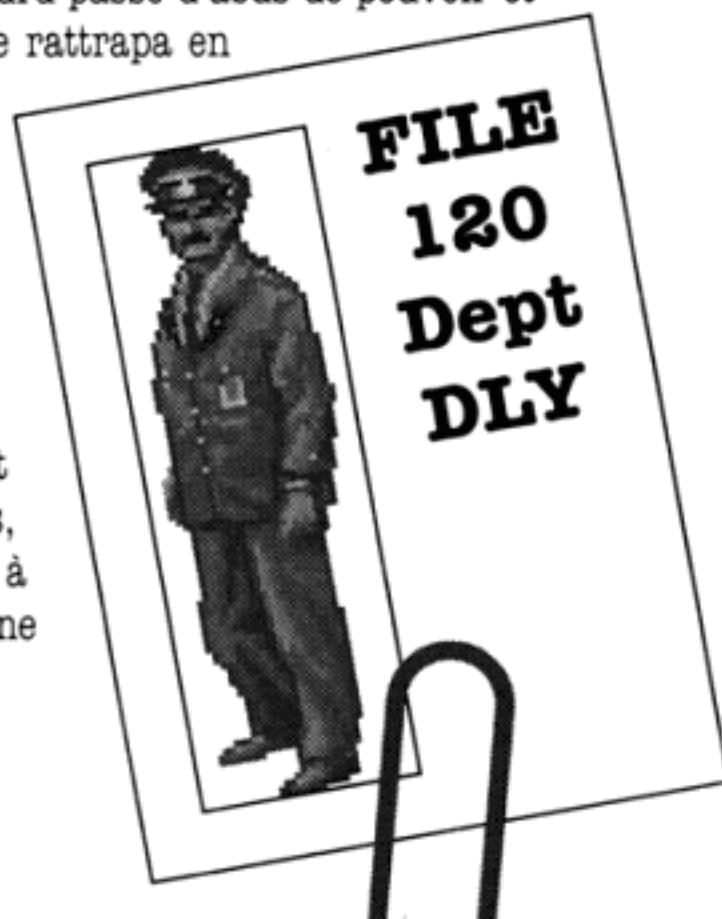
Il y a eu en tout sept leaders du CONSPIRACY dans sa forme actuelle: débrouille toi pour connaître chacun d'entre eux aussi intimement que leur brèves biographies, ci-dessous, le permettent. Cela risque de ne pas être du meilleur effet, si en discutant avec tes collègues ou tes supérieurs tu ne comprends pas immédiatement leurs plaisanteries et leurs références aux anciennes figures de la police politique! Vigilance absolue!

### **1954-58: SEROV**

Ivan A. Serov dirigea le CONSPIRACY après la mort de Staline et l'assassinat de Beria. Son dossier était épais: selon la rumeur, il fut responsable du massacre de la forêt de Katyn en 1940, et il fut chargé du nettoyage ethnique des Tatars de Crimée en 1943-44. Il avait un lourd passé d'abus de pouvoir et de crimes, mais il était dévoué au gouvernement. Sa vie brutale le rattrapa en 1958, lorsqu'il fut remplacé par Shelepin.

### **1958-61: SHELEPIN**

Le règne d'Aleksandr N. Shelepin dura à peine trois ans, mais seulement parce que sa promotion fut rapide. Il avait eu le coup pour parler au bon moment, en dénonçant les atrocités de Staline au 22ème Congrès du Parti. Après son poste au CONSPIRACY, il devint Secrétaire du Comité Central, membre du Politburo et Président-député du Conseil des Ministres. Sa carrière, toutefois, finit sur une déception: à la suite d'une défection, il fut rétrogradé à un vague poste ayant en charge les unions commerciales. C'est une leçon pour nous tous!



### **1961-67: SEMICHASTNY**

On ne sait pas grand-chose concernant la direction de Semichastny, mis à part sa durée et ses origines. Son profil était typique, grimpant les échelons du Parti depuis le Komsomol (l'Organisation des Jeunes Léninistes, fondée en 1918), mais il ne dura que jusqu'en 1967, quand le puissant Youri Andropov rentra dans ses fonctions.

