

MAN HUNTER™

New York

REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

August 27, 2004
6am.

I am a Manhattaner. It's been two long, tedious years since the invasion. They came suddenly, like a thief in the night... it was all over by dawn's first light. I have no idea how the rest of the world is doing... outside communication has been suffocated.

All of us are required to wear the designated uniform, brown robes, and we must keep our faces hidden as much as possible. Above all else, we are not allowed to speak to each other. To do so would mean certain death.

Must have given up, for fear of the aliens with their powerful technology and deadly robots.

5:45 pm.

New York has been devastated. The invasion has taken its toll on the city, damaging many structures. Living conditions have steadily eroded. Vandalism has skyrocketed, and there is no longer any maintenance of the city or its streets. Most businesses have shut down; only a handful of small shops remain. The larger buildings in town have been boarded up or taken over by the Orbs. There are restrictions to traveling through the city, and most humans are not allowed out of their confined designated areas.

August 28, 2004

5:15 pm.

The Orbs have been working furiously since their arrival. It is like they are on a special mission of some sort. I have noticed significant changes in the atmosphere since their arrival. Strange, rotting odors permeate the air and an increasingly red tint has overtaken the skyline. The behavior of fellow humans has grown increasingly peculiar. It's all a mystery to me.

August 30, 2004

8:30 am.

There are fewer people on the streets. All of my friends have disappeared, vanished into thin air. I have looked for them where I could... I mean, it's not like they had anywhere to go.

11:15 pm.

There are rumors floating on the street of a secret society. Humans who have banded together to drive the Orbs from New York. I have heard they thrive underground, where the tracking disks cannot reach their signal.

The tracking disks were surgically implanted in the backs of our necks. It is now common knowledge that the Orbs have had trouble with these disks. Apparently the disks can only transmit the location, but not the identity of the user as expected. Thus, the need for Manhunters.

August 31, 2004

10:31 pm.

A select number of humans were chosen by the Orbs to become Manhunters. I have no idea how the selection was made or how I was chosen. Tomorrow is my first day on the job... and I have no clue as to my destiny. All they have told me is to read the "Manhunter's Field Guide" which they say will answer all of my questions...

MAN HUNTER

New York™

Written and designed by
Dave Murry and Barry Murry

Music composed and performed by
Barry Murry

Executive Producer
Ken Williams

Game Development System
Jeff Stephenson
Robert Heitman
Chris Iden

Programming
Dave Murry
Barry Murry

Animated and Background Scenes
Barry Murry
Dee Dee Murry

Documentation
Jerry Albright
Dave Murry

Additional Location Research
Dr. Gary and Julie Stonedahl

COPYRIGHT NOTICE

This manual, and the software described in this manual, is copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Sierra On-Line, Inc., P.O. Box 485, Coarsegold, CA 93614.





CONGRATULATIONS

on being selected for the esteemed position of Manhunter. This guide will introduce you to all of the information you will find necessary to become an effective, loyal follower of the Orb Alliance. Manhunter is the highest position a human can hold under the Alliance, so be grateful.

Each day, you will be given an assignment by your sector's supervising Orb. The assignments will involve tracking down humans who, in some way, have wronged the Alliance. You will be given a 24 hour period to discover and report the human's identity so that he can be corrected.

You have been issued one Manhunter Assignment Device (MAD). MAD is your link to the Alliance computer. With MAD, you can access the tracking records associated with your current assignment as well as the Human Database Service. As Manhunter, you are allowed to travel to locations pertinent to your current assignment. **DO NOT STRAY OR LOITER.** Always conduct yourself in a manner suitable to your position. Treat your fellow earthlings with the indifference they deserve.

by
The Order of the
ORB ALLIANCE

2

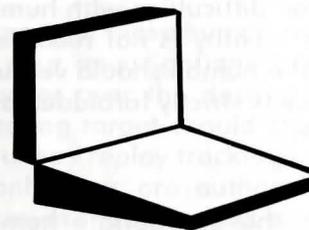


MANHUNTER ASSIGNMENT DEVICE (MAD)

MAD is a small, portable apparatus linked by radio transmission to the Alliance computer. MAD has two functions:

Info and Tracker

INFO: This function provides access to limited information on all humans currently residing in the Planet Earth city of New York. After pressing the INFO button, type in the full name of the human. The Human Database Service will then provide your MAD with information (Address, ID numbers, etc.) of the selected human. After receiving information, you may select REPEAT to try another name or select EXIT to leave the program. If you accidentally type in the wrong name, you can try again or type BYE to leave the program.



MAD

NAME: Joe Blow	
ADDRESS: Unknown	
AGE: 27	
JOB: Janitor	
ID: NCC-1701	

INFO

NOTE: The Orb Alliance has authorized Manhunters to visit any address furnished by the Info system.

3

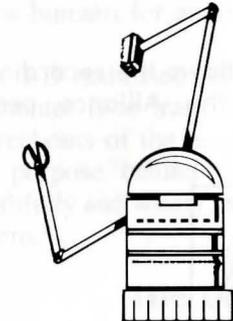


As a Manhunter, you are required to record all pertinent data that you discover during your investigations. Luckily, Info provides a means to enter this data through its Autoscan feature. Whenever important information is picked up by a Manhunter (important documents, notes, etc.), Autoscan examines the data and stores important information into memory for future access. To observe this data, select INFO from your MAD and type NOTES in place of name.

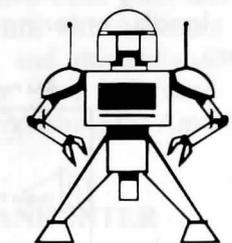
TRACKER

All human movement is recorded in the Human Tracking Records database of the Alliance computer. Due to the low priority placed on these records, tracking information on each human is only available from shortly before the time of the alleged criminal activity to a time period not extending beyond the end of that day. Due to unforeseen difficulties with human tracking disks, the targeted human's identity is not recorded. Also, tracking of a target is cut off if the human should venture under earth soil. However, this practice is strictly forbidden and should not hamper your investigations.

One function of MAD is to tap into the appropriate human tracking records for your current assignment. When MAD first accesses tracking records, it will determine and then "tag" the most appropriate human target signal. A playback will then begin of that target's movements throughout the city. During playback, MAD will also display any other human targets that come in close contact with the tagged human target. You may



MAINTENANCE ROBOT - These servants of the Alliance maintain and repair Alliance-controlled facilities. They are equipped with an internal explosive device to deter from vandalism or theft.



GUARD ROBOT - These servants of the Alliance are found protecting restricted zones. Attempts to violate these protected areas will result in execution.

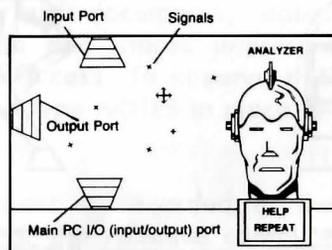
tag any of these human subjects that you feel may be beneficial to your investigation. To tag a new target, simply place your marker over the desired subject and press Enter. The yellow rotating target should change to the subject you have chosen. You may replay tracking records as often as you find necessary. Manhunters are authorized by the Orb Alliance to visit any location that a tagged target visits.

NOTE: Experienced Manhunters have found that the most efficient way to use the tracker is to watch it until it terminates transmission. Proceed to replay the transmission, closing MAD after the target leaves each location. Travel to the location shown and investigate.



SIGNAL TRACKER

This is a recently installed feature that allows the recording of various signals entering and leaving the Alliance central computer.



The Alliance central computer contains a Signal Analyzer which resides in its I/O buffer. Once playback begins, the Analyzer determines if a tagged signal contains restricted information. **ANY TAGGED SIGNAL CONTAINING RESTRICTED MATERIAL MUST BE INVESTIGATED.** However, since the analyzer is in an experimental stage, a certain amount of manual control is necessary. A signal must first be tagged by the Manhunter before it can be analyzed. To tag a signal, place the marker over the signal you wish to be tagged and press Enter. The signal will change color when it has been tagged. After a signal has been tagged, it is automatically fed into the Analyzer. If the analyzed signal contains restricted information, the signal can then be traced back to its source by your MAD tracking device. After the traced signal leads you to a suspect, you will follow normal Manhunter procedure to complete your investigation.

MANHUNTER OVERVIEW

A Sierra 3-D Animated Adventure Game, simply stated, is an interactive movie where you become the main character. In this game, the main character is a Manhunter, an agent of the future who spies on fellow humans for an alien empire.

Each 3-D Animated Adventure Game has a main goal, and yours in Manhunter is to track down humans for the Orb Alliance, learn the whereabouts of the human underground, and ultimately discover the true purpose behind the alien invasion. You will need to move stealthfully and wisely, as time is quickly vanishing for America and its citizens.

TIPS ON PLAYING MANHUNTER

1. HOW TO MOVE AROUND

Basic instructions on how to interact with this game are included in this manual and the reference cards enclosed. For those who are not sure of what to do, there is a WALK THRU included at the end of this manual.

2. KEEP YOUR FACE COVERED AND YOUR LIPS TIGHT

Due to the dangerous nature of this adventure game, you will want to save your game often. Follow the instructions on your Manhunter Quick Reference Card to SAVE GAME after you have made important progress in the game. SAVE GAME whenever you encounter a potentially dangerous situation.

If you do encounter danger, or fail to complete all the required tasks to get past a given obstacle, you can follow the instructions on your reference card to RESTORE GAME to the place you were at when you last saved your game. Intelligent use of this function has spared many a Manhunter from having his position terminated permanently.

Note: Manhunter: New York employs a convenient feature that automatically gives you a second chance after you have encountered the most grisly of situations (namely, a gruesome death!). This feature allows you to face the most unexpected of conclusions without requiring you to replay the entire game.

3. KEEP YOUR EYES OPEN

Look at and examine everything you can. Watch closely those around you. Pay close attention to detail. There are many clues, both visual and symbolic, which will help you succeed in your quest.

4. TEAM UP AGAINST THE ENEMY

This orb-infested metropolis can be one mean place for a Manhunter to live. You may find it helpful to play Manhunter with a friend. Different humans come up with different ways to interpret clues, and besides, it makes life a lot more fun.

5. GOT YOUR BACK AGAINST THE WALL?

If you've tried every trick of the trade and still can't get anywhere, don't panic. Even expert Manhunters have been known to get blown to shreds. It's just part of the job.

For this reason, hint books are available for all of Sierra's 3-D Animated Adventure Games. You can order the hint book for this game by using the order form in the package. Hints can also be obtained by calling the Sierra Support Line at (209) 683-6858 (8 a.m. - 5 p.m. PST) or by having your computer call the Sierra Bulletin Board Service at (209) 683-4463.

MANHUNTER WALK-THRU

MANHUNTER IS A UNIQUE SIERRA 3-D ANIMATED ADVENTURE, USING AN OBJECT ORIENTED INTERFACE. THE FOLLOWING WALK-THRU IS PROVIDED TO FACILITATE YOUR UNDERSTANDING AND ENJOYMENT OF THIS NEW INTERFACE. THE CONTENTS OF THE WALK-THRU INCLUDES HELPFUL SUGGESTIONS THAT EXPERIENCED ADVENTURERS MAY NOT WISH TO SEE. CONTINUE READING ONLY IF YOU ARE HAVING DIFFICULTY PLAYING MANHUNTER.

MANHUNTER

The title screen opens by showing the invasion of New York City. Press ENTER or the SPACEBAR to bypass the title screen.

Your adventure begins two years after the alien invasion. It is your first day on the job. You are rudely awakened by the sector's supervising orb, who gives instructions for your first day's assignment.

"Attention Manhunter! There was an explosion at Bellevue Hospital! Investigate."

Press ENTER when you are ready to proceed. (Note: In most situations, the SPACEBAR will perform the same functions as ENTER.) Your character gets out of bed and turns on the lights. He takes his Manhunter Assignment Device (MAD) and turns it on. The computer reads "ALERT". Press ENTER. The computer responds, *"Tracker has locked on Target. Location: Bellevue Hospital."* Press ENTER.

The yellow target is the person you are currently tracking. Remember to always watch where the targets go and what they do. When the computer is finished tracking, you will receive a message. The computer reads, *"Target signal lost. Tracking terminated."* Press ENTER.

Select TRACKER again. After the target leaves the hospital, you will zoom out to see the target as it travels on the city map. Press C to close the computer.

You are now viewing the travel map. Locations you are authorized to investigate are indicated by a blinking square. Your current location is indicated by an X. The blue/red circle is your marker.

Trace the path of your target to investigate the locations he has visited. To go to Bellevue Hospital, move the marker down until it hits the bottom of the screen. The screen will flip to reveal the next portion of

MANHUNTER

the map. You will see Bellevue Hospital blinking. Position the marker over the hospital blinker. Press ENTER to travel there.

Now you are standing in front of Bellevue Hospital. Move your marker around the screen to reveal various messages. Position the marker near the bottom of the right wall and it will change into an arrow. Press ENTER.

