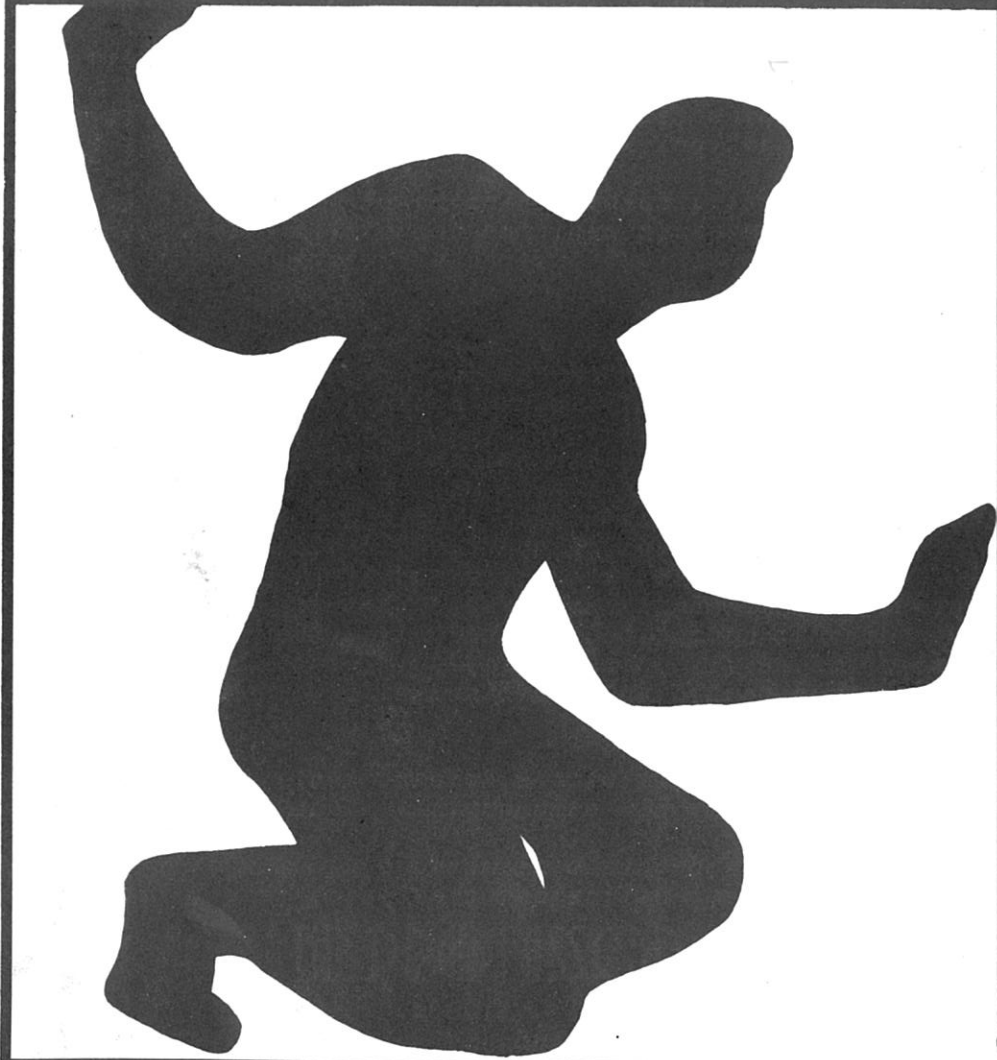


le Prisonnier



Enfin, vous avez obéi à votre conscience et non aux Autorités. Dégoûté de l'hypocrisie qu'impliquait votre emploi d'agent secret, vous avez démissionné. Soudain, la noirceur! Un sommeil profond! Vous n'êtes plus chez vous... Regardez l'ordinateur! On vous a kidnappé et emmené à L'ILE, une prison redoutée au bout du monde, où le lavage de cerveau, la surveillance électronique et les complots abondent. L'ILE se révèle un lieu de mensonges, de fausses routes, de fausses évasions, de paradoxes, d'ambiguïtés et d'inconstances. Prenez garde! Vous n'êtes plus qu'un simple objet à la merci des assauts psychologiques des Autorités. Une seule question importe: "Est-ce que je veux être libre ou est-ce que je veux m'effondrer, me faire absorber par le Système et demeurer, à tout jamais, LE PRISONNIER?"

Il n'y a plus rien de sacré. Les Autorités s'intéressent à vos secrets les plus intimes et font tout ce qui est possible (et même impossible) pour vous les faire confesser.

PRENEZ GARDE -----VOUS AVEZ UN SECRET!
Vous possédez une information qui pourrait s'avérer très importante et peut-être même dangereuse. Les Autorités sont prêtes à vous poursuivre jusqu'au bout du monde pour obtenir ce secret: la raison de votre démission du Service secret.

