

POLICE QUEST 1™

**CBM AMIGA / ATARI ST
INSTRUCTION
MANUAL**

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

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

**POLICE QUEST
IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL**

| | |
|----------------------|-----------|
| English..... | 1 |
| Français..... | 14 |
| Deutsch..... | 26 |
| Italiano..... | 39 |

POLICE QUEST™ REFERENCE CARD

COVERING YOUR BEAT

ON FOOT

To walk from place to place, simply use the direction keys, your joystick, or a mouse. You can move your character almost anywhere.

IN YOUR CAR

When you are in your car, you will see an overhead perspective of the Lytton street system. Your car will appear as a small moving object on the screen. You can move your car using the numeric keys on your keyboard. There are three driving speeds: Code 1 – Cruising, Code 2 – Faster (but obeying traffic code), and Code 3 – Emergency (red lights and siren, no traffic code). You may toggle between the three speeds by using the following keys.

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIGS |
|--------|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| Code 1 | F6 | F6 | F6 | -6 | Shift 6 |
| Code 2 | F8 | F8 | F8 | -8 | Shift 8 |
| Code 3 | F10 | F10 | F10 | -0 | Shift 0 |

To toggle your character in and out of the car (when the car door is open), press:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIGS |
|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Shift 4 |

To toggle between map view and third person perspective (when the car door is closed), press:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIGS |
|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Shift 4 |

USING YOUR WEAPONS

There are situations in Police Quest where you will be called on to use weapons. There are three function keys which will enable you to use your weapon quickly.

They are as follows:

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIGS |
|------|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| Load | F6 | F6 | F6 | -6 | Shift 6 |
| Draw | F8 | F8 | F8 | -8 | Shift 8 |
| Fire | F10 | F10 | F10 | -0 | Shift 0 |

If your nightstick is needed, press the Fire Weapon key to use it.

USING THE RADIO

You will need to make contact with the radio dispatcher on a regular basis. To contact the radio dispatcher, press **CTRL-D** or type **RADIO**.

HITTING THE SHOWERS

There's nothing like a cold shower after a hard day's work. To toggle the shower on or off, press:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIGS |
|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| F10 | F10 | F10 | -0 | Shift 0 |

POLICE QUEST™

IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL LYTTON POLICE DEPARTMENT POLICEMAN'S INDOCTRINATION GUIDE

Welcome to the Lytton Police Department

The Lytton Police Department is responsible for protecting the people and property of this community. On entering the Lytton Police Department, the officer assumes a responsibility to his community and his country. The recruit must be worthy to serve by the side of those men who, throughout Lytton's history, have upheld the law and provided for a peaceful and welcoming atmosphere.

Each Lytton police officer has a variety of titles. Of primary importance are his duties as protector of the citizens of this community against unlawful activity. But the daily work and special tasks are also important, because it is the faithful, conscientious performance of day-to-day routine duties that determine the efficiency of this police force.

Sincerely,

Richard Whipplestick

Lytton Police Chief

PERSONAL CONDUCT

The Lytton Police Officer must perform in a professional manner at all times. Here are some of the qualifications which are expected of every police officer:

Common Sense – Is the most important virtue an officer can possess. It will keep you alive and out of trouble.

Organization – Just the facts, and plenty of them. You must keep them in order and at your fingertips (on a note pad would be nice).

Loyalty – A good police officer stands up for his department, his partner and fellow officers. Your life depends on them, and vice-versa.

Obedience – A good police officer carries out his orders willingly, cheerfully and promptly.

Initiative – A good police officer is one step ahead and keeps an eye out for jobs that need doing. He shows that he can be trusted to perform correctly in an emergency.

Guts – A good police officer keeps going when the going gets tough. He doesn't know the words "I can't."

Reliability – A good police officer does his job thoroughly. He comes through for you time and time again.

Integrity – A good police officer tries at all times to keep a clean record. He upholds the principles of his profession at all times.

Fairness – A good police officer gives fair treatment to others and expects the same in return.

Honesty – A good police officer maintains the truth even when it may be costly.

Cheerfulness – A good police officer keeps his head up even when facing the stormiest of situations.

Neatness – A good police officer is proud of his uniform and what it represents. He keeps it in immaculate condition.

Self-control – A good police officer does not lose his temper.

Promptness – A good officer is quick to the scene of a disturbance, and is always on time to meetings (especially briefings!).

DEPARTMENT STANDARDS

REQUIRED EQUIPMENT

Uniform
Gun belt with handcuff case, handcuffs and holster
Departmental issue service revolver
Departmental issue ammunition
Nightstick (PR-24)
Radio extender
Patrol car keys
Ticket book
Notebook
Pen
Briefcase

PERSONAL HYGIENE

Daily contact with the public makes it necessary that you practice certain rules of personal cleanliness and hygiene.

1. Shower on a daily basis. It is important to maintain clean and healthy bodies, teeth, fingernails and toenails. We recommend the use of deodorant and foot powders. Take it easy on the aftershave. (We don't want to drive the ladies crazy.)
2. All uniformed officers must be clean-shaven, with the exception of a neatly-groomed moustache. Your hair must be clean and have a well-groomed appearance. Hair cannot contain any foreign visible items. Bald officers must maintain a clean and shiny dome.
3. Plain clothes detectives may have beards. No goatees, please.

UNIFORM

1. It is important that all officers learn to keep their uniform items neat. Properly ironed uniforms present a well-groomed appearance. Clean all uniform items on a regular basis. Don't allow smudges or stains; all clothes must be spotless.
2. Shoes must be clean and shined.
3. Socks must match.
4. No holes, patches or missing buttons.

BASICS THAT EVERY OFFICER SHOULD KNOW

LEVELS OF ENFORCEMENT

LEVEL ONE – FIRM, PROFESSIONAL CONDUCT

Situation: A person shows passive (verbal) resistance (usually on routine stops).

Correct enforcement:

- a. Use firm, professional conduct. In most cases, this will prevent the situation from escalating.
- b. Refrain from abusive language or threats, as it will only escalate the situation.

LEVEL TWO – HAND-TO-HAND COMBAT

Situation: A suspect's threats indicate imminent physical attack (no weapons visible).

Correct enforcement:

- a. Call back-up unit if possible.
- b. Use department-approved hand-to-hand combat.
- c. If appropriate, use PR-24 nightstick.

LEVEL THREE – DEADLY FORCE

Situation: A suspect attempts physical violence with a deadly weapon.

Correct enforcement:

- a. Use deadly force in self-defence.
- b. Use deadly force when in fear of the life of another.

PHYSICAL ARREST PROCEDURES

1. Handcuff and search suspect.
2. Read suspect his rights.*

"You have the right to remain silent. What you say may be used against you in a court of law. You have the right to an attorney. If you cannot afford an attorney, one will be appointed to represent you before questioning, if you wish."

* Miranda Ruling

HANDCUFFING PROCEDURES

1. All suspects in your custody must be handcuffed.
2. Male suspects must be handcuffed behind the back.
3. Women suspects may be handcuffed in front at your discretion.

DRIVING CODES

Code 1 – No emergencies. The officer must obey all traffic regulations.

Code 2 – Quick response to a call is required; officer should proceed to the location as rapidly as possible using due caution. The officer must obey all traffic regulations.

Code 3 – Immediate response to a call is required; use red lights and siren while maintaining due caution.

Code 4 – Further assistance not required.

VEHICLE SAFETY INSPECTION

1. Look carefully at all sides of your vehicle before leaving the station yard.
2. Simply walking around the car will usually suffice.

SPECIAL OPERATING PROCEDURES

ROUTINE TRAFFIC STOP PROCEDURES

1. When a violation has been witnessed, stop the violator as quickly as possible to minimise the hazard of high speed driving and needless accidents.

FELONY TRAFFIC STOP PROCEDURES

1. You must have good reason to believe a felony has been committed.
2. Call radio dispatch for back-up unit.
3. Maintain radio contact with back-up unit.
4. Bring the suspect's vehicle to a complete stop. Maintain cover until the suspect is under control.
5. Command suspect to "halt" or "stop". Proceed to command suspect to lie face down on the ground.
6. Follow PHYSICAL ARREST PROCEDURES above.