You are now standing where the target bombed the wall of the hospital. Press ENTER to go inside.

Position the marker over the toe of the corpse and press ENTER. Take note of the victim's name (Reno Davis). You may press ENTER to back out of this view.

Next, position the marker over the corpse's face and press ENTER. Watch this scene until the baby orbs attack your face.

Note: You can avoid death by pressing ENTER to back out of this view just before the orbs eat your face.

After you die a message will be displayed. Press ENTER to return to the game. You are now outside the hospital again. Press the TAB key to display your inventory. Select MAD. Select INFO. Type: Reno Davis. Press ENTER. Select EXIT.

Select TRACKER. You may watch the target at the hospital again or press S to skip ahead to watch your target's movements after departing the hospital.

Watch the target travel through the city. The Tracker will zoom in to Trinity Church. After the target leaves the church, press C to close the computer.

Press F3 to travel.

MANHUNTER

Move the marker down to the location of Trinity Church. Press ENTER to travel to the church.

Position the marker over the front door of the church. Press ENTER.

Position the marker over the area where the target went (the candles on the left side of the room). The marker will change to the magnifying glass. Press ENTER.

Position the marker over the matches and the marker changes into a hand. Press ENTER to take a match.

The marker changes into a match. Position the marker over a candle wick. Press ENTER to light the candle.

Note: Later in the game you will receive a clue on what you should do at this location.

Select MAD from your inventory. You will receive a message that the signal is too weak. Maybe you should go outside to use it. Press ENTER to continue. Press ENTER to back out of this scene. Press ENTER again to leave the church.

Select MAD from inventory. Select TRACKER.

Watch the church scene again or press S to skip.

The tracker proceeds to a bar in North Brooklyn. Watch where the target goes once he has entered the bar. When the target leaves, press C to close the computer. Press F3 to travel.

Find North Brooklyn and travel to the bar.

Position the marker over the door and press ENTER.

MANHUNTER

Position the marker over the video game at the left side of the room and press ENTER to play the game. You will be interrupted by an unfriendly group of bar patrons. Watch the scene until it is your turn to throw the knives at the bartender. The object is to land a knife between each of his fingers (four total) without missing. Press ENTER to throw a knife.

Throw a knife outside of the hand area. You will be thrown outside. Go back inside and position the marker over the knife table. Press ENTER. This time, throw a knife and hit a finger.

After you die, press ENTER to try again. Aim carefully, and you will soon be successful.

After winning the contest, watch carefully the signal that the bartender gives you. This will prove useful later.

Now that you have proved your skills to the thugs, you will be able to play the video game undisturbed.

Press ENTER to play the video game. Read the instructions.

To move your character through the video game, use the arrow keys (left, right, up and down).

Now you are on your own! Good luck on your adventure!

P.S. Be sure to watch for clues as you play Manhunter. Many objects in the game have symbolic significance, and may be useful for more than one purpose. Keep an eye out for strange or unusual things that may occur in the game.

QUICK REFERENCE CARD

MANHUNTER

Manhunter is somewhat different from other 3-D Animated Adventure Games. Most of the game is presented in a first person perspective. This allows you to view your surroundings onscreen as if you are actually there. The perspective changes to third party several times during the game. When you are in third party perspective, you will see your character on screen.

A marker on the screen is used to move through the game and to manipulate various objects. The marker will change shape when it is positioned over something that is important to the game. You can search a room by simply placing the marker over the various objects in the room. Watch the bottom of the screen for descriptions of what you can do. Press ENTER or the SPACEBAR to perform the actions described at the bottom of the screen. The various marker shapes are as follows:



Blue ball with red centre - You cannot perform any special activities at this location on screen.



Arrow - You can move in the direction that the arrow is pointing.



Magnifying glass - You can take a close-up look at the object.



Open hand - You can take or manipulate the object displayed.



Pointing hand - You can press (push) the object displayed.

TRAVEL:

You will be doing much travelling around New York City. As a Manhunter, you have less travel restrictions than other humans, but you are restricted to locations pertinent to the course of your duties. You can usually travel from one location to any other authorised location at any time. Press F3 to travel. You will then be shown a map of the city. All of the authorised locations you can visit will flash on the map. The number of locations you can visit will increase as the game progresses. Only a section of the full map is shown on the screen at any given time. To move to another section of the map, move the marker off the edge of the screen in the direction you desire to travel. You cannot travel if you are in a situation that would not normally permit you to do so.

SKIP: The "Skip" command will occasionally appear at the bottom of the screen during the tracking sequences and at a few other spots in the game. You might want to use the skip function if you have already seen this part of the game and desire to speed things up.

The menu bar cannot be used at several locations during the game. If you are at one of these locations and want to use the menu bar, move to the next location.

The function and control keys which can be used throughout the game are as follows:

COMMAND AND CONTROL KEYS

	<u>MS-DOS</u>	<u>Amiga</u>	<u>Atari ST</u>	<u>Macintosh</u>
HELP	F1	F1	F1	1
TOGGLE SOUND	F2	F2	F2	2
TRAVEL	F3	F3	F3	3
SAVE GAME	F5	F5	F5	5
RESTORE GAME	F7	F7	F7	7
RESTART GAME	F9	F9	F9	9
MENU	ESC	Mouse	Mouse	Mouse
INVENTORY	TAB	TAB	TAB	TAB
QUIT GAME	Alt-Z	Alt-Z	Alt-Z	—
JOYSTICK	Ctrl-J	Ctrl-J	Ctrl-J	—

Guide de référence rapide MANHUNTER

Manhunter n'est pas tout à fait pareil que les autres jeux d'aventure animés en 3D. La plus grande partie du jeu est présentée à la première personne. Cela vous permet de visualiser votre environnement à l'écran comme si vous vous y trouviez réellement. A plusieurs reprises pendant le jeu, la perspective passe à une tierce personne, vous pouvez donc voir votre propre personnage à l'écran.

Un repère affiché à l'écran permet de se déplacer et de manipuler divers objets dans le jeu. La forme de ce repère change lorsqu'il est placé sur un élément important du jeu. Vous pouvez effectuer une recherche dans une pièce en plaçant simplement le repère sur les différents objets qui s'y trouvent. Consultez le bas de l'écran pour un descriptif des possibilités qui vous sont offertes. Appuyez sur ENTREE ou sur la BARRE D'ESPACEMENT pour réaliser les opérations présentées au bas de l'écran. Les diverses formes adoptées par le repère sont les suivantes :



Rond rouge entouré d'un cercle bleu - Vous ne pouvez pas effectuer d'activité spéciale à cet endroit de l'écran.



Flèche - Vous pouvez vous déplacer dans la direction indiquée par la flèche.



Loupe - Vous pouvez observer l'objet de près.



Main ouverte - Vous pouvez prendre ou manipuler l'objet affiché.



Doigt pointé - Vous pouvez appuyer sur (pousser) l'objet affiché.

DEPLACEMENT : Vous vous déplacerez beaucoup dans New York. En tant que chasseur d'homme Manhunter, vous serez moins limité que les autres humains mais vous serez cantonné à certains lieux en rapport avec les tâches qui vous sont attribuées. Vous pouvez généralement vous déplacer d'un endroit autorisé à un autre à n'importe quel moment. Appuyez sur F3 pour effectuer tout déplacement. Une carte de la ville s'affiche. Tous les emplacements auxquels il vous est permis de vous rendre y clignoteront. Le nombre de lieux où vous pourrez aller augmentera au cours du jeu. Une seule partie de la carte apparaît lors de l'affichage de la carte. Pour en visualiser une autre, positionnez le repère sur le bord de l'écran dans la direction où vous souhaitez vous déplacer. Il vous est impossible de vous déplacer si vous vous trouvez dans une situation ne vous permettant pas de le faire d'ordinaire.

SKIP (PASSER) : La commande "Skip" (Passer) s'affiche parfois au bas de l'écran durant les séquences de poursuite et à plusieurs autres endroits du jeu. Vous pouvez faire appel à la fonction "Skip" si vous avez déjà vu cette partie du jeu et souhaitez accélérer la procédure.

Il existe certaines étapes du jeu pendant lesquelles la barre de menu ne peut être utilisée. Si vous vous trouvez à l'une d'entre elles et souhaitez vous servir de la barre de menu, passez au lieu suivant.

Les touches de fonction et de commande pouvant être utilisées dans l'ensemble du jeu sont les suivantes :

TOUCHES DE COMMANDE ET DE FONCTION

	<u>MS-DOS</u>	<u>Amiga</u>	<u>Atari ST</u>	<u>Macintosh</u>
HELP (AIDE)	F1	F1	F1	1
TOGGLE SOUND (ACTIVER/DESACTIVER SON)	F2	F2	F2	2
TRAVEL (DEPLACEMENT)	F3	F3	F3	3
SAVE GAME (SAUVEGARDER)	F5	F5	F5	5
RESTORE GAME (RETABLIR)	F7	F7	F7	7
RESTART GAME (RELANCER)	F9	F9	F9	9
MENU	ECHAP	Souris	Souris	Souris
INVENTORY (INVENTAIRE)	TAB	TAB	TAB	TAB
QUIT GAME (QUITTER)	Alt-Z	Alt-Z	Alt-Z	—
JOYSTICK (MANETTE DE JEU)	Ctrl-J	Ctrl-J	Ctrl-J	—

SNHELLREFERENZKARTE

MANHUNTER

Manhunter (Menschenjäger) unterscheidet sich etwas von den anderen animierten 3-D-Abenteursspielen. Sie erleben den größten Teil des Spiels aus der Sicht der ersten Person. Somit sehen Sie Ihre Umgebung auf dem Bildschirm, als ob Sie wirklich mittendrin wären. An einigen Stellen im Spiel wechselt die Perspektive zur Sicht der dritten Person. Sie sehen dann die von Ihnen geführte Spielfigur auf dem Bildschirm.

Der auf dem Bildschirm angezeigte Marker wird verwendet, um sich im Spiel zu bewegen und verschiedene Objekte zu handhaben. Wird er auf ein spielwichtiges Objekt plaziert, ändert er seine Gestalt. Sie können ein Zimmer ganz einfach durchsuchen, indem Sie den Marker auf die verschiedenen Gegenstände verschieben. Achten Sie auf die Beschreibungen am unteren Bildschirmrand. Sie zeigen Ihnen, was Sie jeweils tun können. Drücken Sie die **INGABETASTE** oder die **LEERTASTE**, um die am unteren Bildschirmrand beschriebenen Handlungen auszuführen. Der Marker kann folgende Gestalt annehmen:



Blauer, in der Mitte roter Ball – An dieser Stelle auf dem Bildschirm können Sie beliebige spezielle Aktivitäten ausführen.



Pfeil – Sie können sich in der vom Pfeil angezeigten Richtung bewegen.



Lupe – Sie können sich das betreffende Objekt näher ansehen.



Offene Hand – Sie können das angezeigte Objekt nehmen oder handhaben.



Zeigende Hand – Sie können das angezeigte Objekt drücken (stoßen, schieben).

TRAVEL (Bewegen): Sie werden sich viel durch New York City bewegen. Als Manhunter unterliegen Sie weniger Beschränkungen der Bewegungsfreiheit als die anderen Menschen. Allerdings sind Sie dabei auf die Orte beschränkt, die Sie im Rahmen Ihrer Aufgabe aufsuchen müssen. Sie können sich normalerweise jederzeit von einer erlaubten Stelle zu einer anderen bewegen. Drücken Sie die Funktionstaste **F3**, um sich zu einer anderen Stelle zu begeben. Dadurch wird eine Karte der Stadt aufgerufen, auf der die erlaubten Stellen durch Blinken angezeigt werden. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr Stellen dürfen Sie aufsuchen. Auf dem Bildschirm wird jedesmal nur ein Teil der Stadtkarte angezeigt. Um einen anderen Kartenabschnitt anzeigen zu lassen, verschieben Sie den Marker über den Bildschirmrand in die gewünschte Bewegungsrichtung. In einer Situation, die normalerweise kein Wegbewegen erlaubt, können Sie sich nicht wegbewegen.

SKIP (Überspringen): Gelegentlich wird bei bestimmten Sequenzen sowie an einigen anderen Stellen im Spiel am unteren Bildschirmrand der Befehl "Skip" (Überspringen) angezeigt. Wenn Sie einen bestimmten Teil des Spiels bereits gesehen haben und schneller vorankommen möchten, können Sie diese Funktion anwenden.