Votre individualité, votre dignité et votre liberté sont en jeu. Les Autorités cherchent à vous détruire à l'aide d'un arsenal de techniques de lavage de cerveau.

Pour pénétrer dans cette ILE de terreur, placez le disque dans le lecteur de disque et mettez votre ordinateur en marche. L'ordinateur prendra charge du jeu et de VOTRE PERSONNE (si vous n'êtes pas prudent!).

Ne retirez pas le disque du lecteur de disque avant la fin du jeu.

NOTE: Si vous possédez un Apple Ile, vous devez appuyer la touche CAPS LOCK pour utiliser ce programme.

Le temps requis pour jouer est énorme. L'ILE est un environnement complexe qui présente quantité

d'aventures, d'expériences et de choix. L'évasion de cette prison est loin d'être aisée. Si la frustration est trop forte et que vous devez prendre un moment de répit, tapez [CTRL] C. Ceci suspend la partie et la conserve sur disque (avec votre score et les objets que vous avez déjà accumulés) jusqu'au moment où vous serez prêt à recommencer.

Tout comme dans la vie réelle, les règles ne sont pas détaillées à l'avance. Vous devez les découvrir au fur et à mesure. Prenez bien note: les règles sont instables, changeant à mesure que le jeu progresse. Ne craignez pas de leur désobéir!

CE QUE VOUS DEVRIEZ SAVOIR

VOTRE CODE DE DEMISSION: Le jeu débute avec votre démission du Service secret. Votre raison secrète pour avoir démissionné, votre code secret, vous est dévoilé. Prenez-en note, mémorisez-le, mais souvenez-vous que les Autorités vont tout essayer pour l'obtenir. Ne le dévoilez à qui que ce soit. (En passant, ce code est la raison pour laquelle vous avez été mis en prison.)

Dès votre démission du Service secret, les Autorités vous ont kidnappé et vous vous êtes réveillé au CHATEAU de L'ILE. Vous vous retrouverez au CHATEAU au début de chaque session et à la fin de chaque tentative d'évasion ratée. Un indice: le CHATEAU est en réalité un labyrinthe, une prison à l'intérieur d'une prison. Chaque fois que l'on vous ramène au CHATEAU, il se peut que la disposition de L'ILE soit totalement changée. C'est le prix que vous devez payer pour avoir essayé de vous évader. Votre réapparition au CHATEAU représente une nouvelle journée, une nouvelle aventure sur L'ILE.

L'ILE: Un endroit où l'on ne peut avoir confiance en personne. Prisonniers et gardes sont entremêlés, les règles sont vagues et contradictoires, la vérité même ne peut être différenciée du mensonge. Votre propre identité sera parfois mise en doute.

Tout ce qu'il y a de certain, c'est que vous êtes le prisonnier du Gardien du Maître. Les Autorités considèrent votre démission et votre secret comme une forme de rébellion et maintiennent que votre

désobéissance va à l'encontre de vos intérêts comme de ceux de la société.

Explorez L'ILE de fond en comble. Vous découvrirez 20 bâtiments différents qui offrent chacun une expérience différente. Ne vous sauvez pas trop rapidement si vous pénétrez dans un bâtiment ou tout autre lieu que vous n'arrivez pas à comprendre, car il vous faudra du temps et de l'expérience pour tout déchiffrer. Vous devrez fouiller dans la somme d'informations disponibles au sujet de L'ILE si vous voulez vous évader, car l'aide et des indices se feront rares! Vos seuls outils: votre intelligence, votre intuition et votre sens de l'individualité.

JEU

Au début du jeu, on vous accorde 500 crédits pour vos dépenses personnelles, et votre score est à zéro. Ce dernier augmente ou diminue selon l'individualité de vos actions et ne vous sera dévoilé que lorsque vous gagnerez, perdrez ou suspendrez une partie. Apprenez à évaluer vos décisions. Votre score est étroitement lié à vos chances de vous évader: plusieurs chemins vous seront interdits tant que vous n'aurez pas obtenu un score élevé.

Ce jeu n'est pas facile à gagner. Vous devez être capable de découvrir les supercheries, faire des déductions logiques et, de temps à autre, tenter des actions désespérées. Peut-être serez-vous confus, découragé, fâché. N'abandonnez pas! Souvenez-vous que les Autorités surveillent tous vos gestes et exercent sur vous une pression continue de façon à mieux vous manipuler.

COMMENT GAGNER: Vous n'avez qu'à vous évader. Ceci se fait en... A vous de le découvrir. Une victoire fait redémarrer le disque et le défi est de nouveau à relever.

COMMENT PERDRE: Très simplement en dévoilant votre code de démission, une erreur qui n'a aucune chance d'être pardonnée. A l'instar d'une victoire, une défaite fera redémarrer le disque.