FELONY ARREST PROCEDURES

1. Before proceeding with arrest, your back-up unit must be staked out in close proximity.
2. Maintain radio contact with your back-up unit.
3. Observe the crime.
4. Have weapon drawn at the ready.
5. Identify yourself as a police officer to the suspect.

6. Command suspect to keep his hands over his head. If at any time the suspect drops his hands, prepare to take defensive actions.
 - a. If the suspect flees, follow the suspect on foot. Maintain radio contact if possible.
 - b. If the suspect takes aggressive action (i.e. reaching for weapon, charging you), use necessary defensive actions.
7. When it is safe, approach the prisoner. Handcuff the prisoner. Note: Many suspects will wait until close contact with the officer has been established before taking aggressive action. Always be prepared to defend yourself against any hostile behaviour.
8. Search the prisoner.
9. Read suspect his rights.
10. Transport prisoner to jail.

INTOXICATED DRIVER PROCEDURES

1. Detect possible intoxication by observing erratic driving.
2. After stopping the suspect, determine his condition by:
 - a. Detecting the odour of alcoholic beverage.
 - b. Administering a FST (Field Sobriety Test).

RADIO TRANSMISSION

1. Respond to all radio transmissions as required according to police regulations.
2. A radio extender is necessary when away from the car.
3. Avoid unnecessary radio transmissions.

The following information is for reference only. Players will not be able to input any of the following codes, but should be familiar with them as they will be used by officers in the game.

RADIO CODES

| | | | |
|----------------|-------------------------------------|----------------|---|
| rc10-1 | Radio reception – poor | rc10-36 | Confidential information |
| rc10-2 | Radio reception – good | rc10-97 | Arrived at scene |
| rc10-4 | Received message | rc10-98 | Cleared scene; available for call |
| rc10-6 | On the air – not available for call | rc11-41 | Ambulance |
| rc10-7 | Off the air – out of service | rc11-44 | Fatality |
| rc10-8 | In service | rc11-48 | Furnish transportation |
| rc10-9 | Repeat message | rc11-79 | Injury traffic collision with ambulance responding |
| rc10-10 | End of shift – off duty | rc11-80 | Traffic collision with major injury |
| rc10-13 | Weather check | rc11-81 | Traffic collision with minor injury |
| rc10-15 | Prisoner in custody | rc11-82 | Traffic collision with property damage only |
| rc10-19 | Return to office | rc11-83 | Traffic collision no details |
| rc10-20 | Location | rc11-84 | Traffic control |
| rc10-21 | Use telephone | rc11-85 | Tow truck |
| rc10-22 | Cancel | rc11-98 | Meeting |
| rc10-23 | Stand by | rc11-99 | Emergency, officer needs assistance, respond Code 3 |
| rc10-27 | Subject check | | |
| rc10-29 | Check for wants | | |
| rc10-35 | Back-up requested | | |

VEHICLE CODE

- VC22348** – No person shall drive a vehicle upon a highway at a speed exceeding the maximum speed limit.
- VC23152** – It is unlawful for any person who is under the influence of an alcoholic beverage or any drug, or under the combined influence of an alcoholic beverage and any drug, to drive a vehicle.
- VC21453** – A driver facing a circular red signal shall stop at the intersection and shall remain stopped until an indication to proceed is shown.
- VC22450** – The driver of any vehicle approaching a stop sign at the entrance to, or within, an intersection or railroad grade crossing shall stop at a limit line, if marked, otherwise before entering the crosswalk on the nearside of the intersection.
- VC14601** – No person shall drive a motor vehicle upon a highway at any time when that person's driving privilege is suspended or revoked for reckless driving.
- VC12951** – The licensee shall have the license issued to him in his immediate possession at all times when driving a motor vehicle upon a highway.
- VC23103** – Any person who drives any vehicle upon a highway in wilful or wanton disregard for the safety of persons or property is guilty of reckless driving and, upon conviction thereof, shall be punished by imprisonment in the county jail for not less than five days nor more than 90 days or by a fine of not less than one hundred and thirty dollars nor more than five hundred dollars, or by both fine and imprisonment, except as provided in Section 23104.
- VC20001** – The driver of any vehicle involved in an accident resulting in injury to any person, other than himself, or death of any person shall immediately stop the vehicle at the scene of the accident and shall fulfil the requirements of sections 20003 and 20004.
- Any person failing to comply with all the requirements of this section under such circumstances is guilty of a public offence and upon conviction thereof shall be punished by imprisonment in the state prison, or in the county jail for not to exceed one year or by fine not to exceed five thousand dollars, or by both.
- VC28001** – Any person, while operating a motor vehicle and with the intent to evade, wilfully flees or otherwise attempts to evade a pursuing peace officer's motor vehicle, is guilty of a misdemeanor.
- VC10851** – Any person who drives or takes a vehicle not his own, without the consent of the owner thereof, and with intent either permanently or temporarily to deprive the owner thereof of his title to or possession of the vehicle, whether with or without the intent to steal the same is guilty of a public offence, and upon conviction thereof shall be punished by imprisonment in the state prison, or in the county jail for not more than one year or by a fine of not more than five thousand dollars, or by both such fine and imprisonment.

PENAL CODE

PC459 Burglary

Every person who enters any house, room, apartment, tenement, shop, warehouse, store, mill, barn, stable or other building, tent, vessel, railroad car, locked or sealed cargo container, whether or not mounted on a vehicle, trailer coach, any house car, inhabited camper, vehicle, aircraft, mine or any underground portion thereof, with intent to commit grand or petit larceny or any felony is guilty of burglary. As used in this chapter, "inhabited" means currently being used for dwelling purposes, whether occupied or not.

PC211 Robbery

Defined. Robbery is the felonious taking of personal property in the possession of another, from his person or immediate presence, and against his will, accomplished by means of force or fear.

PC212 Fear Defined

The fear mentioned in Section 211 may be either:

1. The fear of an unlawful injury to the person or property of the person robbed, or of any relative of his or member of his family: or,
2. The fear of an immediate and unlawful injury to the person or property of anyone in the company of the person robbed at the time of the robbery.

PC12025 Unlawful to Carry Concealed Firearms Without License

- (a) Except as otherwise provided in this chapter, any person who carries concealed within any vehicle which is under his or her control or direction any pistol, revolver, or other firearm capable of being concealed upon the person without having a license to carry such firearm is guilty of a misdemeanor. Any person convicted under this subdivision who has previously been convicted of any felony, or of any crime made punishable in this chapter, is guilty of a felony, and if probation is granted, or if the execution or imposition of sentence is suspended, it shall be a condition thereof that he or she be imprisoned in the county jail for not less than three months.
- (b) Any person who carries concealed upon his or her person any pistol, revolver, or other firearm capable of being concealed upon the person without having a license to carry such firearm as provided in this chapter is guilty of a misdemeanor punishable by imprisonment in the county jail not to exceed one year, or by a fine not to exceed one thousand dollars, or by both such fine and imprisonment, except any person, having been convicted of a crime against the person, property or a narcotics or dangerous drug violation, who carries concealed upon his or her person any firearm capable of being concealed upon the person without having a license to carry such firearm is guilty of a public offense and is punishable by imprisonment in a state prison, or by imprisonment in a county jail not to exceed one year, or by fine not to exceed one thousand dollars, or by both such fine and imprisonment. Any person convicted under this subdivision who has previously been convicted of any felony or of any crime made punishable by this chapter, is guilty of a felony, and if probation is granted, or if the execution or imposition of sentence is suspended, it shall be a condition thereof that he or she be imprisoned in the county jail for not less than three months.
- (c) Firearms carried openly in belt holsters are not concealed within the meaning of this section, nor are knives which are carried openly in sheaths suspended from the waist of the wearer.