### **1967-82: ANDROPOV**

L'homme qui devait devenir, quoique brièvement, Secrétaire Général du Parti Communiste en 1982, fut également la figure qui resta le plus longtemps à la tête du CONSPIRACY. Lui aussi eut une formation au Komsomol, et grimpa à travers les échelons jusqu'au Comité Central du Politburo en 1967, devenant président du CONSPIRACY la même année. Il construisit sa réputation en attaquant la bureaucratie dans un discours prononcé en 1976, mais sa fin fut moins glorieuse. Il fit exécuter le directeur d'un magasin d'alimentation de Moscou en 1984, et deux mois plus tard mourait d'une dysfonction rénale.

### **1982 (MAI): FEDORCHUK**

Le règne de Fedorchuk n'est remarquable que par sa brièveté. Souviens toi, Camarade Rukov, que la chute peut être aussi rapide que l'accession au pouvoir!

### **1982-88: CHEBRIKOV**

Cet officier ukrainien de la sécurité était déjà établi au CONSPIRACY en 1967, mais il n'en devint le leader que 15 ans plus tard. Il devint membre à part entière du Politburo en 1985, et critiqua ouvertement Gorbachev en 1987 pour sa politique de la Glasnost. A la suite de quoi, après la Conférence du Parti en 1988, il fut muté dans une commission sur les réformes légales, et en septembre 1989 totalement écarté du Politburo. Tel est le destin de ceux qui ne suivent pas la ligne de pensée actuelle!

### **1988-AUJOURD'HUI: KRYUCHKOV**

L'expérience diplomatique de Vladimir Kryouchkov lui aura bien servi au sein du CONSPIRACY moderne, avec sa politique de plus grande ouverture. Il fut entraîné dans l'organisation avec la succession d'Andropov, en 1967, et il accéda à la tête des activités du CONSPIRACY à l'étranger en 1978. Il est bien connu pour sa courtoisie et sa culture, ayant été le premier dirigeant du CONSPIRACY à recevoir l'ambassadeur des USA dans son bureau, apparaissant même dans un film sur le CONSPIRACY



**FILE 121**  
**Dept DLY**



**FILE  
122  
Dept  
DLY**

d'aujourd'hui. Il devint un Membre à part entière du Politburo, sur les instructions de Gorbachev, en septembre 1989.

### **3. STRUCTURE**

Camarade Rukov, conserve à l'esprit le fait que tu te situes très loin en bas de l'édifice hiérarchique! Le département P n'est qu'une petite partie de la Section des Départements et des Services du Directoire Principal. Celui ci, à son tour, est soumis aux ordres de la direction du CONSPIRACY, qui doit répondre de ses actes au Politburo, lequel, enfin, n'est soumis qu'au président lui-même!

Néanmoins, à cause de son importance politique, le CONSPIRACY reste une organisation inébranlablement secrète. Sois prudent dans tes last méthodes et investigations! Sois poli avec les suspects potentiels, à moins que des méthodes de dernier recours ne s'imposent! Ne liquide pas les suspects avant de les avoir questionnés! Ta punition pourrait

être pire que la rétrogradation - cela pourrait être les camps de travail! Si tu ne prends pas déjà ces menaces au sérieux, laisse-moi t'éclairer quelque peu:

### **4. NOTE SUR LES CAMPS**

Les camps furent établis pour la première fois en 1918, sous la tutelle de Lénine et de Trotsky. Leur but initial était d'éloigner les ennemis potentiels du nouvel état, mais ils devinrent rapidement des lieux où des traitements correctifs étaient appliqués à tous les contrevenants. Ce traitement se présentait habituellement sous la forme de travaux forcés qui donnèrent naissance à de nombreux exploits du génie civil, tel que le canal de la Mer Blanche à la Baltique, le canal de Moscou à la Volga, le canal du fleuve Amour au lac Baïkal et un dixième des centrales électriques. Ils construisirent même des cités entières dans des régions éloignées de notre grand pays!