COMMENT SUSPENDRE UN JEU: Vous pouvez arrêter le jeu à n'importe quel moment en appuyant simultanément sur les touches CTRL et C. Votre

score, vos crédits et vos possessions seront cumulés sur le disque et votre score total révélé. Vous pouvez ici prendre la décision critique consistant à payer pour un indice un certain nombre de crédits. ATTENTION: selon votre score et la façon dont les indices sont présentés (au hasard), vous pouvez obtenir plusieurs fois le même indice, diminuant ainsi votre score inutilement. Ceux dont le score est élevé ont plus de chance d'obtenir un meilleur indice, mais ici encore cette règle n'est pas stable. Pourquoi les Autorités vous faciliteraient-elles la tâche?

TROMPERIE: Si le programme semble fonctionner normalement, continuez! Si toutefois l'ordinateur semble arrêté, prenez l'initiative. Les Autorités attendent peut-être que vous appuyiez sur certaines touches; peut-être mesurent-elles même votre temps de réaction. Si vous êtes en danger, souvenez-vous que CTRL C peut vous sortir de toute situation.

SUGGESTIONS: Certaines touches ont une fonction spéciale dans ce jeu: elles ne donnent pas le même résultat dans toutes les sections de L'ILE. Votre seul moyen de communication avec L'ILE est votre clavier. En cas de doute, tapez n'importe quoi!

Lorsque vous vous trouvez face à un problème, essayez différentes approches pour le résoudre. Gardez un crayon et du papier à portée de la main pour prendre note des différents bâtiments, crédits, indices, etc. Soyez prêt à affronter tout changement. La stabilité n'est pas une des qualités de L'ILE.

Vous êtes maintenant prêt...
Bonjour chez vous...

At last, you have obeyed the dictates of your conscience as an individual and not that of the Authority. Disgusted with repugnant dealings in your job as an Intelligence Agent, you resigned from the Company. Darkness... drowsiness... sleep... deep sleep... Awake... "Where am I?"... "What!"..... You are not safe at home. Look at the computer! You have been abducted to THE ISLAND, a dreaded prison at the end of the world where sophisticated brain-washing techniques, electronic surveillance, plots and counterplots abound. THE ISLAND offers you an arsenal of trickery, coercion, lies, false clues, false escapes, delusions, paradoxes, ambiguities and inconsistencies. Be on your guard! Insist that you are not merely an object at the mercy of psychological assault by the Authority. Here nothing is sacred. The Authority is concerned with your innermost secrets and actively searches them out. The burning question is- Can you escape to freedom, or will you be broken down and absorbed into the System to forever remain THE PRISONER?

WATCH OUT-----YOU HAVE A SECRET!

You possess a very valuable and perhaps dangerous piece of information. Those in charge are prepared to go to extreme lengths to extract that secret - which is your reason for resigning from the service.

To enter into the exclusive island resort of terror, place the disk in the disk drive and turn the computer on. The computer takes over management of the game and YOU, if you are not careful!

Do not remove the game disk from the disk drive until your session is completely finished.

Note: If you are using an Apple IIe computer, press the CAPS LOCK button before starting this program.

Playing time is extensive. THE ISLAND has a complex environment and presents a generous number of unique adventures, experiences and options. Escape from this intricate prison is far from easy. When you become overly frustrated and need a reprieve, type [CTRL] C. This will automatically suspend and save the game (along with all points and objects you have collected) until you are ready to try again.

Just as in a real life situation, rules are not given out beforehand. They are for you to discover as you go along. Be forewarned: rules are not consistent; they change as the game progresses. DO NOT be afraid to break the rules!

WHAT YOU SHOULD KNOW

YOUR RESIGNATION CODE: The game begins with your resignation from the Service. Your secret resignation code is displayed. Do not forget it. Memorize it; write it down and remember that the Authority will try to trick you into revealing your code. Do not forget this under all circumstances! The reason that you have been imprisoned on THE ISLAND is because you have a secret resignation code.

Upon resigning from the Service, you are abducted by the Authority to THE ISLAND where you awaken in THE CASTLE. You wind up in THE CASTLE at the beginning of every new session and at the end of every unsuccessful escape attempt. Clue: THE CASTLE is in reality a maze, a prison within a prison. Whenever you are abducted back to THE CASTLE, you may find that the buildings have been rearranged. This is the penalty for attempting to escape. Your reappearance in THE CASTLE represents a new day or adventure on THE ISLAND.

THE ISLAND: A place where no one and nothing can be trusted. Prisoners and keepers are intermixed, rules are vague and contradictory, truth and falsehood are indeterminable. Your own identity is, at times, in question.