PC11350 Unlawful Possession

- (a) Except as otherwise provided in this division, every person who possesses any controlled substance which is a narcotic drug, unless upon the written prescription of a physician, dentist, podiatrist, or veterinarian licensed to practice in this state, shall be punished by imprisonment in the state prison.

PC11351.5 Possession or Purchase of Cocaine (Other Than Cocaine Hydrochloride) for Sale

Except as otherwise provided in this division, every person who possesses for sale or purchases for purposes of sale cocaine shall be punished by imprisonment in the state prison for a period of three to five years.

PC148 Resisting or Obstructing Public Officer or Peace Officer

Every person who wilfully resists, delays, or obstructs any public officer or peace officer, in the discharge or attempt to discharge any duty of his office, when no other punishment is prescribed, is punishable by a fine not exceeding one thousand dollars, or by imprisonment in a county jail not exceeding one year, or by both such fine and imprisonment.

PC187 Murder

- (a) Murder is the unlawful killing of a human being with malice aforethought.

AN 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 Sonny Bonds, a police officer in the fictional town of Lytton.

Each 3-D Animated Adventure Game has a main goal, and yours in Police Quest is to bust a big-time drug dealer with a street name of "Death Angel." You will need to advance from street officer to undercover cop, establish trustworthy contacts and valuable leads in order to make solid progress. Before you hit the streets, you will need to know proper police procedures, be familiar with the streets of Lytton, and have a working knowledge of the vehicle and traffic code. It takes common sense, logical thinking and real guts to be a "Blue Knight". Good luck!

TIPS FOR NEW ADVENTURE PLAYERS

Note: If you have played an animated adventure before, this section can be skipped.

1. HOW TO MOVE AROUND

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

2. WATCH YOUR BEHIND

Due to the dangerous nature of this adventure game, you will want to save your game often. Type **SAVE GAME** after you have made important progress. Type **SAVE GAME** when you encounter a potentially dangerous situation.

If you do encounter danger, and your character is left in a bad predicament (such as death), you can type **RESTORE GAME** to return to the place you were at when you last saved your game. Careful use of this function has saved many undercover cops from returning to street officer status.

3. BE OBSERVANT

When you enter a room type **LOOK AT THE ROOM**. When you open a box type **LOOK IN THE BOX**. When you want to talk to a bartender type **TALK TO THE BARTENDER**. The descriptions and close-ups offered may provide valuable clues.

4. PLAY WITH A PARTNER

Police work isn't a cake walk. You may find it helpful to go through Police Quest with a friend. Different people come up with different ways to use items and different ways to interpret clues. Besides, police officers often work in pairs.

5. CAUGHT SPEECHLESS?

Police Quest understands a wide variety of verbs such as:

| | | | |
|----------|---------|--------|-------|
| ANSWER | ARREST | ATTACK | BUY |
| CHUG | CLOSE | DEAL | DRINK |
| EAT | GET | GIVE | HALT |
| HIT | INSPECT | KNOCK | LOOK |
| OPEN | ORDER | RADIO | READ |
| RUN | SHOOT | SIGN | SMELL |
| START | SUBMIT | TAKE | TALK |
| TRANSMIT | USE | WASH | WRITE |

6. BE ON THE LOOKOUT

There's much more in a 3-D Animated Animation Game than meets the eye. Try any action you can think of — even the outrageous. No one ever got a life sentence in the slammer from playing computer games (or have they?). If you do run into trouble, you can always resort back to your **RESTORE GAME** function.

Warning! The following section is for beginning adventure game players only. The contents include answers to some of the game's puzzles and hints that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having difficulty getting started with Police Quest.

YOUR FIRST DAY ON THE BEAT... BEGINNING POLICE QUEST

Press the Space Bar to bypass the title screen. You begin in a hallway at the Lytton Police Department. Walk to the room in the lower right-hand corner. You are now in the Locker Room.

Type:

LOOK AT THE LOCKER ROOM

The Lytton PD locker room has two rows of full-sized double-stacked lockers with a bench between them, two showers, and three toilet stalls.

Press **Enter**.

Approach the different officers in the locker room. They will make various comments to you. Press **Enter** after each comment.

Walk to the second locker from the right on the right-hand side.

Type:

OPEN THE LOCKER DOOR

Close-up of locker.

Type:

LOOK AT THE LOCKER

You store your personal gear in your locker.

Press **Enter**.

You see your weapon in your gun belt.

Press **Enter**.

There is a speed loader of ammunition on the shelf.

Press **Enter**.

Your briefcase rests on the bottom of the locker.

Press **Enter**.

The keys to your Corvette are hanging on a hook.

Press **Enter**.

Your towel is neatly folded in the bottom of the locker.

Press **Enter**.

Your civilian clothes are hanging on a hanger.

Press **Enter**.

An old T-shirt and a pair of jeans hang here.

Press **Enter**.

Type:

TAKE THE GUN

The policeman's tool belt! Don't leave home without it.

Press **Enter**.

Type:

TAKE THE AMMUNITION

You take a speed loader with six rounds of .357-magnum, hollow-point, silver jacketed bullets.

Press **Enter**.

Type:

TAKE THE BRIEFCASE

Your briefcase contains many items you'll need in the field.

Press **Enter**.

Type:

CLOSE THE LOCKER DOOR

Exit the door to your left.

You are now in the hallway.

Walk to the room in the upper right-hand corner.

You are now in the Briefing Room.

Walk to the pigeonholes on the right wall. Walk down to the second hole from the right.

Type:

LOOK IN THE PIGEONHOLE

You check your pigeonhole and find a handwritten note.

Press **Enter**.

"Sonny: How's about an 11-98 at Carol's Caffeine Castile later in the shift? Steve."

Press **Enter**.

Since you no longer need the note, you discard it.

Press **Enter**.

Walk to the table in the lower right-hand corner.

Type:

TAKE THE NEWSPAPER FROM THE

TABLE

You pick up this morning's edition of the "Lytton Tribune."

Press **Enter**.

A close-up view of the paper shows page 1. Use the arrow keys to move from page to page. The newspaper has a total of 4 pages.

Read the newspaper. Take notes.

Type:

CLOSE THE NEWSPAPER

A message will soon appear.

"Sonny Bonds, please find your place. Briefing is about to begin."

Press **Enter**.

Officers will begin filing into the room. Your assigned position for briefings is at the front right table, on the left side.

Walk to that position. Face the podium.

This is your assigned position for briefings.

Press **Enter**.

After Sergeant Dooley enters the room, and you are correctly positioned, the briefing begins. *Sergeant John Dooley briefs the 1300 shift, beginning with the latest hot sheet of stolen rides...*

Press **Enter**.

"Welcome back men," says Sergeant John Dooley. "I hope you enjoyed the long weekend."

Press **Enter**.

"Now listen up," he barks. "We're looking for a black 1983 Cadillac, license number LOP1238, VIN C03456218, reported stolen last week. Try hard to find it, so I can get that Malcolm Washington character off my back for a change."

Press **Enter**.

Dooley continues, "Now hear this, last night three teenagers were arrested in three separate arrests, each for drunk driving. Two of the three were in possession of cocaine, and all three attend Jefferson High School. That should tell you something, boys and girls!"

Press **Enter**.

"Well, that's it for today. Watch your butts, kids. We don't want ol' Chief Whipplestick whining about our industrial injury stats going up again! Sonny Bonds, you are assigned to beat 83-32."

Press **Enter**.

Note: Listen and take careful notes during briefings. Important clues for finishing the game are issued during the course of a briefing.

After Sergeant Dooley finishes his speech, the officers will file out of the briefing room. Exit the door to your left. You are now back in the hallway.

It sure clears out quick around here.

Press **Enter**.

Type:

LOOK

Around the hallway is a keyboard, a table holding radio extenders, a photograph on the far wall, and a barred window to the evidence room.

Press **Enter**.

Walk to the keyboard on the left wall.

Type:

TAKE THE PATROL CAR KEYS

You take the patrol car keys from the keyboard.

Press **Enter**.

Walk to the table at the north end of the hall.