An mehreren Stellen im Spiel kann der Menübalken nicht benutzt werden. Wenn Sie sich an einer solchen Stelle befinden und den Balken benutzen wollen, müssen Sie sich erst zur nächsten Stelle bewegen. Während des ganzen Spiels lassen sich die einzelnen Funktionen mit den folgenden Funktions- und Steuertasten, Tastenkombinationen und Controllern aktivieren:

BEFEHLE UND STEUERTASTEN

	MS-DOS	Amiga	Atari ST	Macintosh
HILFE	F1	F1	F1	1
SOUND EIN/AUS	F2	F2	F2	2
BEWEGEN	F3	F3	F3	3
SPIEL SPEICHERN	F5	F5	F5	5
SPIEL WIEDERHERSTELLEN	F7	F7	F7	7
SPIEL NEUSTARTEN	F9	F9	F9	9
MENÜ	ESC	Maus	Maus	Maus
INVENTAR	TAB	TAB	TAB	TAB
SPIEL BEENDEN	Alt-Z	Alt-Z	Alt-Z	—
JOYSTICK	Strg-J	Strg-J	Strg-J	—

SCHEDA DI RIFERIMENTO RAPIDO

MANHUNTER

Manhunter è un po' diverso da altri giochi di avventura animati tridimensionali. La maggior parte del gioco viene presentata nella prospettiva di prima persona. Questo permette di visualizzare l'ambiente circostante sullo schermo come se si fosse veramente là. La prospettiva passa a quella di terza persona varie volte durante il gioco. Quando si è nella prospettiva di terzi, si vedrà il proprio personaggio sullo schermo.

Un indicatore sullo schermo viene utilizzato per spostarsi nel gioco e per manipolare vari oggetti. L'indicatore cambia forma quando è posizionato su qualcosa che è importante per il gioco. Si può esaminare una stanza collocando semplicemente l'indicatore su vari oggetti nella stanza. Si guardi la parte inferiore dello schermo per le descrizioni di quello che si può fare. Premere INVIO o la BARRA SPAZIATRICE per eseguire le azioni descritte nella parte inferiore dello schermo. Le varie forme dell'indicatore sono le seguenti:



Palla blu con centro rosso – Non è possibile eseguire attività speciali in questa posizione sullo schermo.



Freccia – È possibile spostarsi nella direzione della freccia.



Lente d'ingrandimento – È possibile ottenere un primo piano dell'oggetto.



Mano aperta – È possibile prendere o manipolare l'oggetto visualizzato.



Mano che indica – È possibile premere (spingere) l'oggetto visualizzato.

VIAGGIO:

Si viaggerà molto per New York. In qualità di Manhunter, avete meno restrizioni di spostamento di altri umani, ma siete limitati a luoghi pertinenti al corso dei vostri doveri. Di solito potete spostarvi da un luogo a qualsiasi altro luogo autorizzato in qualunque momento. Premete F3 per spostarvi. Vi verrà mostrata una mappa della città. Tutti i luoghi autorizzati che si possono visitare lampeggiano sulla mappa. Il numero di località che si possono visitare aumenta con il progredire del gioco. Solo una sezione dell'intera mappa viene mostrata sullo schermo in qualsiasi momento specifico. Per spostarsi ad un'altra sezione della mappa, spostare l'indicatore al limite dello schermo nella direzione in cui si desidera andare. Non è possibile spostarsi se si è in una situazione che normalmente non permetterebbe di farlo.

SALTO: Il comando "Skip" (Salta) appare qualche volta nella parte inferiore dello schermo durante le sequenze di inseguimento e in altri punti del gioco. Si potrebbe decidere di usare la funzione di salto se si è già vista questa parte del gioco e si desidera accelerare le cose.

La barra dei menu non può essere utilizzata in vari luoghi durante il gioco. Se si è in uno di questi luoghi e si desidera usare la barra dei menu, spostarsi nel posto successivo.

I tasti funzione e di controllo che possono essere utilizzati durante il gioco sono i seguenti:

TASTI DI COMANDO E DI CONTROLLO

	<u>MS-DOS</u>	<u>Amiga</u>	<u>Atari ST</u>	<u>Macintosh</u>
HELP (GUIDA)	F1	F1	F1	1
TOGGLE SOUND)	F2	F2	F2	2
(ATTIVA/DISATTIVA IL SUONO				
TRAVEL (VIAGGIO)	F3	F3	F3	3
SAVE GAME (SALVA GIOCO)	F5	F5	F5	5
RESTORE GAME)	F7	F7	F7	7
(RIPRISTINA GIOCO				
RESTART GAME	F9	F9	F9	9
(RIAVVIA GIOCO)				
MENU	ESC	Mouse	Mouse	Mouse
INVENTORY (INVENTARIO)	TAB	TAB	TAB	TAB
QUIT GAME	Alt-Z	Alt-Z	Alt-Z	—
(ABBANDONA GIOCO)				
JOYSTICK	Ctrl-J	Ctrl-J	Ctrl-J	—

MANUEL PRATIQUE OFFICIEL DE MANHUNTER

(Edition Planète Terre)

par L'Ordre de l'ALLIANCE ORB

Le 27 août 2004
6h00

Je suis un Manhunter, un Chasseur d'homme. Deux longues années pénibles se sont écoulées depuis l'invasion. Ils sont venus soudain, comme un voleur la nuit... Tout a été fini à la première lueur du jour. Je n'ai pas la moindre idée du sort du reste du monde... les communications vers l'extérieur ont été étouffées. Nous devons tous porter l'uniforme désigné, c'est-à-dire l'habit brun, et nous devons nous couvrir le visage autant que possible. Mais surtout, nous n'avons pas le droit de communiquer entre nous. Sinon c'est la mort assurée. La plupart ont abandonné, par peur des extraterrestres, de leur technologie puissante et de leurs robots mortels.

17h45
New York a été dévasté. L'invasion a fait beaucoup de victimes dans la ville, détériorant de nombreuses structures. Les conditions de vie ont commencé à périlcliter. Le vandalisme est monté en flèche et il n'existe à présent plus aucun entretien de la ville et de ses rues. La majorité des commerces ont fermé ; seule une poignée de magasins a subsisté. Les plus grands bâtiments du centre ont été recouverts de planches ou pris par les Orbs. Les déplacements dans la ville sont réduits et la plupart des humains ne sont pas autorisés à sortir des zones désignées dans lesquelles ils sont confinés.

Le 28 août 2004
17h15
Les Orbs ont travaillé comme des fous depuis leur arrivée. On dirait qu'ils sont sur une sorte de mission spéciale. J'ai remarqué des changements importants dans l'air depuis qu'ils sont arrivés. Des odeurs étranges, de pourriture, ont pénétré l'air et une teinte de plus en plus rouge a gagné tout l'horizon. Le comportement des autres humains est de plus en plus bizarre. C'est vraiment un mystère.

Le 30 août 2004
8h30
Il y a de moins en moins de gens dans les rues. Tous mes amis se sont volatilisés, évanouis sans laisser de traces. Je les ai cherchés là où je pouvais... Enfin, ce n'est pas comme s'ils avaient quelque part où aller.

23h15
Il y a une rumeur qui plane dans les rues comme quoi il existerait une société secrète. Des humains qui se seraient réunis en bande pour chasser les Orbs de New York. J'ai entendu dire qu'ils se retrouvaient sous terre, là où les disques de poursuite ne peuvent pas repérer leur signal.
Les disques de poursuite ont été implantés dans notre nuque à l'aide de la chirurgie. Tout le monde sait que les Orbs ont eu des problèmes avec ces disques. Il semble qu'ils peuvent uniquement transmettre l'endroit où se trouve la personne recherchée, mais ils ne permettent pas de fournir son identité, comme on pourrait s'y attendre. D'où le besoin des Manhunters.

Le 31 août 2004
22h31
Les Orbs ont choisi un certain nombre d'humains qui doivent devenir des Manhunters. Je n'ai pas la moindre idée du critère de sélection et pour quelle raison j'ai été choisi. C'est demain que je commence mon premier jour de travail... et je ne sais absolument pas quel va être mon sort. Tout ce qu'ils m'ont dit de faire est de lire le "Manuel pratique officiel de Manhunter", qui, selon eux, devrait répondre à toutes mes questions.

FELICITATIONS

Pour avoir été sélectionné au poste estimable de Manhunter. Ce Manuel vous présentera toutes les informations nécessaires pour devenir un disciple efficace et loyal de l'Alliance Orb. Manhunter est le poste le plus élevé que peut occuper un humain dans le cadre de l'Alliance, alors soyez reconnaissant.

Chaque jour, le superviseur orb de votre secteur vous remettra une mission. Le but de ces missions est de poursuivre les humains qui ont, d'une façon ou d'une autre, fait du tort à l'Alliance. Il vous sera donné une période de 24 heures pour découvrir l'humain et son identité afin qu'il soit corrigé.

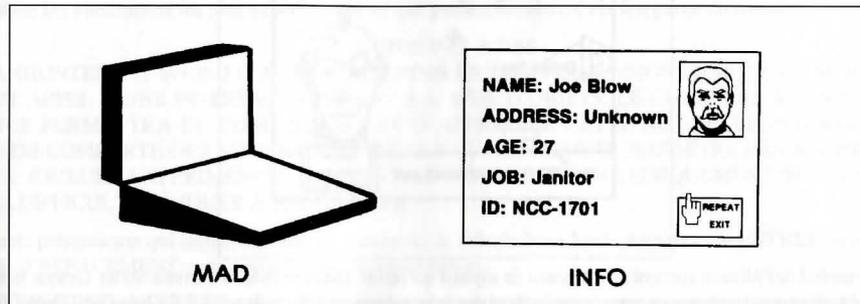
On vous a attribué un dispositif MAD (Dispositif de mission de chasseur d'hommes). MAD est le lien qui vous relie à l'ordinateur de l'Alliance. Il vous permet d'accéder aux fichiers de poursuite correspondant à la mission en cours ainsi qu'au Service de base de données sur les humains. En tant que Manhunter, vous êtes autorisé à vous déplacer dans les lieux en rapport avec votre mission actuelle. NE DEVIEZ PAS DE VOTRE ROUTE ET NE VOUS ATTARDEZ PAS. Conduisez-vous à tout instant de la manière qui convient à votre poste. Traitez vos semblables humains avec l'indifférence qu'ils méritent.
rédigé par L'Ordre de l'ALLIANCE ORB

DISPOSITIF MAD (DISPOSITIF DE MISSION DE CHASSEUR D'HOMMES)

Le dispositif MAD est un appareil portable de petite taille relié par transmission radio à l'ordinateur de l'Alliance. MAD a deux fonctions :

Info et Tracker

INFO (INFORMATIONS) : Cette fonction permet d'accéder à un ensemble limité d'informations sur les humains résidant actuellement dans la ville de New York située sur la Planète Terre. Après avoir appuyé sur le bouton INFO, tapez le nom complet de l'humain. Le Service de base de données sur les humains fournira ensuite à votre dispositif MAD les informations (adresse, numéro d'identité, etc.) de l'humain sélectionné. Une fois les informations reçues, vous pouvez appuyer sur REPEAT (REPETER) afin d'essayer un autre nom ou sélectionner EXIT (QUITTER) pour sortir du programme. Si vous faites une erreur lors de la frappe d'un nom, vous pouvez essayer à nouveau ou bien taper BYE (AU REVOIR) afin de quitter le programme.

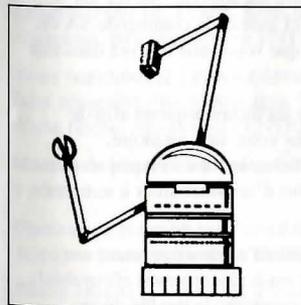


REMARQUE : L'Alliance Orb a donné aux Manhunters l'autorisation de se rendre à toute adresse indiquée par le Système Info. En votre qualité de Manhunter, vous devez enregistrer toute donnée pertinente que vous pourriez découvrir lors de vos recherches. A cet effet, Info permet d'entrer automatiquement ce type de données à l'aide de la fonction d'examen automatique Autoscan. Dès qu'un Manhunter découvre une information importante, (documents, notes d'importance, etc.), Autoscan parcourt attentivement les données, puis enregistre les informations importantes en mémoire pour un accès ultérieur. Pour consulter ces données, sélectionnez INFO sur votre dispositif MAD, puis tapez NOTES à l'emplacement du nom.

TRACKER

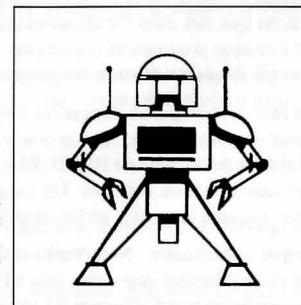
Chaque activité humaine est enregistrée dans la base de données de Fichiers de poursuite des humains de l'ordinateur de l'Alliance. En raison du niveau de priorité bas accordé à ces fichiers, les informations de poursuite de chaque humain ne sont disponibles que temporairement ; elles remontent à peu de temps avant la période d'activité criminelle alléguée et ne vont pas au-delà de ce jour précis. En raison des problèmes imprévus que présentent les disques de poursuite des humains, l'identité de l'humain ciblé n'est pas enregistrée. De même, la poursuite d'une cible est interrompue si l'humain en question s'aventure dans des lieux souterrains. Il est toutefois strictement interdit de le faire et ne devrait donc pas nuire à vos recherches.