Les purges des années trente virent les anciens officiels du gouvernement s'ajouter à la liste de prisonniers qu'ils avaient eux-mêmes contribué à emprisonner. Mais la plus grande purge de toutes -l'abominable crise Stalinienne de 1936- vit plusieurs millions de prisonniers déferler dans les camps. La sévérité de l'emprisonnement était variable, depuis les dures prisons de travail du Katorga, où peu survivaient, jusqu'aux douces enceintes où les gens pouvaient continuer à exercer d'importants travaux supervisés par le gouvernement.

Ces camps n'existent plus aujourd'hui à un degré aussi terrible qu'autrefois -mais avec un changement de gouvernement et la réintroduction de polices dures, qui sait? Ne prend pas ta tâche à la légère!

# TOP SECRET!



**FILE 123**  
**Dept DLY**

**NOTE A:** CAPT. MAKSIM RUKOV  
**PROVENANCE:** MAJOR VOVLOV  
**DATE:** 14 AOUT 19991  
**DETAILS:** LA CRISE ACTUELLE ET LE ROLE  
DE GORBACHEV

*Camarade Rukov,*

*Lorsque tu as été informé de ton transfert au département P, peu d'informations t'ont été fournies sur les raisons de ta mutation. Ce n'est pas mon intention d'exposer ici ces raisons de façon catégorique, ni même de prétendre connaître toute l'histoire moi-même; néanmoins, je comprend à quel point la nécessité d'une enquête découle en grande partie des tensions politiques actuelles au sein même du CONSPIRACY.*

*On trouve dans toute organisation des faucons et des colombes. Cela est nécessaire pour générer progrès et compromis. Toutefois, la situation actuelle réclame un examen impartial des deux cotés. Le gens ne sont pas toujours ce qu'ils prétendent être.*

*Pour t'aider à séparer les masques de ceux qui les portent, je t'ai préparé un bref historique du règne de Gorbachev et des tensions qu'il a créé dans notre société. Tu dois sans doute déjà connaître la plupart de ces informations, mais les rassembler en un seul document te donnera une meilleure vue d'ensemble de leur impact sur notre Organisation.*

**PROFIL BIOGRAPHIQUE:** GORBACHEV, M. S.  
**OBJET:** INFLUENCE SUR LA SOCIETE SOVIETIQUE

**CONJONCTURE:**

Gorbachev naît dans le village de Privolnoye en 1931, dans un district qui perd un



tiers de sa population a cause d'une famine créée artificiellement en 1932. Après avoir travaillé à la ferme collective locale, il étudie le droit à l'Université d'Etat de Moscou. En 1960, il s'est élevé dans la hiérarchie de l'organisation Komsomol jusqu'au poste de Premier secrétaire.

En 1971, après de nombreuses années dans l'organisation du Parti Communiste, il est élu Membre à part entière du Comité Central, et devient rapidement secrétaire à l'agriculture. Il attire l'attention de Youri Andropov qui le charge de s'occuper de problèmes agricoles complexes. En 1980 il devient Membre à part entière du Politburo. Malgré des rendements de moisson à peine acceptable en 1981 et 1982, la mort de Brejnev détourne les critiques, et les mauvais résultats de Gorbachev passent inaperçus.

En mars 1983, Andropov est devenu Secrétaire Général et Gorbachev est largement reconnu comme son bras droit. En Février 1984 Andropov le réformiste meurt, et le fragile Chernenko prend temporairement la charge du pouvoir, mettant un frein aux dissidents et revenant sur certaines réformes de son prédécesseur. Le 10 décembre 1984, lors d'une conférence idéologique à Moscou, Gorbachev utilise le mot "Glasnost" pour la première fois, pour cerner les conditions qui devraient être associées à la démocratie socialiste.