Type:

TAKE A RADIO EXTENDER

You pick up a squelchy, noisy, but workable extender.

Press **Enter**.

Exit down the hall to your left.

You are in another hallway.

Continue walking to your left until you enter the door on the left side of the screen. Ignore the other doors for now.

You are now in the parking lot.

Type:

LOOK AT THE PARKING LOT

The parking lot holds three patrol cars, an unmarked car and a shiny, clean Corvette.

Press **Enter**.

Your patrol car is located at the bottom left corner.

Take a walk around the car. When you successfully inspect it by walking near all four wheels, you will see a message.

Having performed the prescribed, walk-around safety check of your vehicle, you're ready to hit the streets.

Note: Regulation police procedures, such as the inspection above, are closely followed in this game. Compliance with these procedures is mandatory for you to successfully complete this adventure.

Press **Enter**.

Walk to the front of your car.

Type:

OPEN THE DOOR

The car door will open.

Press F4 or type:

ENTER

You will sit down in the car.

Type:

CLOSE THE DOOR

The car door will close.

Press F4 or type:

START THE CAR

Please insert disk 2 and press Enter.

You have now successfully completed the first stage of your adventure. You are now ready to hit the streets! Good luck!

POLICE QUEST™

HOW TO PLAY FIVE CARD DRAW POKER

Draw Poker is a card game. Five cards are dealt to each player. An initial fee (called an ante) is charged before each hand. In Police Quest, ante is one ten-dollar chip (\$10). After all players "ante", the cards are dealt, with your hand being dealt face up.

You are then given the opportunity to bet on your hand. After initial betting takes place, players are asked if they want to "draw" cards in an effort to improve their hand. In Police Quest, players are allowed to "draw" a maximum of three cards. After cards have been drawn, the players are given the opportunity to bet again. The winner is the player with the highest hand.

RANK OF HANDS

1. **Straight flush.** The highest possible hand, a straight flush requires all five cards to be of the same suit and in sequence, such as the 6, 7, 8, 9 and 10 of hearts. The highest ranking straight flush is the A, K, Q, J and 10 of one suit, called a Royal Flush.
2. **Four of a kind.** The highest four of a kind is four aces, followed by four kings, four queens etc. The fifth card is inconsequential.
3. **A full house.** A full house is three cards of one rank and two cards of another rank. Example: 9-9-9-5-5. In a case where two players have full houses, the winner is the player with the highest three of a kind.
4. **A flush.** A flush is five cards of the same suit, but not all in sequence. Example: (5 hearts). In a case where two of more players have flushes, the player with the highest card in his hand is the winner.
5. **A straight.** A straight is five cards in sequence, but not all of the same suit. Example: 10 of hearts, 9 of clubs, 8 of spades, 7 of hearts, 6 of diamonds. In a case where two or more players have straights, the winner is the player with the highest card in his hand.
6. **Three of a kind.** Example: Q-Q-Q-8-7. The highest three of a kind is three aces, followed by three kings, etc.
7. **Two pair.** Example: 7-7-4-4-2. If two or more players have two pair, the winner is the player with the highest pair.
8. **One pair.** Example: K-K-6-3-2. The highest pair is two aces, followed by two kings, etc.
9. Below the hands containing one pair are no-pair hands, which are ranked by the highest card they contain, ace-high being the best.

Some common poker words you will need to understand are defined as follows:

ANTE – The opening stakes (fee) you pay to build up the pot. In Police Quest, type "ANTE" or "DEAL" to begin each new hand.

FOLD – To get out of a hand. In Police Quest, you can quit a hand by entering "0" when you are asked to bet.

CALL – To equal an opponent's bet and demand a show of cards.

RAISE – To increase the amount of a poker bet.

PASS – To withdraw from the current poker pot. In Police Quest, type "0" to pass. If nobody has bet prior to your turn, passing will allow you to stay in the game without betting until another player bets first.

POT – The total of the bets at stake at one time. In Police Quest, the pot is displayed in the upper right-hand corner.

STAKE – The prize awarded for winning a hand in poker.

HOW TO BET

The computer will prompt you to bet by asking "How many \$10 chips (0-3)?" Type in the amount of your bet by entering the appropriate amount. Type 0 to pass (or fold, if a bet has been placed by an opponent), 1 to raise the bet \$10, 2 to raise the bet \$20, or 3 to raise the bet \$30.

DISCARDING AND TAKING CARDS

The computer will prompt you to discard cards by asking "How many cards (0-3)?" Type in the number you want to discard by entering the appropriate number. Now, the computer will prompt you to pick the first card you would like to discard by asking, "First card to discard (1-5)?" Type in the number of the first card you want to discard (the cards are numbered 1-5 from left to right). The computer will continue to ask you to choose cards until you have discarded the number you requested. You can only discard the same card once.

The dealer then distributes the new cards to the players, and you will see your new hand.

BETTING THE SECOND TIME AROUND

The computer will now prompt you to place another bet on your 'new' hand by asking how many chips you want to bet. Enter the number of chips you want to bet.

FOLDING AND PASSING

If you decide to fold, enter 0 when the computer asks you to place your bet. If nobody has bet yet, entering 0 will be interpreted as a pass, and you will have the opportunity for a free look at the opponents' hands if nobody bets. If an opponent bets after you pass, you will have the opportunity to call his bet, raise his bet, or fold when the round comes back to you.

WINNING HANDS

When the final bets have been placed, the computer will determine the winner. The winner of each hand wins the pot, which is displayed in the upper right-hand corner.

AFTER EACH HAND

After a hand has been finished and a winner determined, type "ANTE" or "DEAL" to begin the next hand.

STRATEGY TIPS

1. Watch the amount your opponents bet. The number of chips that your opponents wager will give you a good indication of the strength of their hands.
2. Watch how many cards your opponents take. The number of cards they take will often be a good indicator of the strength of their hands.

POLICE QUEST™

CARTE DE REFERENCE

PARCOURIR VOTRE ZONE DE SURVEILLANCE

A PIEDS

Pour vous déplacer, utilisez les touches directionnelles, le joystick ou la souris. Vous pouvez déplacer votre personnage presque partout.

EN VOITURE

Lorsque vous êtes dans votre voiture, vous disposez d'une vue d'ensemble des rues de Lytton. Votre voiture apparaît comme un petit objet mobile sur l'écran. Vous pouvez la déplacer en utilisant le pavé numérique. Vous pouvez conduire avec trois vitesses : code 1 (vitesse de croisière), code 2 (plus vite mais en respectant la limitation de vitesse) et code 3 (situation d'urgence, avec gyrophare et sirène sans respect des limitation de vitesse). Vous pouvez passer d'une vitesse à l'autre en utilisant les touches suivantes.

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIgs |
|--------|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| Code 1 | F6 | F6 | F6 | -6 | Maj 6 |
| Code 2 | F8 | F8 | F8 | -8 | Maj 8 |
| Code 3 | F10 | F10 | F10 | -0 | Maj 0 |

Pour entrer ou sortir de la voiture (lorsque la portière est ouverte), appuyez sur :

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIgs |
|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Maj 4 |

Pour passer du plan à une perspective individuelle (lorsque la portière est fermée), appuyez sur :

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIgs |
|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Maj 4 |

ARMES

Dans certaines situations, vous devez utiliser des armes à l'aide d'une des trois touches de fonction suivantes :

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIgs |
|----------------|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| Charger l'arme | F6 | F6 | F6 | -6 | Maj 6 |
| Sortir l'arme | F8 | F8 | F8 | -8 | Maj 8 |
| Tirer | F10 | F10 | F10 | -0 | Maj 0 |

Si vous avez besoin de votre matraque, appuyez sur la touche correspondant à tirer.

RADIO

Vous devez entrer en contact avec le central radio régulièrement. Pour l'appeler, appuyez sur **CTRL-D** ou tapez **RADIO**.