The only certainty is that you are a prisoner (a pawn) of the Caretaker on behalf of the Master. The Authority views your resignation and guarded secret as a form of rebellion and is determined to convince you that your lack of co-operation and disobedience is against the best interests of yourself and society.

Explore THE ISLAND thoroughly. THE ISLAND has 20 separate structures. Each one offers a different experience. If you enter a building or other location that you cannot decipher, do not make a hasty withdrawal. Some buildings have special features which take time and experimentation to

discover. Sift through whatever information is available about THE ISLAND to discover a way of escaping. Be forewarned: Clues and help are hard to come by. Your only tools are your intelligence, intuition and sense of individuality.

PLAY

At the start of a game, you are given five hundred Island credits to spend. Your score is set to zero and increased or decreased based on how individualistic your actions are. Your score is revealed ONLY upon winning, losing or suspending a game. Learn to evaluate your own decisions. Your score is closely linked to your chances of escaping. ****Many doors will remain closed to you until you obtain a high score.****

This is not an easy game to win. Success requires the ability to detect trickery, the development of new and creative patterns of thinking, the making of logical deductions and, at times, intuitive or desperate moves. When you are confronted with a problem, try different approaches. At times, you will become confused, discouraged or angry. Don't give up. Bear in mind that those in Authority monitor your every move and keep the pressure high in order to manipulate you.

WINNING: Escape from THE ISLAND and you will win the game. And the way to escape is to.....but this is for you to discover. Winning resets the game disk. The challenge begins once again!

LOSING: The only way you can actually lose is to reveal your resignation code. There is absolutely no chance for a pardon. As with winning, losing resets the game to a new game status and 'the challenge begins once again!'

TO SUSPEND A GAME: You can stop the game at any point by holding down the [CTRL] key and pressing the C key. Your score, credits and possessions will then be recorded on the disk and your cumulative score revealed.

It is at this point that a critical decision may be made to take advantage of clues which are offered (at the cost of your valuable points). Warning: depending on your score and the way clues are selected at random, you might get the same clue over and over again, causing points to be deducted from

your score each time the clue appears. Those with higher scores sometimes stand the chance of obtaining a better clue, but even this rule is not consistent. Why should the Authority make winning easier for you?

TRICKERY: If you find that the program appears to function incorrectly, continue with the game! Not every input has a prompt. If the computer appears to have stopped, take the initiative. The Authority could be waiting for you to press certain keys or is even measuring your response time. Remember, if all else fails, [CTRL] C can take you out of any situation.

SUGGESTIONS: Certain keys have special functions in the game. They do not perform the same operations in all sections of THE ISLAND.

The only means of communicating with THE ISLAND is through your keyboard. When in doubt, type ANYTHING!

When confronted with a problem, try different approaches.

Use pen and paper to keep track of bits of information such as buildings, credits, clues, probable scores, etc.

Be ready for change and variety. Consistency is not one of the attributes of THE ISLAND.

And now, the die is cast, the ordeal begins.....

LE PRISONNIER est un jeu provocateur. Qui d'entre nous n'a pas déjà senti le besoin de crier: "Mais je ne suis pas un numéro!" Il devient de plus en plus difficile, dans notre monde moderne, pour un individu de conserver ses droits et sa liberté de pensée et d'action.

Oui! Ca y est, le cauchemar a commencé!
Bienvenue dans le monde du 1984 de George Orwell.

L'Ere de l'Informatique est arrivée. L'humanité bénéficie grandement des découvertes et de la technologie du monde industrialisé. Cependant, la société, pour se libérer de ses fardeaux, a inventé l'ordinateur, cet outil qui limite maintenant sa liberté. Les détails les plus intimes de la vie de tous se trouvent sur micro-fiches. Toutes ces informations sont mises en quelques secondes à la disposition des yeux indiscrets.

Tel de vulgaires objets, les êtres humains sont maintenant catalogués, se voyant numérotés dès leur naissance.

THE PRISONER is provocative. Who has not protested at one time or another, "I am not a number!" In our modern world, it is more and more of a problem for the individual to hold onto his rights and freedom of thought and action.

Yes! It is confirmed...the NIGHTMARE has begun. Enter into George Orwell's '1984' World. Your individuality, self respect and freedom are at stake. Like other objects in the world, humans have been catalogued, given an identification number from birth. The Authority seeks to break you down by an extensive array of brainwashing techniques.

Ce programme est fait pour l'ordinateur Apple II+ ou Apple IIe, mémoire 48K et un lecteur de disques.

This program is designed for the Apple II+ or the Apple IIe computer, 48k memory and one disk drive.

THE PROFESSOR

P.O. Box 301
Swanton, Vermont
05488
[514] 747-9130

(C)opyright 1983
by THE PROFESSOR
Printed in
the U.S.A.