L'une des fonctions proposées par le dispositif MAD est de puiser des informations dans les fichiers de poursuite des humains pour votre mission en cours. Lors de l'accès aux fichiers de poursuite, MAD commence par déterminer le signal de cible humaine le plus adéquat, puis le suit. Une lecture des déplacements de cette cible dans la ville sera alors effectuée. Au cours de la lecture, MAD affichera également d'autres cibles humaines entrant en contact étroit avec celle suivie. Vous pouvez suivre n'importe laquelle de ces personnes humaines si vous estimez que cela peut être utile à vos recherches. Pour suivre une nouvelle cible, placez simplement votre repère sur le sujet souhaité et appuyez sur Entrée. La cible pivotante jaune devrait se placer sur le sujet que vous avez choisi. Il est possible de repasser la lecture de fichiers de poursuite autant de fois que nécessaire. L'Alliance Orb autorise les Manhunters à se rendre sur tout lieu fréquenté par une cible suivie.



ROBOTS D'ENTRETIEN

Ces serveurs de l'Alliance sont chargés de l'entretien et des réparations de toutes les installations sous le contrôle de l'Alliance. Ils sont équipés d'un dispositif explosif interne de dissuasion contre le vandalisme ou le vol.



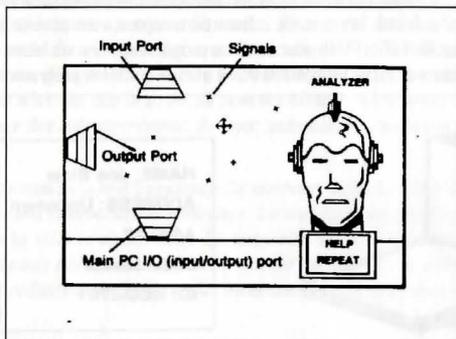
ROBOTS DE GARDE

Ces serveurs de l'Alliance sont postés sur les zones restreintes qu'ils protègent. Toute tentative de violation de ces zones protégées est passible d'exécution.

REMARQUE : Les Manhunters expérimentés trouvent que la méthode la plus efficace pour utiliser le dispositif de poursuite Tracker est de le visualiser jusqu'à la fin de la transmission. Effectuez ensuite une nouvelle lecture de la transmission, en éteignant MAD une fois que la cible a quitté le lieu où elle se trouvait.

SIGNAL TRACKER (CAPTEUR DE SIGNAUX)

Il s'agit d'une fonction nouvellement installée qui permet d'enregistrer les divers signaux entrant et quittant l'ordinateur central de l'Alliance.



L'ordinateur central de l'Alliance contient un Analyseur de signaux qui réside dans son tampon d'Entrée/Sortie. Lorsque la lecture commence, l'Analyseur détermine si un signal suivi contient des informations confidentielles. TOUT SIGNAL CONTENANT DES INFORMATIONS CONFIDENTIELLES DOIT FAIRE L'OBJET DE RECHERCHES. Toutefois, l'analyseur étant encore dans une phase expérimentale, un certain degré de contrôle manuel est nécessaire. Le Manhunter doit commencer par suivre un signal avant de pouvoir analyser ce dernier. Pour ce faire, placez le repère sur le signal à suivre et appuyez sur ENTREE. Le signal change alors de couleur et est automatiquement intégré à l'Analyseur. Si le signal analysé contient des informations confidentielles, le dispositif de poursuite MAD peut ensuite l'utiliser pour remonter à sa source. Lorsque le signal dépisté vous a conduit à un suspect, suivez la procédure Manhunter normale pour terminer votre recherche.

VUE D'ENSEMBLE DE MANHUNTER

Jeu d'aventure animé en trois dimensions, Manhunter est un film interactif dans lequel vous devenez le personnage principal. Au cours de ce jeu, ce personnage est un chasseur d'homme, ou Manhunter, un agent du futur qui espionne ses semblables humains pour le compte d'un empire extraterrestre.

Chaque jeu d'aventure animé en trois dimensions a un objectif principal et dans Manhunter, le vôtre consiste à poursuivre des humains pour l'Alliance Orb, à découvrir les activités des humains cachés sous terre, et enfin à saisir le but véritable qui se cache derrière l'invasion extraterrestre. Il vous faudra vous déplacer furtivement et avec prudence, car le temps presse pour l'Amérique et ses citoyens.

CONSEILS POUR JOUER A MANHUNTER

1. METHODE DE DEPLACEMENT

Des instructions de base sur la méthode interactive employée dans ce jeu sont fournies dans ce manuel, ainsi que des aide-mémoire. Si vous ne savez pas tout à fait comment procéder avec Manhunter, consultez le GUIDE PAS A PAS présenté à la fin de ce manuel.

2. COUVREZ-VOUS LE VISAGE EN PERMANENCE ET NE DITES PAS UN MOT

Etant donné la nature dangereuse de ce jeu d'aventure, il faudra sauvegarder votre jeu souvent. Suivez les instructions fournies dans l'Aide-mémoire Manhunter pour sauvegarder le jeu à l'aide de la commande SAVE GAME à chaque progression importante. Utilisez cette commande chaque fois que vous vous trouvez dans une situation qui risque de devenir dangereuse.

Si vous êtes confronté à un danger ou si vous ne parvenez pas à effectuer toutes les tâches requises afin de surmonter un obstacle donné, vous pouvez suivre les instructions qui figurent sur votre aide-mémoire.

Rétablissez le jeu à l'aide de RESTORE GAME (RETABLIR LE JEU) pour afficher le jeu à l'étape précédant la dernière sauvegarde de votre jeu. Un usage astucieux de cette fonction a aidé plus d'un Manhunter à se tirer de situations risquant de mettre un terme définitif à son poste.

Remarque : Manhunter : New York est doté d'une fonction pratique vous accordant automatiquement une seconde chance lorsque vous faites face à l'une des situations les plus épineuses (c'est-à-dire une mort effroyable!). Cette fonction permet d'affronter les situations les plus inattendues sans devoir reprendre la totalité du jeu.

3. SOYEZ VIGILANT

Regardez et examinez tout ce que vous pouvez. Surveillez de près ceux qui vous entourent. Faites attention aux détails. Il existe de nombreux signes, visuels et symboliques qui vous aideront à réussir dans votre mission.

4. FAITES EQUIPE POUR VAINCRE L'ENNEMI

Cette métropole infestée d'Orbs peut être un lieu de vie affreux pour un Manhunter. Vous pouvez vous aider d'un ami pour jouer à Manhunter. Des humains différents interprètent les indices de façon différente, et puis, c'est tout de même plus amusant.

5. VOUS VOUS TROUVEZ LE DOS AU MUR ?

Si vous avez essayé tous les trucs possibles sans trouver d'issue, pas de panique. C'est un fait bien connu que même les Manhunters les plus expérimentés se font parfois anéantir. Cela fait partie du métier.

GUIDE PAS A PAS

MANHUNTER EST UN JEU D'AVENTURE ANIMÉ EN TROIS DIMENSIONS UNIQUE DE SIERRA QUI FAIT APPEL À UNE INTERFACE OPÉRANT À L'AIDE D'OBJETS. LE GUIDE PAS À PAS SUIVANT VOUS PERMETTRA DE COMPRENDRE ET D'APPRÉCIER CETTE NOUVELLE INTERFACE. CE GUIDE COMPORTE DES SUGGESTIONS UTILES QUI NE SERONT PEUT-ÊTRE PAS NÉCESSAIRES AUX JOUEURS EXPÉRIMENTÉS. POURSUIVEZ VOTRE LECTURE UNIQUEMENT SI VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS À JOUER À MANHUNTER.

L'écran de présentation qui apparaît affiche l'invasion de la ville de New York. Appuyez sur ENTREE ou sur la BARRE D'ESPACEMENT pour passer l'écran de présentation.

Votre aventure commence deux ans après l'invasion extraterrestre. Il s'agit de votre première journée de travail. Vous êtes réveillé brusquement par le superviseur orb de votre secteur, qui vous donne des instructions pour la mission de votre premier jour.

"Attention Manhunter! There was an explosion at Bellevue Hospital! Investigate." (Attention Manhunter ! Une explosion a eu lieu à l'Hôpital Bellevue ! Allez enquêter.)

Appuyez sur ENTREE lorsque vous êtes prêt à commencer. (Remarque : dans la plupart des situations, la BARRE D'ESPACEMENT réalise les mêmes fonctions que la touche ENTREE.) Votre personnage sort du lit et allume la lumière. Il prend son dispositif MAD (Dispositif de mission de chasseur d'hommes) et le met en marche. L'ordinateur affiche le message "ALERTE". Appuyez sur ENTREE. L'ordinateur répond par le message suivant : "Tracker has locked on Target. Location: Bellevue Hospital." (Tracker a capté la cible. Lieu : Hôpital Bellevue.) Appuyez sur ENTREE.

La cible jaune correspond à la personne que vous poursuivez actuellement. Souvenez-vous de toujours regarder où vont les cibles et d'observer ce qu'elles font. Une fois que l'ordinateur a cessé la poursuite, il affiche le message: "Target signal lost. Tracking terminated." (Signal de cible perdu. Poursuite terminée.) Appuyez sur ENTREE.

Sélectionnez à nouveau TRACKER. Lorsque la cible a quitté l'hôpital, faites un zoom pour examiner la cible lors de son déplacement sur la carte de la ville. Appuyez sur C pour éteindre l'ordinateur.

Vous visualisez à présent la carte de déplacement. Les lieux sur lesquels vous êtes autorisé à enquêter sont repérés par un carré clignotant. Votre position actuelle est indiquée par un X. Le cercle bleu/rouge représente votre repère.

Retracez le parcours de votre cible pour enquêter sur les lieux où elle s'est rendue. Pour aller à l'Hôpital Bellevue, déplacez le repère vers le bas jusqu'à ce qu'il atteigne le bas de l'écran. Celui-ci change alors pour faire apparaître la partie suivante de la carte. Vous pouvez y voir l'Hôpital Bellevue clignoter. Positionnez le repère sur l'hôpital clignotant, puis appuyez sur ENTREE pour vous y rendre.

Vous vous trouvez à présent devant l'Hôpital Bellevue. Déplacez votre repère sur toute la surface de l'écran afin de faire apparaître divers messages. Placez le repère près de la partie inférieure du mur droit. Il prendra alors la forme d'une flèche. Appuyez sur ENTREE.

Vous vous tenez maintenant près de l'endroit où la cible a bombardé le mur de l'hôpital. Appuyez sur ENTREE pour y pénétrer.

Positionnez le repère sur l'orteil du cadavre et appuyez sur ENTREE. Prenez note du nom de la victime (Reno Davis). Appuyez à nouveau sur ENTREE si nécessaire pour annuler l'affichage de ce nom.

Placez ensuite le repère sur le visage du cadavre et appuyez sur ENTREE. Regardez cette scène jusqu'à ce que les bébés orbs vous attaquent le visage.

Remarque : Vous pouvez éviter la mort en appuyant sur ENTREE afin d'annuler l'affichage de cet écran avant que les orbs ne vous mangent le visage.

Lorsque vous êtes mort, un message s'affiche. Appuyez sur ENTREE pour revenir au jeu. Maintenant, vous vous trouvez hors de l'hôpital. Appuyez sur TAB pour afficher votre inventaire. Sélectionnez MAD. Sélectionnez INFO. Tapez "Reno Davis". Appuyez sur ENTREE, puis sélectionnez EXIT (QUITTER).

Sélectionnez TRACKER. Vous pouvez à nouveau examiner la cible à l'hôpital ou appuyer sur S pour passer cette scène afin d'observer les activités de votre cible une fois qu'elle est partie de l'hôpital.

Regardez bien la cible à mesure qu'elle se déplace dans la ville. Le Tracker effectuera un zoom sur l'église Trinity Church. Lorsque la cible quitte l'église, appuyez sur C pour éteindre l'ordinateur.

Appuyez sur F3 pour vous déplacer.

Positionnez le repère sur Trinity Church. Appuyez sur ENTREE pour vous rendre à l'église.

Placez le repère sur la porte d'entrée de l'église. Appuyez sur ENTREE.

Placez le repère sur la zone où s'est rendue la cible (les bougies situées dans la partie gauche de la pièce). Le repère se transforme en loupe. Appuyez sur ENTREE.

Positionnez le repère sur les allumettes. Il se transforme en main. Appuyez sur ENTREE pour allumer la bougie.

Remarque : Au cours d'une étape ultérieure de ce jeu, un indice vous indiquera ce que vous devez faire à cet emplacement précis.