DOUCHES

Rien de tel qu'une bonne douche glacée après une dure journée de travail. Allumez et éteignez la douche en appuyant sur :

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIgs |
|--------|-------|----------|-----------|--------------------|
| F10 | F10 | F10 | -0 | Maj 0 |

POLICE QUEST™

A LA POURSUITE DE L'ANGE DE LA MORT

SERVICES DE POLICE DE LYTTON

GUIDE D'ENDOCTRINEMENT DES POLICIERS

Bienvenue aux services de police de Lytton

Les services de police de Lytton se doivent de protéger les personnes et les biens de la collectivité. En entrant dans les services de Police de Lytton, la recrue s'engage à défendre les intérêts de la collectivité et de son pays. Elle doit se montrer digne des hommes qui, dans l'histoire de Lytton, ont servi la loi et ont œuvré pour préserver la paix et une atmosphère chaleureuse dans la communauté. Chaque policier a plusieurs devoirs. Tout d'abord, il se doit de protéger les citoyens de la communauté contre les activités illégales. Son travail quotidien et ses actions particulières sont cruciales car ils sont déterminants pour l'efficacité des forces de police.

Salutations

Richard Whipplestick

Chef de police de Lytton

CONDUITE PERSONNELLE

Le policier de Lytton doit se comporter de façon professionnelle à tout moment. La liste suivante énonce les qualités requises de tout policier.

Bon sens – Qualité la plus importante qui vous permet de survivre et vous évite des ennuis.

Organisation – Les faits, juste les faits. Vous devez les répertorier et les garder sous la main (inscrivez-les dans un carnet).

Loyauté – Un bon policier défend les intérêts de son service, de son collègue et des autres policiers. Votre vie repose sur eux et vice versa.

Obéissance – Un bon policier effectue son devoir avec entrain, bonne humeur et rapidité.

Initiative – Un bon policier va toujours de l'avant et reste disponible pour tout nouveau de travail. Il doit montrer qu'il est digne de confiance pour réagir positivement dans une situation d'urgence.

Courage – Un bon policier ne s'arrête pas devant la difficulté. Il ne connaît pas les mots "je ne peux pas".

Confiance – Un bon policier fait son travail consciencieusement. Il est obstiné.

Intégrité – Un bon policier se doit de garder son casier judiciaire vierge. Il représente constamment son corps de métier.

Justice – Un bon policier traite toutes les personnes sur un pied d'égalité et attend le même traitement en retour.

Honnêteté – Un bon policier défend la vérité à tout prix.

Bonne humeur – Un bon policier garde la tête haute même confronté aux pires situations.

Propreté – Un bon policier est fier de son uniforme et de ce qu'il représente. Il le maintient dans une propreté absolue.

Maîtrise de soi – Un bon policier ne perd pas son sang froid.

Rapidité – Un bon policier se rend rapidement sur les lieux où il est appelé et est toujours à l'heure aux réunions (particulièrement aux briefings).

NORMES DU DEPARTEMENT

EQUIPEMENT REQUIS

Uniforme
Ceinturon avec étui à menottes, menottes et étui à revolver.
Revolver et munitions émis par les services de police
Matraque (PR – 24)
Transmetteur radio
Clefs de la voiture de patrouille
Carnet de procès-verbaux
Carnet de notes
Stylo
Attaché-case

HYGIENE PERSONNELLE

Le contact quotidien avec le public oblige à respecter certaines règles d'hygiène et de propreté personnelle.

1. Douche quotidienne. Il est important d'avoir une bonne hygiène corporelle et d'avoir les dents, les ongles de main et de pieds propres. Nous conseillons l'usage d'un déodorant et de talc pour les pieds. Pas trop d'après rasage (on ne veut pas rendre les filles dingues).
2. Tous les policiers en uniforme doivent être fraîchement rasés. On peut conserver la moustache à condition qu'elle soit bien taillée. Vous devez avoir les cheveux propres, bien coiffés et exempts de corps étrangers visibles. Les policiers chauves doivent posséder un crâne propre et brillant.
3. Les détectives en civil peuvent porter la barbe. Bouc interdit, s'il vous plaît.

UNIFORME

1. Il est capital que les policiers maintiennent leurs uniformes dans un état irréprochable. Ils doivent être repassés et lavés régulièrement et exempts de toute tache.
2. Les chaussures doivent être cirées et brossées.
3. Les chaussettes ne doivent pas être dépareillées.
4. Pas de trous, de pièce ou de bouton manquant.

REGLES ELEMENTAIRES

NIVEAUX DE REACTION

PREMIER NIVEAU – CONDUITE PROFESSIONNELLE FERME

Situation : une personne montre une résistance passive (verbale) (lors d'un contrôle de routine).

Attitude correcte :

- a. Adoptez une conduite professionnelle ferme pour éviter d'aggraver la situation.
- b. Evitez d'utiliser un langage injurieux ou des menaces car cela ne fera qu'aggraver la situation.

DEUXIEME NIVEAU – COMBAT A MAINS NUES

Situation : les menace d'une personne interpellée indique qu'elle va passer à l'attaque (pas d'armes en vue).

Attitude correcte :

- a. Appelez des unités de renfort si possible.
- b. Utilisez les méthodes de combat à main nues homologuées par nos services.
- c. Utilisez la matraque PR-24 si nécessaire.

TROISIEME NIVEAU – RIPOSTE MORTELLE

Situation : un suspect fait preuve de violence physique avec une arme mortelle.

Attitude correcte :

- a. Utilisez une riposte mortelle en auto-défense.
- b. Utilisez une riposte mortelle quand la vie d'un tiers est menacée.

PROCEDURE D'ARRESTATION DE LA PERSONNE

1. Passez les menottes et fouillez la personne interpellée.
2. Lisez-lui ses droits*.

“Il est de votre droit de garder le silence. Tout ce que vous direz pourra être retenu contre vous. La loi vous autorise à être assisté par un avocat. Si vous ne pouvez assumer financièrement votre défense et que vous le souhaitez, un représentant légal sera nommé avant les interrogatoires.”

* Miranda Ruling

PROCEDURES DE MISE DES MENOTTES

1. Tout suspect en état d'arrestation doit porter des menottes.
2. Les suspects hommes doivent porter les menottes dans le dos.
3. Les suspects femmes peuvent porter les menottes devant, selon.

CODE DE LA ROUTE

Code 1 – Pas d'urgence. Les policiers doivent respecter les règles normales de conduite.

Code 2 – Réponse rapide à un appel nécessaire. Les policiers doivent se rendre sur les lieux le plus rapidement possible en faisant preuve de vigilance. Ils doivent obéir aux règles de conduite normale.

Code 3 – Réponse immédiate à un appel nécessaire. Utilisez le gyrophare et la sirène en faisant preuve de vigilance.

Code 4 – Assistance supplémentaire non demandée.

INSPECTION DE SECURITE DU VEHICULE

1. Inspectez le véhicule avant de quitter le parking de la police.
2. Effectuez simplement le tour du véhicule.

PROCEDURES PARTICULIERES

PROCEDURE DE CONTROLE DE ROUTINE D'UN VEHICULE

1. Si vous êtes témoin d'une effraction, arrêtez l'auteur le plus rapidement possible pour réduire le danger causé par un excès de vitesse pouvant provoquer un accident inutile.

PROCEDURE DE CONTROLE DE ROUTINE D'UN VEHICULE EN INFRACTION

1. Vous devez être sûr qu'une infraction vient d'être commise.
2. Appelez le central radio pour obtenir des unités de renfort.
3. Maintenez le contact radio avec les unités de renfort.
4. Immobilisez complètement le véhicule suspect. Restez à couvert jusqu'à ce que le suspect soit maîtrisé.
5. Ordonnez au suspect de s'immobiliser et de s'allonger face au sol.
6. Suivez les procédures d'arrestation de la personne décrites ci-dessus.

PROCEDURES D'ARRESTATION POUR INFRACTION

1. Avant de procéder à l'arrestation, une unité de renfort doit se trouver à proximité.
2. Maintenez le contact radio avec votre unité de renfort.
3. Observez l'infraction.
4. Sortez votre revolver.