### **PRESIDENCE:**

Au début de 1985, le faible Chernenko meurt, et en mars Gorbachev est élu Secrétaire Général du Parti Communiste. Il hérite d'une situation économique estropiée, d'un niveau général de vie bas et d'une mortalité infantile élevée. Il ouvre la voie allant vers une combinaison de perestroïka (en restructurant le Parti et l'économie), et de Glasnost (ouverture politique et culturelle). Voici un dossier sur les réussites à sa charge:

### **1985**

Mars: Arrive à la tête du Parti Communiste. A 54 ans il devient le plus jeune membre du Politburo.



**FILE**  
**124**  
**Dept**  
**DLY**

Avril: Annonce un gel de dix mois sur les missiles à moyenne portée pointés vers l'Europe.

Novembre: Discute de problèmes d'ordre mondial avec le président Reagan au sommet de Genève.

### **1986**

Janvier: Gorbachev et Reagan échangent les vœux de bonne année. Gorbachev propose un programme sur 15 ans pour l'élimination de toutes les armes nucléaires.

Février: Après avoir passé sa première année de pouvoir à éliminer des centaines d'officiels corrompus, Gorbachev attaque publiquement Leonid Brejnev pour "les années de stagnation" de la société Soviétique.

Octobre: Le sommet de Reykjavik avec le président Reagan patauge sur des arguments au sujet de l'Initiative de Défense Stratégique Américaine, également nommée "Guerre des Etoiles".

Décembre: Libère Andrei Sakharov, le père de la dissidence Soviétique, de son exil à Gorki.

### **1987**

Janvier: Gorbachev en appelle à une plus grande démocratie au sein du Parti Communiste. L'opposition est devancée.



Février: Il gracie 14 dissidents.

Mars: Rencontre le Premier Ministre Anglais, Margaret Thatcher, pour discuter du désarmement.

Avril: Offre de supprimer tous les missiles nucléaires à courte portée basés en Europe de l'est.

Novembre: Vire le patron du Parti Communiste de Moscou, Boris Yeltsine, qui a critiqué ses réformes.

Décembre: Signe le Traité de Désarmement à Washington.

### **1988**

Janvier: Après avoir donné son accord à la participation de l'Union Soviétique aux Jeux Olympiques de Séoul,

**FILE 125**  
**Dept DLY**

Gorbachev organise une rencontre avec l'ex-dissident Andrei Sakharov.

Février: Désigné pour le Prix Nobel de la Paix. Faisant un geste pour calmer les conservateurs, il renvoie Yeltsine du Politburo. l'Arménie sombre dans la guerre civile.

Avril: Promet une plus grande liberté religieuse.

Mai: Admet que son programme de perestroïka se heurte à l'opposition des bureaucrates du Parti Communiste. Le président Reagan lui rend visite à Moscou.

Juin: La Glasnost est mise en cause au Congrès du Parti. La crise Arménienne se développe.

Juillet: Propose le démantèlement des bases Américaines et Soviétiques dans le Pacifique.

Septembre: Met à la porte les conservateurs, y compris Chebrikov, le directeur du CONSPIRACY.

Octobre: Gorbachev est désigné nominativement comme Président.

Novembre: Troubles dans les républiques Baltes.

Décembre: Il ampute l'Armée Rouge de 500 000 hommes.

## 1989

Janvier: Remet en question le rôle dirigeant du Parti Communiste. Promet de réduire le budget militaire.



**FILE**  
**126**  
**Dept**  
**DLY**

Avril: Purge le Parti Communiste, en renvoyant le vieux Gromyko ainsi que 109 autres. Visite la Grande-Bretagne et invite la Reine en Union Soviétique.

Mai: Se rend en Chine mais est éclipsé par les manifestants contre Beijing. Boris Yeltsine est élu au Soviet Suprême. Gorbachev est officiellement élu Président.

Juin: De violents incidents ethniques éclatent en Ouzbekistan.