Sélectionnez MAD dans votre inventaire. Vous recevrez un message indiquant que le signal est trop faible. Vous devriez peut-être sortir pour utiliser ce dispositif. Appuyez sur ENTREE pour continuer. Appuyez à nouveau sur ENTREE pour annuler cette scène, puis appuyez encore une fois sur ENTREE pour quitter l'église.

Sélectionnez MAD dans l'inventaire. Sélectionnez TRACKER.

Regardez la scène de l'église ou appuyez sur S pour la passer.

Le Tracker vous guide dans un bar de North Brooklyn. Observez où se rend la cible une fois entrée dans le bar. Lorsqu'elle s'en va, appuyez sur C pour éteindre l'ordinateur. Appuyez sur F3 pour vous déplacer.

Localisez North Brooklyn et rendez-vous au bar.

Positionnez le repère sur la porte et appuyez sur ENTREE.

Positionnez le repère sur le jeu vidéo situé à gauche dans la salle et appuyez sur ENTREE pour y jouer. Vous allez être interrompu par un groupe hostile d'habités du bar. Observez la scène jusqu'à ce que ce soit votre tour de lancer des couteaux sur le barman. Le but consiste à planter un couteau entre chaque doigt (quatre au total) sans rater votre cible. Appuyez sur ENTREE pour lancer un couteau.

Lancez un couteau à côté de la main. Vous serez éjecté du bar. Revenez à l'intérieur et placez le repère sur la table des couteaux. Appuyez sur ENTREE. Cette fois, lancez un couteau et atteignez un doigt.

Lorsque vous êtes mort, appuyez sur ENTREE pour essayer à nouveau. Faites attention de bien viser et vous réussirez bientôt.

Lorsque vous avez gagné le concours, observez attentivement le signal que vous donne le barman. Cela vous sera utile pour plus tard.

Maintenant que vous avez montré vos talents aux voyous, vous pouvez jouer au jeu vidéo sans être dérangé.

Appuyez sur ENTREE pour jouer au jeu vidéo. Lisez les instructions.

Pour déplacer votre personnage au cours du jeu vidéo, utilisez les touches fléchées (gauche, droite, haut et bas).

A vous de jouer maintenant ! Bonne chance dans cette aventure !

P.S. Veillez à observer les indices fournis pendant que vous jouez à Manhunter. De nombreux objets de ce jeu ont une signification symbolique et peuvent avoir plusieurs emplois. Surtout, guettez tout ce qui vous paraît bizarre ou inhabituel au cours de ce jeu.

OFFIZIELLE FELDDIENSTVORSCHRIFT FÜR DEN MANHUNTER

(Ausgabe für den Planeten Erde)

von: Orden der ORB-ALLIANZ

27. August 2004

06 Uhr

Ich bin Manhunter. Seit der Invasion sind zwei lange, arbeitsreiche Jahre vergangen. Sie kamen völlig überraschend wie Diebe in der Nacht ... Bei Tagesanbruch war schon alles vorbei. Ich weiß nicht, was in der restlichen Welt los ist ... Die Kommunikation nach außen ist völlig abgeschnitten.

Alle müssen wir die zugewiesene Uniform, d. h. einen braunen Umhang, tragen und das Gesicht so weit wie möglich verbergen. Zu alledem dürfen wir nicht miteinander sprechen. Zuwiderhandlung bedeutet den sicheren Tod. Aus Angst vor den Außerirdischen mit ihrer mächtigen Technologie und tödlichen Robotern haben sich die meisten in ihr Schicksal ergeben.

17:45 Uhr

New York ist verwüstet. Infolge der Invasion sind viele Gebäude beschädigt. Die Lebensbedingungen werden immer schlechter. Vandalismus ist überall an der Tagesordnung und die öffentlichen Dienste, einschließlich der Unterhaltung und Reinigung der Straßen, sind zusammengebrochen. Die meisten Geschäfte haben für immer geschlossen; nur wenige kleine Läden sind geblieben. Die größeren Gebäude der Stadt sind entweder mit Brettern vernagelt oder wurden von den Orbs übernommen. Die Bewegung innerhalb der Stadt ist beschränkt, und die meisten Menschen dürfen die ihnen zugewiesenen Bezirke nicht verlassen.

28. August 2004

17:15 Uhr

Die Orbs haben seit ihrem Eindringen ununterbrochen gearbeitet als hätten sie eine Sondermission zu erfüllen. Seitdem sie hier sind, gibt es signifikante Veränderungen der Atmosphäre. Die Luft riecht fremd und nach Verwesung, und das Rot am Horizont ist viel stärker geworden. Das Benehmen meiner Mitmenschen wird immer seltsamer. Das alles ist für mich ein Rätsel.

30. August 2004

8:30 Uhr

Es sind weniger Leute auf der Straße. Alle meine Freunde sind verschwunden, haben sich buchstäblich in Luft aufgelöst. Ich habe überall nach ihnen gesucht, so weit ich konnte ... Eigentlich gab es gar keinen Ort, wo sie hätten hingehen können.

23:15 Uhr

Auf der Straße kursieren Gerüchte von einer Geheimgesellschaft. Menschen sollen sich verbündet haben, um die Orbs aus New York zu vertreiben. Sie sollen unter der Erde aktiv sein, weil ihre Bewegungssignale von dort aus nicht aufgezeichnet werden können.

Allen wurde mit einer Operation eine Bewegungserfassungsscheibe ins Genick implantiert. Es ist jetzt allgemein bekannt, daß die Orbs mit den Scheiben Probleme hatten. Die Scheiben können offensichtlich nur einen Standort übertragen, nicht aber gleichzeitig auch die Identität des Scheibenträgers. Deshalb werden Manhunter gebraucht.

August 31, 2004

22:31 Uhr

Eine bestimmte Zahl von Menschen wurde von den Orbs als Manhunter ausgewählt. Ich habe keine Ahnung, nach welchem Prinzip diese Auswahl erfolgt ist und weshalb man mich gewählt hat. Morgen ist mein erster Tag im neuen Job ... und ich habe keine Vorstellung, was mir bevorsteht. Man sagte mir lediglich, ich solle die "Manhunter-Felddienstvorschrift" lesen, und diese beantworte alle meine Fragen.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

zur Ernennung in die hochgeschätzte Position als Manhunter. Diese Anleitung soll Ihnen die notwendigen Informationen vermitteln, um ein effektiver und treuer Angehöriger der Orb-Allianz zu werden. Manhunter ist die höchste Position, die ein Mensch in der Allianz erreichen kann. Erweisen Sie sich entsprechend dankbar.

Sie erhalten täglich vom leitenden Orb Ihres Sektors eine Zuweisung. Diese beinhaltet die Aufgabe, Menschen aufzuspüren, die der Allianz auf irgendeine Weise Schaden zugefügt haben. Sie haben 24 Stunden Zeit, um den betreffenden Menschen ausfindig zu machen und seine Identität zu melden, damit Korrekturmaßnahmen eingeleitet werden können.

Sie haben ein Manhunter-Aufgaben-Datengerät (MAD) erhalten. Das MAD stellt die Verbindung mit dem Allianz-Computer her. Über das MAD können Sie auf die mit der aktuellen Aufgabe zusammenhängenden Bewegungsaufzeichnungen sowie den Menschen-Datenbank-Service zugreifen. Als Manhunter dürfen Sie sich zu Stellen begeben, die mit der aktuellen Aufgabe zusammenhängen. **WEICHEN SIE NICHT VOM WEG AB UND BUMMELN SIE NICHT.** Benehmen Sie sich immer Ihrer Position gemäß. Behandeln Sie die Erdenbewohner mit der Gleichgültigkeit, die sie verdienen.

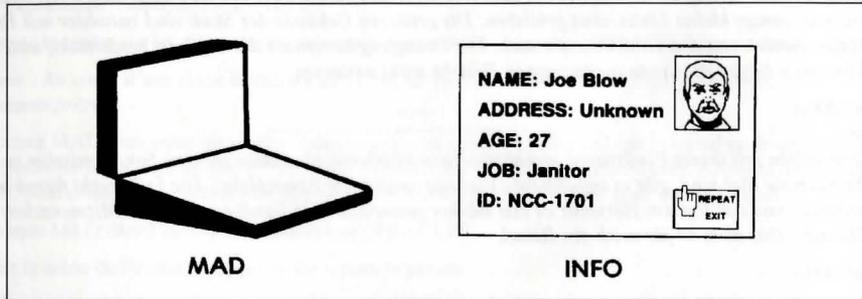
Gegeben vom Orden der ORB-ALLIANZ

MANHUNTER-AUFGABEN-DATENGERÄT (MAD)

Das MAD ist ein kleiner, tragbarer Apparat, der über Funk mit dem Allianz-Computer verbunden ist. Das MAD hat zwei Funktionen:

Info und Tracker

INFO: Diese Funktion ermöglicht den Zugriff auf beschränkte Informationen über alle derzeit in der Erdenstadt New York wohnenden Menschen. Drücken Sie die INFO-Taste, und geben Sie dann den vollständigen Namen des betreffenden Menschen ein. Der Menschen-Datenbank-Service übergibt dann Ihrem MAD Informationen (Adresse, IDentitäts-Nummern usw.) zu dem betreffenden. Wenn Sie die Informationen erhalten haben, können Sie [REPEAT] (Wiederholen) eingeben, um Informationen über einen anderen Namen abzurufen oder [EXIT] (Beenden) wählen, um das Programm zu verlassen. Sollten Sie versehentlich einen falschen Namen eingeben, können Sie es noch einmal versuchen oder mit [BYE] (Tschüss) das Programm verlassen.



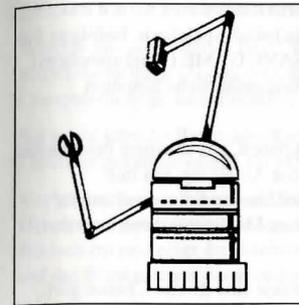
HINWEIS: Die Orb-Allianz hat die Manhunter dazu berechtigt, die vom Informationssystem bereitgestellten Anschriften aufzusuchen.

Als Manhunter sind Sie verpflichtet, alle wichtigen Daten aufzuzeichnen, die Sie bei Ihren Untersuchungen ausfindig machen. Die Info-Funktion erleichtert diese Aufgabe mit ihrer Autoscan-Option. Wenn ein Manhunter wichtige Informationen gesammelt hat (wichtige Dokumente, Notizen usw.), untersucht Autoscan diese Daten und speichert wichtige Informationen, auf die später zugegriffen werden kann. Um sich diese Daten anzusehen, wählen Sie auf Ihrem MAD die Funktion [INFO] und geben anstelle eines Namens [NOTES] (Notizen) ein.

TRACKER

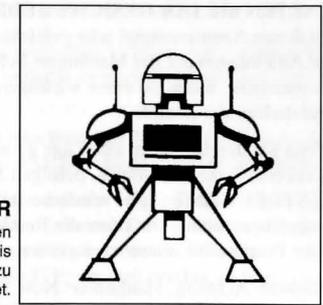
Alle Bewegungen von Menschen werden in der Menschen-Bewegungsaufzeichnungs-Datenbank des Allianz-Computers aufgezeichnet. Da diese Aufzeichnungen nur geringe Priorität haben, stehen Bewegungsinformationen über einen gegebenen Menschen nur für den Zeitraum kurz vor einer vermuteten kriminellen Handlung bis zum Ende des betreffenden Tages zur Verfügung. Aufgrund unvorhergesehener Problemen mit den Menschen-Bewegungsaufzeichnungsscheiben kann die Identität des jeweiligen Zielmenschen nicht aufgezeichnet werden. Die Aufzeichnung der Bewegungsdaten bricht auch ab, wenn sich ein Mensch unter die Erdoberfläche begibt. Das ist allerdings strikt verboten und sollte daher Ihre Untersuchungen nicht behindern.

Eine Funktion des MAD besteht darin, sich in die Bewegungsaufzeichnung des mit einer laufenden Aufgabe zusammenhängenden Menschen einschalten zu können. Wenn das MAD zum ersten Mal auf Bewegungsaufzeichnungen zugreift, bestimmt es das am besten geeignete Zielsignalsignal und "markiert" dieses. Das Playback beginnt dann mit den Bewegungen des betreffenden Zielmenschen in der Stadt. Während des Playbacks zeigt das MAD auch andere Zielmenschen an, die Kontakt zu dem markierten Zielmenschen aufnehmen. Sie können so viele Menschen markieren, wie Sie es für Ihre Untersuchungen als sinnvoll erachten. Um ein neues Ziel zu markieren, verschieben Sie den Marker einfach auf die betreffende Person und drücken die EINGABETASTE. Die gelbe Drehscheibe müsste sich dann in die gewählte Person verwandeln. Sie können die Bewegungsaufzeichnungen so oft abspielen, wie Sie möchten. Manhunter sind von der Orb-Allianz dazu berechtigt, sich zu jeder Stelle zu begeben, die ein markierter Zielmensch aufsucht.