5. Faites-vous connaître du suspect comme policier.
6. Ordonnez-lui de garder les mains sur la tête. Si le suspect baisse les bras, tenez-vous prêt à passer à l'action.
 - a. S'il s'échappe, poursuivez-le et maintenez le contact radio si possible.
 - b. Si le suspect adopte une attitude agressive (essaye de saisir son arme ou vous attaque) adoptez une riposte appropriée.
7. Approchez-vous du suspect lorsque vous êtes hors de danger et passez-lui les menottes.
Remarque : de nombreux suspects attendent que le policier soit près d'eux pour de passer à l'action. Soyez toujours sur vos gardes.
8. Fouillez le suspect.
9. Lisez-lui ses droits.
10. Amenez-le à la prison.

PROCEDURES DE CONTROLE D'UN CONDUCTEUR EN ETAT D'EBRIETE

1. Repérez tout comportement suspect de la part du conducteur pour cause d'ébriété.
2. Une fois le conducteur arrêté, identifiez son état en :
 - a. détectant des vapeurs d'alcool.
 - b. effectuant un alcotest.

TRANSMISSION RADIO

1. Répondez à tout contact radio comme stipulé dans les règles de police.
2. Portez un transmetteur radio en dehors du véhicule.
3. Evitez les contacts radio inutiles.

Les paragraphes suivants ne sont qu'à titre informatif. Les joueurs ne doivent pas entrer les codes suivants mais les connaître car les policiers les utilisent dans le jeu.

CODES RADIO

| | |
|---|--|
| rc10-1 Réception radio – mauvaise | rc10-36 Informations confidentielles |
| rc10-2 Réception radio – bonne | rc10-97 Arrivée sur les lieux |
| rc10-4 Message reçu | rc10-98 Lieux dégagés – en écoute |
| rc10-6 Sur les ondes – non disponible pour appel | rc11-41 Ambulance |
| rc10-7 Non connecté – hors service | rc11-44 Accident mortel |
| rc10-8 En service | rc11-48 Assurer transport |
| rc10-9 Répéter message | rc11-79 Accident de la route avec blessés, en attente d'une ambulance |
| rc10-10 Service terminé | rc11-80 Accident de la route avec blessés graves |
| rc10-13 Vérifications météo | rc11-81 Accident de la route avec blessés légers |
| rc10-15 Détenu en garde à vue | rc11-82 Accident de la route avec dégâts matériels uniquement |
| rc10-19 Regagner les bureaux | rc11-83 Accident de la route, aucune donnée |
| rc10-20 Situation | rc11-84 Contrôle de la circulation |
| rc10-21 Utiliser téléphone | rc11-85 Dépanneuse |
| rc10-22 Annuler | rc11-98 Réunion |
| rc10-23 En attente | rc11-99 Urgence, assistance nécessaire, répondre en code-3 |
| rc10-27 Contrôle d'identité | |
| rc10-29 Vérification besoins | |
| rc10-35 Renforts demandés | |

CODES DES VEHICULES

- VC22348** : Aucune personne n'est autorisée à dépasser la limite de vitesse sur l'autoroute.
- VC23152** : Il est illégal pour toute personne sous l'emprise de l'alcool ou de la drogue, ou des deux à la fois de conduire un véhicule.
- VC21453** : Le conducteur doit s'arrêter à une intersection en présence d'un feu rouge et ne redémarrer que lorsque l'ordre lui en est donné.
- VC22450** : Le conducteur de tout véhicule s'approchant d'un panneau de stop à l'entrée ou au milieu d'un croisement ou d'un passage à niveau doit s'arrêter sur le tracé de limite, s'il est marqué, ou avant de pénétrer sur le passage clouté sur la droite du croisement.
- VC14601** : Nulle personne n'est autorisée à conduire sur l'autoroute si elle est soumise à un retrait de permis.
- VC12951** : Le conducteur doit avoir sur lui son permis de conduire lorsqu'il conduit sur l'autoroute.
- VC23103** : Toute personne conduisant un véhicule sur l'autoroute menaçant la sécurité publique est coupable de conduite dangereuse et est passible d'un emprisonnement allant de 5 à 90 jours ou d'une amende comprise entre cent trente dollars et cinq cent dollars, ou des deux ensemble, excepté comme stipulé dans la clause 23104.
- VC20001** : Le conducteur de tout véhicule impliqué dans un accident comprenant des personnes blessées ou décédées autre que lui-même doit immédiatement immobiliser son véhicule sur le lieu de l'accident et doit remplir les clauses des sections 20003 et 20004.
- Toute personne ne respectant pas les clauses de cette section est coupable de délit public passible d'une peine d'emprisonnement inférieure à un an ou d'une amende inférieure à cinq mille dollars, ou les deux.
- VC28001** : Toute personne aux commandes d'un véhicule qui tente d'échapper à un agent de police à sa poursuite est coupable de délit.
- VC10851** : Toute personne qui conduit ou s'approprie un véhicule qui ne lui appartient pas et sans le consentement de son propriétaire, avec intention de le priver temporairement ou définitivement de la jouissance de son bien, avec ou sans l'intention de voler, est coupable de délit public et est passible d'une peine d'emprisonnement d'inférieure à un an ou d'une amende inférieure à cinq mille dollars, ou des deux.

CODE PENAL

PC459 Cambriolage

Toute personne pénétrant dans l'un des lieux suivants : maison, chambre, appartement, immeuble, magasin, entrepôt, moulin, étable, grange ou tout autre bâtiment, vaisseau, tente, voiture, container fermé ou scellé, chargé ou non sur un véhicule, remorque, maison mobile, camping-car habité, véhicule, avion, mine ou toute section souterraine, avec l'intention de commettre un grand ou un petit larcin ou tout autre délit est accusé de cambriolage. "Habité" signifie être utilisé comme domicile, occupé ou non.

PC211 Vol

Le vol est un délit par lequel une personne s'approprie le bien d'autrui contre sa volonté par l'intermédiaire de la force ou de la peur.

PC212 Peur

La peur décrite dans la section 211 peut être soit :

1. La peur d'un préjudice de nature illégale porté à la personne ou aux biens de celle-ci ou à tout membre de sa famille, ou
2. La peur d'un préjudice de nature illégale et immédiate porté à la personne ou aux biens de toute personne en présence de la personne volée au moment du délit.

PC12025 Interdiction de porter des armes cachées sans permis

- a. Sauf mention contraire, toute personne portant une arme cachée dans un véhicule en sa possession ou sous son contrôle: revolver, pistolet ou autre arme à feu en mesure d'être cachée sur la personne sans permis de port d'arme est capable d'un délit. Toute personne inculpée en rapport avec cet article et qui a été précédemment accusée de délit ou de tout autre délit décrit dans ce chapitre est coupable de délit. Si cette personne dispose d'un sursis ou si l'exécution ou l'application du verdict a été reculée, alors il ou elle sera emprisonné (e) pour un minimum de trois mois.
- b. Toute personne qui transporte un pistolet, revolver ou autre arme à feu cachés sur sa personne sans permis de port est coupable de délit passible d'une peine d'emprisonnement inférieure à 1 an ou d'une amende inférieure à mille dollars, ou des deux à la fois. Cependant toute personne coupable d'un délit contre une personne, des biens ou lié à la drogue portant une arme à feu sur elle sans permis est passible d'une peine d'emprisonnement d'un an au plus ou d'une amende inférieure à 1000 dollars, ou des deux à la fois, pour délit public. Toute personne inculpée en relation avec cet article et possédant un sursis ou si l'exécution ou l'application de cette peine a été reportée, l'accusé sera emprisonné pour un minimum de trois mois.
- c. Les armes à feu portées ouvertement à la ceinture ne sont pas incluses dans cette section, ainsi que les couteaux portés ouvertement dans des portes couteaux fixés à la taille du possesseur.

PC11350 Possession illégale

- a. Sauf mention contraire dans cette section, toute personne en possession d'une substance affiliée à de la drogue, sauf si prescrite par un médecin, dentiste, podologue ou vétérinaire dans l'exercice légal de ses fonctions est passible d'emprisonnement.

