

## Innocent Until Caught



**Test de la version :** PC

**Autre supports :** Amiga

**Développeur :** Divide by Zero

**Année :** 1993

**Langue :** Français

**Genre :** Aventure

**Similaire à :** Guilty, Orion Conspiracy, Gene Machine, [Space Quest 4](#), [Bargon Attack](#), [Mean Streets](#), [Universe](#), Beneath a Steel Sky

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans

**Réalisation du test :** 3 Août 2005

### Avant Propos

Après avoir été mis à sec par le fisc et sommé de rembourser vos créances, vous vous retrouvez sur une planète où règnent prostitution et mafia, il va vous falloir trouver le moyen de gagner de l'argent, beaucoup d'argent et ce par n'importe quel moyen...

### Résumé



Voleur professionnel, après avoir tâché de revendre une croûte là où vous l'avez volée, vous vous enfuyez à bord d'un vaisseau volé. Une fois entouré d'une purée d'étoiles, vous soufflez alors mais c'est sans compter sur les pirates de l'espace qui vous font la chasse et canardent à tout va, damned, vous n'avez pas la queue d'un laser sur votre casserole, vous prenez donc la décision de fuir une fois encore jusqu'à être intercepté par un vaisseau du fisc. Deux gorilles vous escortent jusqu'à une pièce remplie de pingouins qui vous demandent un chiffre affolant correspondant aux impôts sur vos vols. Ils vous laissent repartir vers la première planète que vous trouvez, il va plus que falloir les rembourser mais avant ça, un petit verre ne serait pas de refus...

### Test

Psygnosis aura mis le temps pour se mettre aux jeux d'aventure mais aura su bien s'entourer, avant de triompher avec **Discworld**, ce fut d'abord à Divide by Zero d'essayer les plâtres avec un jeu de SF pour un public mûr.

L'intro pose le ton, une belle aventure nous attend aux quatre coins de la galaxie et les auteurs semblent avoir un différend avec le fisc, ça sent bon la critique, le jeu pour adulte, la bonne SF en un mot. A peine débarqué, un douanier nous confie un moyen de se faire de la tune rapidement auprès d'un prêteur sur gages. Une fois sorti du spatioport, une fille de joie surprend notre regard, non, pas le temps pour ce genre de choses malheureusement...



IUC est un point & click conventionnel, des icônes, un scrolling, l'aventure va nous mener d'abord aux quatre coins de la planète, via le métro puis dans une station balnéaire et enfin sur terre, pas le temps de s'ennuyer en somme. Les dialogues sont croustillants et prennent place dans des bulles façon BD, on choisit sa phrase et c'est parti. En cours de jeu, on va se faire un ami, pas une bestiole ridicule, non, un cramé des armes qui a comme petit nom, NAM justement. Un rapport maître / esclave va s'instaurer à la manière de **Lure of the Temptress** et vous pourrez l'envoyer s'amuser en volant quelque chose ou en vous sortant d'une impasse. Vous allez aussi rencontrer l'amour, enfin, une femme attractive qui ne vous laissera pas indifférent plutôt.

Le jeu est beau, les écrans fourmillent de détails et les teintes sont bien dans l'ambiance cyberpunk sur la première planète. La bande-son est d'un bon niveau même si, bizarrement, il manque la prise en charge Soundblaster, on ne peut jouer qu'en Adlib mais ça peut aller. L'animation n'est pas terrible en revanche, les écrans sont assez statiques et la démarche des persos est lente et manque de conviction. L'interface est le gros point noir qu'il faut arriver à dépasser pour s'immerger dans l'atmosphère du jeu. En gros les boutons de déplacement ne sont pas intuitifs et il faudra parfois deux clics pour les sélectionner. Quant à l'inventaire, un vrai bordel, les objets se posent n'importe où, vous devez parfois en déplacer certains pour accéder à ceux d'en dessous et lorsqu'un objet n'est plus utile, vous devrez le jeter sous peine d'entendre Jack râler "Je ne peux plus rien porter", oui mais comment savoir quel objet jeter, mystère...





Ah oui, effectivement...

L'aventure est belle, intéressante et riche, ainsi malgré un aspect technique qui manque de finition, IUC parvient à offrir un bon challenge au joueur d'autant plus que les énigmes sont d'un bon degré de complexité, solveur obligatoire. Certaines méthodes manquant de civisme comme photographier un clochard avec le flash pour l'aveugler et lui piquer son chapeau ou crever le ballon d'un gamin pour récupérer sa ficelle, c'est méchant mais ça ne dépasse pas les limites, ce qui n'est pas toujours le cas des plus grands, ce qui est donc d'autant plus appréciable ici. Deux ans plus tard, une suite verra le jour avec un nom différent, Guilty.

## Conclusion

Innocent Until Caught est un beau jeu mais malgré cela, il pêche techniquement, surtout concernant son interface. Il fait partie de ces jeux où l'on doit passer au-dessus pour creuser et découvrir de l'or en barres. L'humour cynique est omniprésent, les dialogues sont croustillants et l'aventure elle-même est riche en rebondissements et nous change de ce qu'on est habitué à voir de par son traitement adulte, je ne me suis pas ennuyé cinq minutes et j'en redemande, la recette même du bon jeu.



Blood

Allez, on touche au but !



### Pour

- De la bonne SF pour un public ados / adultes
- De l'humour bien cynique
- Une belle aventure riche en rebondissements

### Contre

- Une interface vraiment à chier
- La musique
- L'animation pêche



## Telechargement



**Conseil d'utilisation sur PC : Lancer "Go.Bat"**

**Manuel :**

**Solution :**

**Version PC :**



## Version Amiga

La palette de couleurs a été revue à la baisse forcément et sans disk dur, c'est même pas la peine. En revanche, la musique est de bien meilleure qualité, ah, les MOD...