WARTUNGSROBOTER

Diese Bediensteten der Allianz warten und reparieren Einrichtungen, die unter der Kontrolle der Allianz stehen. Zur Abschreckung gegen Vandalismus oder Diebstahl sind sie mit einer Selbstsprengladung ausgestattet.



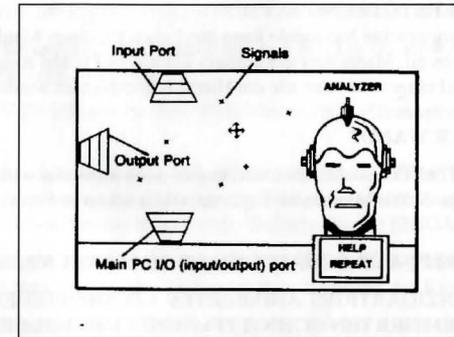
WACHROBOTER

Diese Bediensteten der Allianz schützen Sicherheitszonen. Wer ohne Erlaubnis versucht, eine Sicherheitszone zu betreten, wird hingerichtet.

HINWEIS: Erfahrene Manhunter haben herausgefunden, daß sich die Tracker-Funktion am besten so benutzen läßt, daß man diese laufen läßt, bis eine Übertragung beendet ist, dann die Übertragung zurückspult und das MAD schließt, nachdem der Zielmensch die jeweilige Stelle verlassen hat. Dann begibt man sich zur angezeigten Stelle und nimmt die Untersuchung auf.

SIGNAL-TRACKER

Diese erst unlängst installierte Option ermöglicht die Aufzeichnung verschiedener Signale, die im Allianz-Zentralcomputer eintreffen bzw. diesen verlassen.



Der Allianz-Zentralcomputer ist mit einem im E/A-Puffer befindlichen Signalanalytiker ausgestattet. Wenn ein Playback beginnt, prüft der Analytiker, ob das markierte Signal vertrauliche Informationen enthält. **MARKIERTE SIGNALE, DIE VERTRAULICHE INFORMATIONEN ENTHALTEN, MÜSSEN UNTERSUCHT WERDEN.** Da sich der Analytiker noch im Versuchsstadium befindet, ist ein bestimmter Umfang an manueller Steuerung unumgänglich. Ehe ein Signal analysiert werden kann, muß es vorher vom Manhunter markiert worden sein. Um ein Signal zu markieren, verschieben Sie den Marker auf das zu markierende Signal und drücken die EINGABETASTE. Markierte Signale werden in einer anderen Farbe angezeigt. Ist ein Signal markiert, wird es automatisch in den Analytiker gegeben. Wenn das analysierte Signal vertrauliche Informationen enthält, wird es mit Ihrem MAD bis zur Quelle zurückverfolgt. Wenn Sie das Signal zum Verdächtigen geführt hat, befolgen Sie das normale Manhunter-Verfahren, um die Untersuchung abzuschließen.

ÜBERSICHT ZU MANHUNTER

Ein animiertes 3-D-Abenteuerspiel von Sierra ist, einfach ausgedrückt, ein interaktiver Film, in dem Sie die Hauptrolle übernehmen. In diesem Spiel ist die Hauptfigur ein Manhunter. Das ist ein in der Zukunft handelnder Agent, der seine Mitmenschen im Auftrag eines außerirdischen Reiches ausspioniert.

In jedem animierten 3-D-Abenteuerspiel gibt es ein Hauptziel. Ihr Ziel in Manhunter ist es, Menschen für die Orb-Allianz aufzuspüren, herauszufinden, wo der Menschen-Untergrund aktiv ist und schließlich die wahre Ursache für die Invasion der Außerirdischen zu entdecken. Sie müssen heimlich und bedacht vorgehen, denn die Zeit für Amerika und seine Bürger läuft schnell ab.

TIPS ZUM SPIELEN VON MANHUNTER

1. WIE SIE SICH HERUMBEBEWEGEN

Die beigefügte Referenzkarte enthält die grundlegenden Anweisungen zur Spielsteuerung. Für alle, die sich nicht sicher sind, wie sie vorgehen sollen, gibt es am Ende dieser Anleitung eine SCHRITT-FÜR-SCHRITT-Hilfe.

2. HALTEN SIE IHR GESICHT BEDECKT UND IHRE LIPPEN GESCHLOSSEN

Da dieses Abenteuerspiel sehr gefährlich ist, sollten Sie den Spielstand möglichst oft speichern. Befolgen Sie die Anleitungen auf der Manhunter-Schnellreferenzkarte, um das Spiel mit SAVE GAME (Spiel speichern) zu speichern, wenn Sie einen wichtigen Spielfortschritt erreicht haben oder eine gefährliche Situation unmittelbar bevorsteht.

Wenn Sie in eine gefährliche Lage geraten oder nicht alle Aufgaben erfüllen können, um an einem bestimmten Hindernis vorbeizukommen, befolgen Sie die auf Ihrer Referenzkarte gegebene Anleitung, um mit RESTORE GAME (Spiel wiederherstellen) zu der Stelle zurückkehren, an der Sie den Spielstand zuletzt gespeichert hatten. Der sinnvolle Einsatz dieser Funktion hat schon so manchen Manhunter davor bewahrt, seine Position für immer zu verlieren.

Hinweis: Achtung, Manhunter! New York hat eine bequeme Funktion, die Ihnen eine zweite Chance gibt, nachdem Sie sich in der allerschrecklichsten Situation (grauenhafter Tod) befunden haben. Diese Funktion konfroniert Sie mit einem völlig unerwarteten Schluß, ohne daß Sie das ganze Spiel noch einmal durchgehen müssen.

3. HALTEN SIE IHRE AUGEN OFFEN

Schauen Sie sich alles genau an. Achten Sie auf alle rings um Sie herum. Jede Einzelheit kann wichtig sein. Es gibt viele visuelle und symbolische Hinweise, die Ihnen helfen, die Aufgabe zu bestehen.

4. HOLEN SIE SICH UNTERSTÜTZUNG

In dieser von den Orbs heimgesuchte Metropole kann das Leben für einen Manhunter gefährlich sein. Deshalb ist es durchaus sinnvoll, Manhunter gemeinsam mit einem Freund zu spielen. Jeder hat eine andere Idee, wozu eine Gegenstand eingesetzt oder wie ein Hinweis interpretiert werden könnte. Und außerdem macht es so auch viel mehr Spaß.

5. MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND?

Wenn Sie alle möglichen Tricks versucht haben und immer noch nicht viel weiter gekommen sind, dürfen Sie nicht gleich verzweifeln. Selbst Manhunter-Experten sollen schon in Stücke gesprengt worden sein. Das gehört eben zu diesem Job.

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-HILFE ZU MANHUNTER

MANHUNTER IST EIN EINZIGARTIGES ANIMIERTES 3-D-ABENTEUERSPIEL VON SIERRA MIT EINER OBJEKTORIENTIERTEN SCHNITTFLÄCHE. DIE FOLGENDE SCHRITT-FÜR-SCHRITT-HILFE SOLL DIESE NEUE SCHNITTFLÄCHE ERKLÄREN, DAMIT SIE SPASS DARAN HABEN. DIE SCHRITT-FÜR-SCHRITT-HILFE BEINHÄLT WERTVOLLE HINWEISE, DIE ERFAHRENE ABENTEUERSPIELER EVENTUELL NICHT SEHEN MÖCHTEN. LESEN SIE ALSO NUR WEITER, WENN IHNEN DAS SPIELEN VON MANHUNTER NOCH SCHWIERIGKEITEN BEREITET.

Die Einleitungssequenz zeigt die Invasion of New York City. Drücken Sie die EINGABETASTE oder die LEERTASTE, um die Einleitungssequenz zu überspringen.

Ihr Abenteuer beginnt zwei Jahre nach der Invasion der Außerirdischen. Es ist Ihr ersten Tag im neuen Job. Der leitende Orb des Sektors weckt Sie rücksichtslos und gibt Ihnen Anweisungen zur Aufgabe an Ihrem ersten Tag.

“Attention Manhunter! There was an explosion at Bellevue Hospital! Investigate”. (*“Achtung, Manhunter! Explosion im Bellevue Hospital! Nehmen Sie die Untersuchung auf!”*)

Drücken Sie die EINGABETASTE, wenn Sie spielbereit sind. (Hinweis: In den meisten Situationen erfüllt die LEERTASTE die gleichen Funktionen wie die EINGABETASTE.) Ihr Spielheld steht auf und schaltet das Licht ein. Er nimmt sein Manhunter-Aufgaben-Datengerät (MAD) und schaltet es ein. Der Computer zeigt an: *“ALERT”* (Alarm). Drücken Sie die EINGABETASTE. Danach wird angezeigt: *“Tracker has locked on Target. Location: Bellevue Hospital.”* (*“Tracker hat sich auf Zielmensch aufgeschaltet. Ort: Bellevue Hospital”*.)

Drücken Sie die EINGABETASTE.

Die gelbe Scheibe repräsentiert die momentan verfolgte Person. Sie müssen immer verfolgen, wohin sich ein Zielmensch begibt, und was er tut. Wenn der Computer die Bewegungsaufzeichnung beendet, erhalten Sie eine Meldung. Der Computer zeigt an: *“Target signal lost. Tracking terminated.”* (*“Zielsignal verloren. Bewegungsaufzeichnung beendet”*).

Drücken Sie die EINGABETASTE.

Wählen Sie noch einmal TRACKER. Nachdem der Zielmensch das Krankenhaus verlassen hat, verkleinern Sie die Kartendarstellung (Zoom-out), um zu verfolgen, wie er sich auf der Stadtkarte bewegt. Drücken Sie C, um die Computeranzeige auszublenden.

Sie sehen jetzt die Bewegungskarte. Orte, zu denen Sie sich zwecks Untersuchung begeben dürfen, sind durch blinkende Quadrate gekennzeichnet. Ihr aktueller Standort wird durch ein X angezeigt. Ihr Marker ist der blau-rote Kreis.

Verfolgen Sie den Weg Ihres Zielmenschen, um die Orte zu untersuchen, an denen er gewesen ist. Um zum Bellevue Hospital zu gehen, verschieben Sie den Marker nach unten bis zum Bildschirmrand. Daraufhin wechselt der Bildschirm und zeigt den nächsten Teil der Karte. Sie sehen das Bellevue Hospital blinken. Schieben Sie den Marker auf das Blinkzeichen des Krankenhauses. Drücken Sie die EINGABETASTE, um sich dorthin zu begeben.

Jetzt stehen Sie vor dem Bellevue Hospital. Schieben Sie den Marker über den Bildschirm, um verschiedene Meldungen zu sehen. Verschieben Sie den Marker an der rechten Wand nach unten. Er verwandelt sich in ein Pfeilkreuz. Drücken Sie die EINGABETASTE.

Sie stehen jetzt an der Stelle, wo der Zielmensch die Bombe gegen die Wand des Krankenhauses eingesetzt hat. Drücken Sie die EINGABETASTE, um hineinzugehen.

Schieben Sie den Marker auf die Zehe des Toten, und drücken Sie die EINGABETASTE. Notieren Sie sich den Namen des Opfers (Reno Davis). Sie können die EINGABETASTE drücken, um diese Sicht rückwärts zu verlassen.

Danach schieben Sie den Marker auf das Gesicht des Toten und drücken die EINGABETASTE. Sehen Sie sich diese Szene an, bis die Orb-Babys Ihr Gesicht angreifen.

Hinweis: Mit der EINGABETASTE können Sie diese Sicht rückwärts verlassen und den Tod vermeiden, ehe die Orbs Ihr Gesicht auffressen.

Im Fall Ihres Todes wird eine Meldung angezeigt. Drücken Sie die EINGABETASTE, um zum Spiel zurückzukehren. Sie sind wieder außerhalb des Krankenhauses. Drücken Sie TAB, um sich Ihr Inventar anzeigen zu lassen. Wählen Sie MAD. Wählen Sie INFO. Geben Sie ein: Reno Davis. Drücken Sie die EINGABETASTE. Wählen Sie EXIT.

Wählen Sie TRACKER. Sie können den Zielmenschen noch einmal im Krankenhaus sehen oder S drücken, um diese Szene zu überspringen und die Bewegungen des Ziels nach dem Verlassen des Krankenhauses zu beobachten.

Verfolgen Sie, wie sich der Zielmensch in der Stadt bewegt. Der Tracker zoomt sich auf die Trinity Church (Dreieinigkeitskirche) ein. Nachdem der Zielmensch die Kirche verlassen hat, drücken Sie C, um die Anzeige des Computers auszublenden.

Drücken Sie F3, um sich in der Stadt zu bewegen.

Verschieben Sie den Marker nach unten zur Trinity Church. Drücken Sie die EINGABETASTE, um sich zur Kirche zu begeben.

Schieben Sie den Marker auf die vordere Kirchentür. Drücken Sie die EINGABETASTE.