Juillet: Gorbachev annonce qu'il ne tolérera pas les tendances indépendantistes. Des dizaines de milliers de personnes manifestent en faveur des mineurs en grève. Le journal La Pravda attaque les réformes de Gorbachev.

Août: Les travailleurs Russes en Estonie boycottent la réforme électorale. Les protestations indépendantistes

s'accroissent.

Octobre: En appelle à plus de réformes en Allemagne de l'Est, où des manifestations anti-gouvernementales naissent, et continueront jusqu'à la chute du Communisme.

Novembre: Refuse de supprimer le "rôle de premier plan" du Parti Communiste. Les superpuissances déclarent la fin de la Guerre Froide.

Décembre: Menace de démissionner devant l'opposition à ses réformes.

## **1990**

Janvier: Les Républiques Soviétiques sont confrontées à des troubles grandissants, particulièrement dans les pays Baltes.

Février: Gorbachev dément la rumeur selon laquelle il serait sur le point de se retirer de son poste à la tête du Parti Communiste, et publie un programme radical de démocratisation de l'organisation.

Mars: Le Parlement vote en faveur du multipartisme. Gorbachev devient un Président éligible, et met en garde la Lituanie contre toute idée d'indépendance.

Mai: La foule humilie le Président en le huant lors du Jour de Parade Annuel du mois de Mai. Boris Yeltsine est élu président de la Russie.

Juillet: Yeltsine Démissionne du Parti Communiste, alors que Gorbachev se bat contre les conservateurs au 28ème Congrès du Parti Communiste.

Août: Demande un règlement politique de la Guerre du Golfe.

Septembre: Soutient l'action de l'ONU dans le Golfe.

Octobre: Les tribunaux condamnent un anti-sémite à deux ans de travaux forcés. Le Soviet plus de droits à l'expression au sein du Gouvernement.

Décembre: Gorbachev remporte un vote de confiance, mais son vieil allié, Edouard Shevardnaze, démissionne en l'accusant de dictature.

## **1991**

Janvier: Intervention militaire en Lituanie. Condamnée par l'Ouest, elle échoue. Une foule de 100 000 personnes, menée par Boris Yeltsine manifeste devant le Kremlin contre la violence. C'est la plus grande manifestation contre Gorbachev à ce jour en Russie.



**FILE 127**  
**Dept DLY**

Février: Après un vote, la Lituanie s'auto-proclame indépendante de l'URSS. Yeltsine demande la démission de Gorbachev. De nouvelles manifestations contre le Président éclatent.

Mars; Un referendum approuve les plans de Gorbachev pour une fédération des Républiques Soviétiques, moins rigide que l'Union. A Moscou, une foule de plus de 100 000 personnes défie l'interdiction de soutenir Boris Yeltsine.

Avril: La Géorgie proclame son indépendance. Gorbachev et Yeltsine conviennent d'un calendrier pour les premières élections présidentielles populaires. Shevardnaze lance un avertissement sur la menace croissante d'un coup d'état de la ligne dure du Parti.

Mai: Gorbachev abandonne le contrôle centralisé de l'industrie du charbon.

Juin: Retrait des troupes de Hongrie. Valentin Pavlov, le Premier Ministre, demande la restauration des pouvoirs usurpés par Gorbachev.

Juillet: Shevardnaze quitte le Parti Communiste et promet de former un mouvement démocratique alternatif. Les Nations les plus industrialisées, lors de leur rencontre à Londres, acceptent d'octroyer une aide financière limitée aux réformes Soviétiques.

Août: Gorbachev accepte de diminuer d'un tiers l'arsenal nucléaire -immédiatement. Alexandre Yakolev, l'architecte de la Glasnost, démissionne du Parti Communiste, pour cause de "pressions".

### **CONCLUSIONS:**

Comme on peut le constater dans ce dossier, Camarade, notre Président a des relations contradictoires chez lui ou à l'étranger, et sa position au sein de l'Union Soviétique devient de plus en plus instable. Différentes factions rivalisent pour l'obtention du pouvoir - Depuis les capitalistes extrémistes, jusque aux staliniens les plus réactionnaires, en passant par les sociaux-démocrates et les groupes nationalistes ou religieux.