PC11351.5 Possession ou achat de cocaïne (autre que l'hydrochlorure de cocaïne) pour la revente

Sauf mention contraire dans cette section, toute personne en possession de cocaïne à vendre ou achetée avec intention de la revendre est passible d'une peine d'emprisonnement pour une période comprise entre trois et cinq ans.

PC148 Résistance ou refus d'aide à un policier de la force publique ou à un gardien de la paix

Toute personne résistant, retardant, ou refusant d'aider délibérément un policier de la force publique ou un gardien de la paix, en interférant ou en tentant d'interférer dans l'exercice de ses fonctions, lorsqu'il n'est soumis à d'aucune autre peine, est passible d'une amende ne dépassant pas mille dollars ou d'une peine d'emprisonnement inférieure à un an, ou des deux à la fois.

PC187 Meurtre

- a. Le meurtre signifie donner la mort à un autre être humain avec intention de la donner.

PRESENTATION

Brièvement, un jeu d'animation 3D Sierra est un film interactif dont vous êtes le héros. Dans ce jeu, le personnage principal est joué par Sonny Bonds, un policier de Lytton, ville imaginaire.

Chaque jeu d'aventure 3D confie une mission, et la vôtre dans Police Quest est de mettre sous les verrous un trafiquant de drogue répondant au nom d'ange de la mort. Vous passez d'agent sur la voie publique à inspecteur masqué et devez établir des contacts sûrs et trouver des pistes solides pour progresser. Avant de descendre dans la rue, vous devez vous familiariser avec les procédures en vigueur dans la police, avec le nom des rues de Lytton, votre véhicule et le code de la route.

Il suffit d'un peu de bon sens, de logique et de beaucoup de courage pour devenir flic. Bonne chance !

CONSEILS AUX NOUVEAUX JOUEURS

Remarque : si vous avez déjà joué à un jeu d'aventure, passez à la partie suivante.

1. DEPLACEMENTS

Vous trouverez des instructions élémentaires sur l'interaction avec le jeu à la fin de ce manuel et dans la carte de référence. En cas de doute, reportez-vous à WALK TRHU à la fin de cette section.

2. ASSUREZ VOS ARRIERES

Vu la nature dangereuse de ce jeu d'aventure, vous avez intérêt à sauvegarder votre jeu souvent. Tapez SAVE GAME (sauvegarder jeu) après une progression importante ou lorsque vous vous trouvez dans une situation périlleuse.

Si votre personnage se retrouve dans une situation délicate (face à la mort par exemple), tapez RESTORE GAME (restaurer jeu) pour vous retrouver à l'endroit de votre dernière sauvegarde. Un usage raisonnable de cette fonction a évité à beaucoup de flics de retrouver leur statut d'agent sur la voie publique.

3. SOYEZ OBSERVATEUR

Lorsque vous entrez dans une pièce, tapez LOOK AT THE ROOM (regarder la pièce). Lorsque vous ouvrez une boîte, tapez LOOK IN THE BOX (regarder dans la boîte) et lorsque vous voulez parler au patron d'un café, tapez TALK TO THE BARTENDER (parler au patron). Les descriptions et les vues rapprochées peuvent offrir des indications précieuses.

4. JEU A DEUX

La vie dans la police n'est pas toujours rose. Il peut s'avérer utile de parcourir Police Quest accompagné d'un ami. Chaque personne offre une interprétation personnelle des preuves et utilise les objets différemment. De plus, les policiers travaillent souvent à deux.

5. VOUS AVEZ PERDU VOTRE LANGUE ?

Police Quest comprend différents verbes tels que :

| | | | |
|----------------------|---------------------|-------------------|----------------------------------|
| ANSWER (répondre) | ARREST (arrêter) | ATTACK (attaquer) | BUY (acheter) |
| CHUG (s'éloigner) | CLOSE (fermer) | DEAL (distribuer) | DRINK (boire) |
| EAT (manger) | GET (obtenir) | GIVE (donner) | HALT (arrêter) |
| HIT (donner un coup) | INSPECT (inspecter) | KNOCK (frapper) | LOOK (regarder) |
| OPEN (ouvrir) | ORDER (commander) | READ (lire) | RADIO (émettre un message radio) |
| RUN (courir) | SHOOT (tirer) | SIGN (signer) | SMELL (sentir) |
| START (commencer) | SUBMIT (soumettre) | TAKE (prendre) | TALK (parler) |
| USE (utiliser) | WASH (laver) | WRITE (écrire) | TRANSMIT (transmettre) |

6. SOYEZ A L'AFFUT

Les jeux d'animation 3D offrent bien plus qu'il n'y paraît. Essayez toute action qui vous passe par la tête, même la pire. Personne n'a jamais été condamné à perpétuité pour avoir joué à un jeu vidéo (qui sait ?). Si vous vous retrouvez enlisé (dans les problèmes), n'hésitez pas à utiliser la fonction RESTORE GAME.

Avertissement : la section suivante concerne uniquement les joueurs débutants. Elle contient les réponses de certaines énigmes du jeu et des indices que certains aventuriers plus expérimentés ne souhaitent peut-être pas connaître. Ne continuez à lire que si vous éprouvez des difficultés à démarrer Police Quest.

VOTRE PREMIERE JOURNEE EN SERVICE... DEMARRER "POLICE QUEST"

Appuyez sur la barre d'espacement pour éviter l'écran de titre.

Tout commence dans les couloirs de la police de Lytton. Allez à la pièce qui se trouve dans le coin inférieur droit : les vestiaires.

Tapez :

LOOK AT THE LOCKER ROOM (inspecter les vestiaires)

Les vestiaires de la police se composent de deux rangées de casiers superposés séparés par un banc, deux douches et trois toilettes.

Appuyez sur **Entrée**

Parlez à plusieurs policiers qui s'y trouvent. Ils vous feront part de plusieurs commentaires.

Appuyez sur **Entrée** après chaque commentaire.

Allez au deuxième casier à droite sur la partie droite.

Tapez :

OPEN LOCKER DOOR (ouvrir la porte du casier)

Vue rapprochée du casier.

Tapez :

LOOK AT THE LOCKER (regarder dans le casier)

Vous conservez vos petites affaires dans ce casier.

Appuyez sur **Entrée**.

Vous voyez votre arme placée dans votre ceinture.

Appuyez sur **Entrée**.

Il y a un chargeur de munitions sur l'étagère.

Appuyez sur **Entrée**.

Votre attaché-case se trouve en bas du casier.

Appuyez sur **Entrée**.

Les clés de votre Corvette se trouvent sur le crochet.

Appuyez sur **Entrée**.

Votre serviette de toilette est soigneusement pliée au bas du casier.

Appuyez sur **Entrée**.

Vos habits de civil sont suspendus sur un cintre.

Appuyez sur **Entrée**.

Un vieux tee shirt et une paire de jeans sont suspendus.

Appuyez sur **Entrée**.

Tapez :

TAKE THE GUN (prendre le pistolet)

La ceinture précieuse du policier. Ne l'oubliez pas à la maison.

Appuyez sur **Entrée**.

Tapez :

TAKE THE AMMUNITION (prendre les munitions)

Prenez un chargeur à 6 coups d'un magnum 357, extrémité vide, balles recouvertes d'argent.

Appuyez sur **Entrée**

Tapez :

TAKE THE BRIEF CASE (prendre l'attaché-case)

Votre attaché-case contient des objets nécessaires sur le terrain.

Appuyez sur **Entrée**.

Tapez :

CLOSE THE LOCKER DOOR (fermer la porte du casier)

Sortez par la porte qui se trouve à votre gauche.

Vous vous retrouvez dans le couloir.

Entrez dans la pièce qui se trouve dans le coin supérieur droit.

Vous êtes à présent dans la salle de réunion.

Dirigez-vous vers les boîtes à lettre sur le mur de droite et allez à la deuxième boîte en commençant par la droite.