Schieben Sie den Marker auf den Bereich, den der Zielmensch betreten hat (Kerzen links im Raum). Der Marker verwandelt sich in eine Lupe. Drücken Sie die EINGABETASTE.

Schieben Sie den Marker auf die Streichhölzer. Der Marker verwandelt sich in eine Hand. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Kerze anzuzünden.

Hinweis: Sie erhalten später im Spiel einen Hinweis darauf, was an diesem Ort zu tun ist.

Wählen Sie MAD in Ihrem Inventar. Sie erhalten die Meldung, daß das Signal zu schwach ist. Vielleicht sollten Sie nach draußen gehen, um es benutzen zu können. Drücken Sie die EINGABETASTE um fortzusetzen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um diese Szene rückwärts zu verlassen. Drücken Sie noch einmal die EINGABETASTE, um die Kirche zu verlassen.

Wählen Sie MAD im Inventar. Wählen Sie TRACKER.

Sehen Sie sich noch einmal die Kirchenszene an, oder drücken Sie S, um sie zu überspringen.

Der Tracker erfaßt jetzt eine Bar in North Brooklyn. Verfolgen Sie, wohin der Zielmensch geht, nachdem er die Bar betreten hat. Wenn der Zielmensch weggeht, drücken Sie C, um die Computeranzeige auszublenden. Drücken Sie F3, um sich weiterzubewegen.

Begeben Sie sich nach North Brooklyn und dort in die Bar.

Schieben Sie den Marker auf die Tür, und drücken Sie die EINGABETASTE.

Schieben Sie den Marker auf das Videospiel links im Raum, und drücken Sie die EINGABETASTE, um es zu starten. Eine Gruppe unfreundlicher Stammgäste unterbricht Sie. Verfolgen Sie die Szene, bis Sie an der Reihe sind, um die Messer nach dem Barmann zu werfen. Sie müssen je ein Messer zwischen seine (vier) Finger werfen, ohne daneben zu treffen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um ein Messer zu werfen.

Werfen Sie ein Messer in den Bereich um die Hand herum. Man wirft Sie hinaus. Gehen Sie wieder in die Bar, und schieben Sie den Marker auf den Tisch mit den Messern. Drücken Sie die EINGABETASTE. Werfen Sie ein Messer, um diesmal einen Finger zu treffen.

Nachdem Sie gestorben sind, drücken Sie die EINGABETASTE, um es noch einmal zu versuchen. Sie müssen genau zielen, um bald erfolgreich zu sein.

Nach dem Sie den Wettbewerb gewonnen haben, müssen Sie genau auf das Signal achten, das Ihnen der Barmann gibt. Es wird sich später als nützlich erweisen.

Nachdem Sie den Rowdys Ihre Fähigkeiten gezeigt haben, können Sie das Videospiel ungestört spielen.

Drücken Sie die EINGABETASTE, um das Videospiel zu starten. Lesen Sie die Anweisung.

Um den Spielhelden im Spiel zu bewegen, verwenden Sie die Cursorstasten.

Von nun an sind Sie auf sich gestellt! Viel Glück bei diesem Abenteuer!

P.S. Achten Sie beim Spielen von Manhunter ständig auf Hinweise. Viele Objekte im Spiel haben symbolische Bedeutung und können sich für mehr als einen Zweck als nützlich erweisen. Beachten Sie seltsame und ungewöhnliche Dinge, die sich ggf. während des Spielens ereignen.

GUIDA UFFICIALE DEL CAMPO DI MANHUNTER (Edizioni Pianeta Terra) su ordine di ALLEANZA ORB

27 agosto, 2004

ore 6:00

Sono un Manhunter. Sono passati due lunghi e noiosi anni dall'invasione. Arrivarono improvvisamente, come un ladro di notte... finì tutto alle prime luci dell'alba. Non ho la minima idea di quello che stia succedendo nel resto del mondo... le comunicazioni con l'esterno sono state soffocate.

Tutti dobbiamo indossare l'uniforme assegnata, vestiti marroni e dobbiamo nascondere il viso il più possibile. Soprattutto, non ci permettono di parlarci. Farlo significherebbe una morte sicura. La maggior parte si è arresa, per la paura di alieni con la loro potente tecnologia e robot letali.

ore 17:45

New York è stata devastata. Le invasioni hanno avuto il loro peso sulla città, danneggiando molte strutture. Le condizioni di vita sono peggiorate continuamente. Il vandalismo ha raggiunto livelli altissimi e non c'è più nessun ordine della città o delle strade. La maggior parte delle attività sono chiuse; rimangono solo pochi piccoli negozi. Gli edifici più grandi della città sono stati assediati o presi dagli Orb. Ci sono restrizioni di movimento nella città e la maggior parte degli umani non può uscire dalle zone ristrette attribuite loro.

28 agosto, 2004

ore 17:15

Gli Orb hanno lavorato freneticamente sin dal loro arrivo. Sembra che siano in una missione speciale di qualche genere. Ho notato cambiamenti notevoli nell'atmosfera dal loro arrivo. Odori strani e di marcio permeano l'aria e una tinta sempre più rossa domina la linea dell'orizzonte. Il comportamento degli altri umani è diventato sempre più strano. È un mistero per me.

30 agosto, 2004

ore 8:30

Ci sono meno persone nelle strade. Tutti i miei amici sono scomparsi, svaniti nel nulla. Li ho cercati dove ho potuto... cioè, non è che dovessero andare da qualche parte.

ore 23:15

Per la strada corrono voci di una società segreta. Umani che si sono raggruppati insieme per scacciare gli Orb da New York. Ho saputo che prosperano sottoterra, dove i dischi di inseguimento non possono leggere il loro segnale.

I dischi di inseguimento ci sono stati trapiantati chirurgicamente nel retro del collo. È ormai risaputo che gli Orb hanno avuto problemi con questi dischi. Apparentemente i dischi possono trasmettere solo il luogo, ma non l'identità dell'utente come previsto. Da qui il bisogno di Manhunter.

31 agosto, 2004

ore 22:31

Un numero selezionato di umani è stato scelto dagli Orb per diventare Manhunter. Non ho nessuna idea di come venne effettuata la selezione o di come io sia stato scelto. Domani è il mio primo giorno di lavoro... e non ho idea di quello che sarà il mio destino. L'unica cosa che mi hanno detto è di leggere la "Guida del campo di Manhunter" che, dicono, risponderà a tutte le mie domande.

CONGRATULAZIONI

per essere stato designato alla valorosa posizione di Manhunter. Questa guida fornisce tutte le informazioni necessarie per diventare un seguace efficiente e fedele di Alleanza Orb. Manhunter rappresenta la posizione più alta che un umano può occupare sotto l'Alleanza, quindi siate riconoscenti.

Ogni giorno vi verrà assegnato un compito dall'Orb che controlla il vostro settore. Gli incarichi consisteranno nell'inseguimento di umani che, in qualche modo, hanno fatto torto all'Alleanza. Vi verrà dato un periodo di 24 ore per scoprire e riferire l'identità dell'umano in modo che esso possa venire corretto.

Vi è stato consegnato un dispositivo Manhunter Assignment Device (MAD). MAD è il vostro legame con il computer dell'Alleanza. Con MAD, è possibile accedere alle registrazioni di inseguimenti collegati al vostro compito corrente oltre al Servizio Database Umani. In qualità di Manhunter, potete viaggiare in luoghi pertinenti al compito corrente. **NON PERDETE LA STRADA E NON OZIATE.** Comportatevi sempre in maniera adeguata alla vostra posizione. Trattate i vostri compianetari con l'indifferenza che meritano.

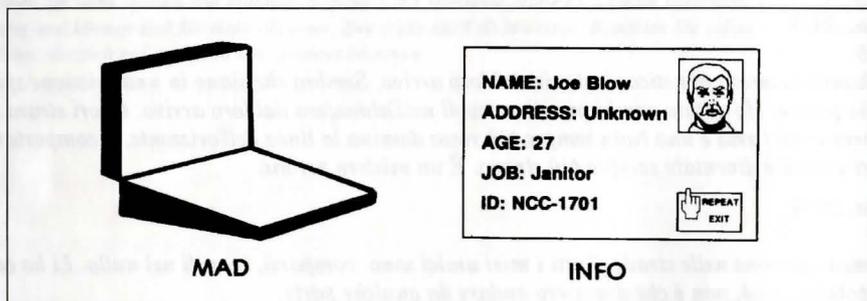
su ordine dell'ALLEANZA ORB

DISPOSITIVO DI ASSEGNAZIONE DI MANHUNTER (MAD)

MAD è un piccolo apparecchio portatile collegato via radio al computer dell'Alleanza. MAD ha due funzioni:

Informazioni e investigatore

INFO (Informazioni): Questa funzione fornisce accesso a informazioni riservate su tutti gli umani che risiedono correntemente nella città del Pianeta Terra New York. Dopo avere premuto il pulsante INFO (Informazioni), digitare il nome completo dell'umano. Il servizio del database degli umani fornisce quindi il MAD con le informazioni (indirizzo, numeri di documenti di identità, ecc.) dell'umano selezionato. Dopo avere ricevuto le informazioni, si può selezionare REPEAT (Ripeti) per provare un altro nome o selezionare EXIT (Esci) per uscire dal programma. Se per caso si digita il nome sbagliato, si può riprovare o digitare BYE (Ciao) per uscire dal programma.



NOTA: L'Alleanza degli Orb ha autorizzato i Manhunter a recarsi a qualsiasi indirizzo fornito dal sistema Info.

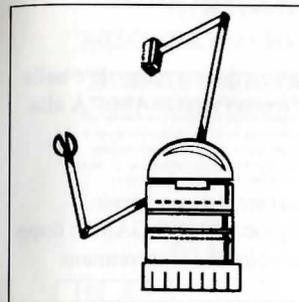
In qualità di Manhunter, vi viene richiesto di registrare tutti i dati pertinenti che scoprite durante le vostre ricerche. Fortunatamente, Info fornisce il modo di immettere questi dati tramite la caratteristica Autoscan. Ogni volta che informazioni importanti vengono raccolte da un Manhunter (documenti importanti, appunti, ecc.), Autoscan esamina i dati e memorizza informazioni importanti per un accesso futuro. Per osservare questi dati, selezionare INFO dal MAD e digitare NOTES (Appunti) al posto del nome.

INVESTIGATORE

Tutti gli spostamenti umani vengono registrati nel database delle registrazioni degli inseguimenti degli umani del computer dell'Alleanza. A causa della bassa priorità di queste registrazioni, le informazioni sull'inseguimento relative a ogni umano sono disponibili da poco prima del momento della presunta attività criminale per un periodo di tempo che non va oltre la fine dello stesso giorno. A causa di difficoltà impreviste con i dischi degli inseguimenti degli umani, l'identità dell'umano inseguito non viene registrata. Inoltre, l'inseguimento di un obiettivo viene interrotto se l'umano si avventura sotto il suolo terrestre. Tuttavia, questa pratica è severamente vietata e non dovrebbe ostacolare le vostre indagini.

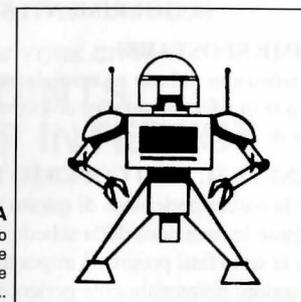
Una funzione di MAD è di spiare nelle registrazioni di inseguimenti umani per il compito corrente. Quando MAD accede per la prima volta alle registrazioni di inseguimento, determina e quindi "etichetta" il segnale di obiettivo umano più appropriato. Inizia quindi una riproduzione degli spostamenti di quell'obiettivo per tutta la città. Durante la riproduzione, MAD visualizza anche altri obiettivi umani vicini all'obiettivo umano etichettato. Si può etichettare

qualsunque soggetto umano che possa essere di beneficio all'indagine. Per etichettare un nuovo obiettivo, basta collocare l'indicatore sul soggetto desiderato e premere Invio. L'obiettivo giallo che ruota dovrebbe spostarsi sul soggetto scelto. È possibile riprodurre le registrazioni degli inseguimenti il numero necessario di volte. I Manhunter sono autorizzati dall'Alleanza Orb a visitare qualsiasi luogo che un obiettivo etichettato visita.



ROBOT DI MANUTENZIONE

Questi servi dell'Alleanza mantengono e riparano attrezzature controllate dall'Alleanza. Sono dotati di un dispositivo esplosivo interno antivandalismo e antifurto.



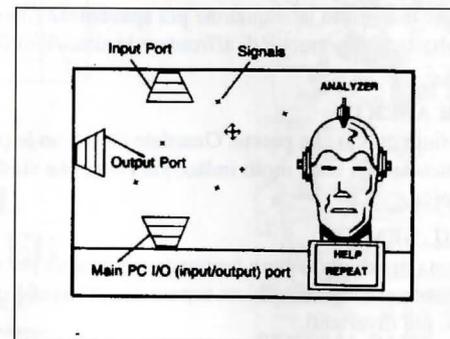
ROBOT GUARDIA

Questi servi dell'Alleanza proteggono zone limitate. Tentativi di violare queste aree protette possono portare alla condanna a morte..