Ses actions audacieuses et décisives l'ont rendu très populaire à l'étranger. Ses réductions d'armement, son cessez-le-feu en Afghanistan, et ses rapports avec les leaders mondiaux ont suscités une chaleureuse approbation. Chez nous, ses changements révolutionnaires lui ont rapportés autant de critiques que d'éloges. Les conservateurs, alarmés par la perspective de voir se désintégrer toutes les valeurs qu'ils chérissent, ont élevé la voix contre la vitesse croissante de tous ces changements; les radicaux se sont plaint de l'évolution trop lente des choses.

C'est dans cette conjoncture que tu dois mener ton enquête. Ne fais confiance à personne!



# CONFIDENTIEL MEMO



**FILE 129**  
**Dept DLY**

**NOTE A: CAPT. MAKSIM RUKOV**  
**PROVENANCE: MAJOR VOVLOV**  
**DATE: 14 AOUT 1991**  
**AUTRES AGENTS IMPLIQUES DANS LE PROJET**

*Camarade Rukov,*

*Les individus suivants ont tous contribué à ce projet, quelques-uns au prix de leur vie. Tu les connais sans doute mieux sous leurs noms de code, que j'ai inscrit en premier. Souviens-toi bien d'eux! Sans leurs efforts, ta mission aurait été vraiment impossible!*

## **Pour Cryo**

**"Le Producteur":**  
**"Le Scénariste":**  
**"Le Réalisateur":**  
**"Le Directeur Artistique":**  
**"Le Graphiste pour les Décors":**  
**"Le Graphiste pour les Personnages":**  
**"Le Visagiste Animateur":**  
**"Le Technicien Animateur":**  
**"Le Musicien en Chef":**  
**"Le Second Musicien":**  
**"Le Technicien du Son":**

**Jean-Martial Lefranc**  
**Johan Robson**  
**Yves Lamoureux**  
**Philippe Ulrich**  
**Michel Rho**  
**Didier Bouchon**  
**Sohor Ty**  
**Patrick Dublanchet**  
**Stéphane Picq**  
**Alex Abeckian**  
**Rémi Herbulot**

**Pour Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.**

<b>“Le Producteur”:</b>	<b>Daniel Marchant</b>
<b>“L’Assistant Producteur”:</b>	<b>Aron Phelan</b>
<b>“Testeur 1”:</b>	<b>Paul Coppins</b>
<b>“Testeur 2”:</b>	<b>Richard Hewison</b>
<b>“Testeur 3”:</b>	<b>Justin Norr</b>
<b>“Testeur 4”:</b>	<b>Michael S. Glosecki</b>
<b>“Testeur 5”:</b>	<b>Danny Lewis</b>
<b>“Testeur 6”:</b>	<b>Eugene Martin</b>
<b>“Les Agents du Marketing”:</b>	<b>Matt Walker</b>
	<b>Patsy Chapman</b>
	<b>Danielle Woodyatt</b>
<b>“La Fabricastroïka”:</b>	<b>Catherine Spratt</b>
	<b>Robert McGrath</b>
	<b>Rosemarie Dalton</b>
	<b>Rizwan Khan</b>
<b>Autres</b>	
<b>“Les Auteurs du Manuel de Solution”:</b>	<b>The Word Factory</b>
<b>“Le Traducteur” (Français):</b>	<b>Daniel Herbulot</b>
<b>“Le Traducteur” (autres langues):</b>	<b>Polylang</b>
<b>“Le Designer du Manuel”:</b>	<b>Mick Lowe Design</b>
<b>“Le Designer de la boîte”:</b>	<b>Definition</b>



**Virgin Interactive Entertainment SARL**  
**233 rue de la Croix Nivert**  
**75015 Paris**  
**FRANCE**

© 1992 CRYO Interactive Entertainment  
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