NOTA: Manhunter esperti hanno scoperto che il modo più efficace di usare l'investigatore è di guardarlo fino a quando non termina la trasmissione. Procedere a riprodurre la trasmissione, chiudendo MAD dopo che l'obiettivo ha lasciato ogni luogo. Andate nel luogo mostrato e indagate.

INVESTIGATORE DI SEGNALI

Questa è una caratteristica installata da poco che permette la registrazione di vari segnali che entrano o escono dal computer dell'Alleanza.



Il computer centrale dell'Alleanza contiene un analizzatore di segnali che risiede nel suo buffer I/O. Una volta che inizia la riproduzione, l'analizzatore determina se un segnale etichettato contiene informazioni riservate. **QUALSIASI SEGNALE ETICHETTATO CHE CONTIENE MATERIALE RISERVATO DEVE ESSERE INVESTIGATO.** Tuttavia, dal momento che l'analizzatore è ad uno stadio sperimentale, è necessaria una certa quantità di controllo manuale. Un segnale deve essere prima etichettato Manhunter prima di essere analizzato. Per etichettare un segnale, collocare l'indicatore sul segnale che si desidera etichettare e premere Invio. Il segnale cambia colore quando è stato etichettato. Dopo che un segnale è stato etichettato, viene automaticamente inserito nell'analizzatore. Se il segnale analizzato contiene informazioni riservate, può essere rintracciato fino alla propria fonte con il dispositivo di rintracciamento MAD. Dopo che il segnale rintracciato conduce a un sospetto, si seguirà un procedimento normale Manhunter per completare l'indagine.

PANORAMICA DI MANHUNTER

Un gioco di avventura animato tridimensionale Sierra, in breve, è un film interattivo in cui si diventa il personaggio principale. In questo gioco, il personaggio principale è un Manhunter, un agente del futuro che spia gli altri umani per un impero alieno.

Ogni gioco di avventura animato tridimensionale ha uno scopo principale e il vostro in Manhunter è quello di rintracciare gli umani per l'Alleanza Orb, sapere dove si trova il sottosuolo umano e infine scoprire lo scopo vero dell'invasione degli alieni. Sarà necessario spostarsi furtivamente e saggiamente, dal momento che il tempo si sta esaurendo velocemente per l'America e i suoi cittadini.

SUGGERIMENTI SULL'ESECUZIONE DI MANHUNTER

1. COME SPOSTARSI

Le istruzioni di base su come interagire con questo gioco sono incluse in questo manuale e nelle schede di riferimento. Per coloro che non sono sicuri di cosa fare, c'è una PANORAMICA alla fine di questo manuale.

2. TENETE IL VISO COPERTO E LA BOCCA CHIUSA

Per la natura pericolosa di questo gioco di avventura, è opportuno salvare il gioco spesso. Seguite le istruzioni della scheda di riferimento rapido per salvare il gioco (SAVE GAME) dopo che si sono fatti progressi importanti nel gioco. Salvate il gioco ogni volta che si incontrano situazioni potenzialmente pericolose.

Se si incontrano pericoli o non si riesce a completare tutti i compiti richiesti per superare un determinato ostacolo, è possibile seguire le istruzioni sulla scheda di riferimento per ripristinare il gioco (RESTORE GAME) nel punto in cui è stato salvato l'ultima volta. Un uso intelligente di questa funzione ha fatto in modo che molti Manhunter non fossero degradati permanentemente dalla propria posizione.

Nota: Manhunter: New York adotta una funzione utile che vi dà automaticamente una seconda possibilità dopo che avete incontrato la situazione più spaventosa (precisamente, una morte orribile!). Questa caratteristica vi permette di affrontare le situazioni più inaspettate senza dovere rieseguire tutto il gioco.

3. TENETE GLI OCCHI APERTI

Guardate ed esaminate tutto quello che potete. Guardate da vicino le persone intorno a voi. Fate molta attenzione ai particolari. Ci sono molti indizi, sia visivi che simbolici, che vi aiuteranno a riuscire nella vostra ricerca.

4. UNITEVI CONTRO IL NEMICO

Questa metropoli infestata di orb può essere tremenda per viverci per un Manhunter. Potrebbe essere utile giocare a Manhunter con un amico: umani diversi hanno modi diversi di interpretare indizi e poi le cose sono più divertenti.

5. SIETE CON LE SPALLE AL MURO?

Se ne avete provate di tutte e non riuscite ancora a ottenere niente, non preoccupatevi. Si sa che anche Manhunter esperti vengono fatti a pezzi. Fa parte del lavoro.

PANORAMICA DI MANHUNTER

MANHUNTER È UN'AVVENTURA UNICA TRIDIMENSIONALE SIERRA, CHE UTILIZZA UN'INTERFACCIA ORIENTATA A OGGETTI. LA PANORAMICA SEGUENTE VIENE FORNITA PER FACILITARE LA COMPrensIONE E IL DIVERTIMENTO DI QUESTA NUOVA INTERFACCIA. IL CONTENUTO DELLA PANORAMICA INCLUDE SUGGERIMENTI UTILI CHE AVVENTURIERI ESPERTI POSSONO DECIDERE DI NON VOLERE VEDERE. CONTINUARE A LEGGERE SOLO SE SI HANNO DIFFICOLTÀ NELL'ESEGUIRE MANHUNTER.

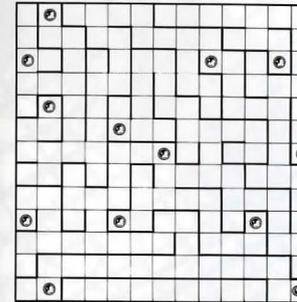
Lo schermo dei titoli si apre mostrando l'invasione di New York. Premete INVIO o la BARRA SPAZIATRICE per saltare lo schermo dei titoli.

La vostra avventura inizia due anni dopo l'invasione degli alieni. È il vostro primo giorno di lavoro. Venite bruscamente svegliati dall'orb controllore del settore, che dà istruzioni per l'incarico del primo giorno.

THE COUNTRY'S ONLY REMAINING
COMPUTER GAME COMPANY
SIERRA ON-LINE
PRESENTS ITS LATEST AND
GREATEST ARCADE GAME!

HALLS, WALLS, BALLS, DOLLS!!

Lifelike animation and sound! Travel through a scary simulation of a journey into a living maze!
Find the path to the end of the many halls.
The correct path leads you to the kewpie dolls.
If you don't want to die don't touch the walls.
Step on magic squares to throw the balls.
Keep eye out for this electrifying challenge
...coming soon to a bar near you!



MH4-100

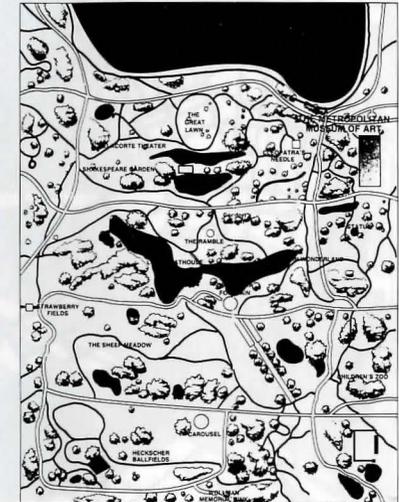
OFFICIAL MANHUNTER FIELD MAP

By permission of the Orb Alliance

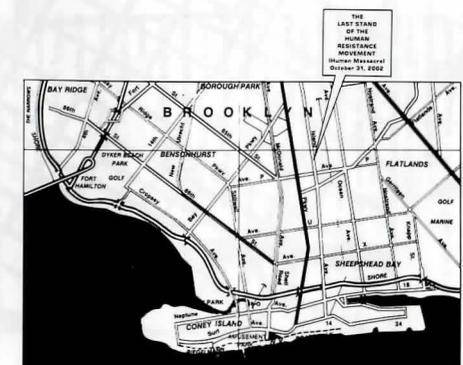


© 1988 Sierra On-Line, Inc.

NEW YORK CITY POINTS OF INTEREST

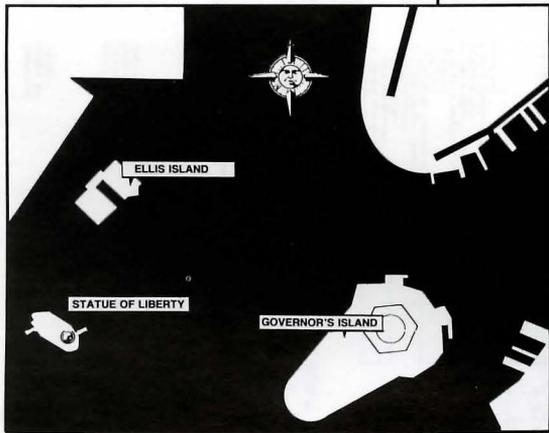


CENTRAL PARK



CONEY ISLAND

MANHATTAN



NEW YORK CITY

MAJOR POINTS OF INTEREST IN MANHATTAN

American Museum of Natural History
(All significant artifacts from this site were transferred to Mother Planet - March 2003)

Battered Park *(site of Battery Park before the arrival of the Alliance - August 2002)*

Broadway

Brooklyn Bridge

Central Park *(site of 1st Annual Human Survival Games)*

Chinatown

Ellis Island *(Established as a Resort Area for the Alliance - July 2003)*

Empire State Building

Governor's Island *(Maximum Security Prison for Human Violators)*

Lincoln Center *(former site of primitive ritual activities)*

Manhattan Bridge

Metropolitan Museum of Art

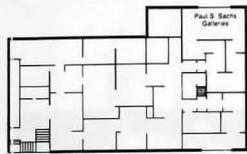
Museum of Modern Art *(site of the Cultural Cleansing - December 2002)*

Orb Monument *dedicated to the conquest of New York City - November 25, 2002)*

Statue of Liberty

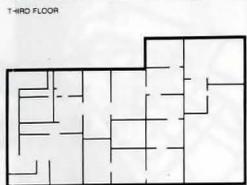
Times Square *(site of the New Year's celebration)*

United Nations Headquarters *(destroyed in the Great Fire--Orb Invasion - August 2002)*

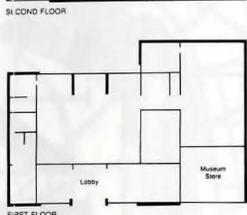


Museum of Modern Art (MOMA)

SIXTH FLOOR
(not shown)
Penthouse Restaurant
(open noon-3 p.m.)

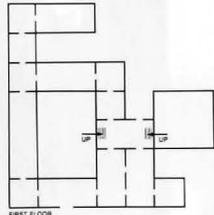


THIRD FLOOR
1. Picasso after 1930
2. Dadaism
3. Surrealism
4. Surrealism and related schools
5. Post-war European art
6. Abstract Expressionism
7. Abstract Expressionism
8. American and European art of the 1950s
9. American art of the 1950s
Paul S. Sachs Galleries (drawings and prints)
Edward Steichen Galleries (photography)

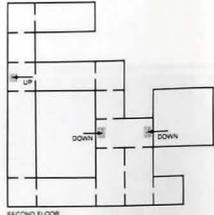


SECOND FLOOR
1. Post-Impressionism
2. Fantastic art of the end of the 19th: early Expressionism
3. Analytic Cubism
4. Synthetic Cubism
5. Cubism, Fantastic Cubism
7. The Fauves, Expressionism
10. Futurism
11. Matisse
12. De Stijl, Constructivism, Suprematism
13. "Bauhaus Atelier," Orphism
14. Ecole de Paris
G. Philip L. Goodwin Gallery (architect and design)

AUDITORIUM LEVEL
(not shown)
Film and video shows

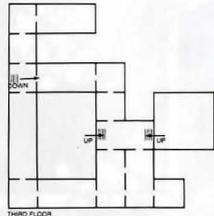


FIRST FLOOR

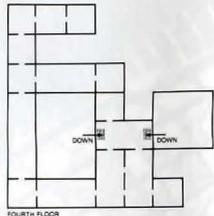


SECOND FLOOR

American Museum of Natural History



THIRD FLOOR



FOURTH FLOOR



PROSPECT PARK



GREENWOOD CEMETERY

Having Technical Problems?

Why not call our helpline

on:

021 326 6418

The line is open Monday to Friday between 9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

ALTERNATIVELY

If you want to access our
automated HINTS and TIPS line, call:

0839 993302*

Available 24 hours a day, seven days a week.



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 021 625 3311.**

*Calls are charged at 39p per minute cheap rate, 49p per minute at all other times. (Correct at time of going to press April 1994). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).