Tapez :

LOOK IN THE PIGEONHOLE (regarder dans la boîte à lettre)

Vous trouvez une note écrite dans votre boîte.

Appuyez sur **Entrée**.

"Sonny, t'es partant pour un petit verre à Carol's Caffeine Castle plus tard dans la journée ? Steve."

Appuyez sur **Entrée**.

Vous pouvez jeter la note.

Appuyez sur **Entrée**

Dirigez-vous vers la table dans le coin inférieur droit.

Tapez :

TAKE THE NEWSPAPER FROM THE TABLE (prendre le journal qui se trouve sur la table).

Vous prenez l'édition du jour du 'Lytton Tribune'.

Appuyez sur **Entrée**.

Une vue rapprochée du journal montre la première page. Utilisez les flèches directionnelles pour parcourir les quatre pages du journal.

Lisez le journal et prenez des notes.

Tapez :

CLOSE THE NEWSPAPER (refermer le journal)

Un message apparaît ensuite à l'écran.

"Sonny Bonds, veuillez gagner votre place, la réunion va débiter".

Appuyez sur **Entrée**.

Les policiers entrent dans la pièce. Votre place est à la table de droite du premier rang sur la gauche.

Allez vous asseoir face à l'estrade.

C'est votre place attirée pour tous les briefings.

Appuyez sur **Entrée**.

Lorsque le sergent Dooley est dans la pièce et que vous êtes correctement installé, la réunion peut commencer.

Le sergent John Dooley fait le bilan devant 1 300 policiers en commençant par les toutes dernières bagnoles volées.

Appuyez sur **Entrée**.

"Ecoutez, aboie-t-il, nous recherchons une Cadillac de 1983, numéro d'immatriculation LOP1238, VIN C03456218, volée la semaine dernière. Il faut la retrouver pour que Malcolm Washington me lâche les basquettes."

Appuyez sur **Entrée**.

Dooley poursuit : "La nuit dernière, trois adolescents ont été arrêtés séparément pour conduite en état d'ivresse. Deux d'entre eux étaient en possession de cocaïne et tous les trois sont élèves au Lycée Jefferson. Ca vous rappelle quelque chose, les gars."

Appuyez sur **Entrée**.

"C'est tout pour aujourd'hui. Attention à vos fesses, je ne veux pas entendre le chef Whipplestick maugréer sur la progression des statistiques des blessés ! Sonny Bonds, vous couvrez la zone 83-32".

Appuyez sur **Entrée**.

Remarque : soyez attentifs et prenez des notes lors des briefings car on vous donne des éléments importants qui peuvent s'avérer utiles pour vos missions.

Le discours terminé, les policiers sortent de la salle et vous prenez la porte sur votre gauche qui conduit au couloir.

Tout le monde est pressé de partir.

Appuyez sur **Entrée**

Tapez :

LOOK (regarder)

Dans le couloir se trouve un panneau, une table avec des transmetteurs radio, une photo sur le mur et une fenêtre avec des barreaux donnant sur la salle des interrogatoires.

Appuyez sur **Entrée**.

Dirigez-vous vers le panneau sur le mur gauche.

Tapez :

TAKE PATROL KEYS (prendre les clefs)

Vous prenez les clefs de la voiture de patrouille accrochées au panneau.

Appuyez sur **Entrée**.

Dirigez-vous vers la table qui se trouve à l'autre bout du couloir.

Tapez :

TAKE A RADIO EXTENDER (prendre un transmetteur radio)

Prenez un transmetteur radio bruyant mais portable.

Appuyez sur **Entrée**.

Sortez du couloir sur votre gauche.

Vous rejoignez un autre couloir.

Continuez de marcher sur la gauche jusqu'à ce que vous entriez par la porte se trouvant sur la gauche de l'écran.

Ne vous préoccupez pas des autres portes pour l'instant.

Vous êtes à présent dans le parking.

Tapez :

LOOK AT THE PARKING LOT (regarder le parking)

Sur ce parking sont garées trois voitures de patrouille, une voiture banalisée et une Corvette rutilante.

Appuyez sur **Entrée**.

Votre voiture de patrouille se trouve dans le coin inférieur gauche.

Faites le tour de la voiture en passant près des quatre roues, le message suivant s'affiche :

Vous avez effectué une inspection satisfaisante et vous êtes prêt à quitter le parking.

POLICE QUEST™ COMMENT JOUER AU POKER A CINQ CARTES

Draw Poker est un jeu de cartes où chaque joueur reçoit 5 cartes. Les joueurs font une première mise avant chaque distribution. Dans Police Quest, cette mise s'élève à une plaque de 10 dollars. Une fois que tous les joueurs ont misé, les cartes sont distribuées à jeu ouvert.

Vous pouvez parier sur votre main. Après le premier pari, on demande aux joueurs s'ils veulent "tirer des cartes" pour améliorer leur jeu. Dans Police Quest, les joueurs peuvent tirer un maximum de trois cartes. Une fois les cartes tirées, les joueurs peuvent parier une nouvelle fois. Le gagnant est le joueur qui possède le meilleur jeu.

COMBINAISONS DE CARTES

1. Quinte flush. La combinaison la plus élevée. Les cinq cartes sont de la même couleur et se suivent (par exemple, 6, 7, 8, 9 et 10 de cœur). La quinte flush la plus élevée, ou quinte royale, se compose de l'as, roi, reine, valet et 10 de la même couleur.
2. Carré. Le carré le plus élevé se compose des quatre as, vient ensuite le carré de rois, puis celui de reines, etc. La cinquième carte est sans importance.
3. Full. Cette combinaison se compose d'un brelan et d'une paire (par exemple, 9, 9, 9, 5, 5). Entre deux full, la combinaison gagnante est celle comportant le brelan le plus élevé.
4. Flush. Cette combinaison se compose de cinq cartes de la même couleur mais pas forcément en suite (par exemple, 5 cœurs). Le flush gagnant est celui comportant la carte la plus élevée.
5. Suite. Cette combinaison se compose d'une suite de cinq cartes pas forcément de la même couleur (par exemple, 10 de cœur, 9 de trèfle, 8 de pique, 7 de cœur et 6 de carreau). La suite gagnante est celle comportant la carte la plus élevée.

Remarque : les procédures réglementaires de la police, telles que l'inspection précédente, sont respectées dans ce jeu. Vous devez vous plier à ces règles pour gagner.

Appuyez sur **Entrée**.

Placez-vous devant la voiture.

Tapez :

OPEN THE DOOR (ouvrir la porte)

La porte s'ouvre.

Appuyez sur F4 ou tapez :

ENTER (entrer)

Installez-vous dans la voiture.

Tapez :

CLOSE THE DOOR (fermer la porte)

La portière de la voiture se ferme.

Appuyez sur F4 ou tapez :

START THE CAR (démarrer la voiture)

Insérez la disquette 2 et appuyez sur Entrée.

Vous êtes parvenu à la fin de la première étape et vous êtes prêt à aller affronter les rues. Bonne chance !

6. Brelan. Par exemple, reine, reine, reine, 8 et 7. Le brelan le plus élevé est composé de trois as, viennent ensuite trois rois, etc.
7. Double-paire. Par exemple, 7, 7, 4, 4 et 2. La double-paire gagnante est la plus élevée.
8. Paire. Par exemple, roi, roi, 6, 3 et 2. La paire gagnante se compose de deux as, viennent ensuite deux rois, etc.
9. La combinaison gagnante des cartes restantes est celle qui contient la carte la plus élevée (l'as étant la plus forte).

Les termes suivants sont couramment utilisés lors d'une partie de poker.

ANTE (première mise) : La première mise effectuée. Dans Police Quest, tapez "Ante" ou "Deal" pour débiter chaque nouvelle partie.

FOLD (coucher) : Sortir d'une partie. Dans Police Quest, vous pouvez sortir d'une partie en entrant "0" lors de la mise.

CALL (appeler) : Répondre à une mise d'un adversaire et demander d'abattre les cartes.

RAISE (augmenter) : augmenter la valeur de la mise.

PASS (passer) : se retirer de cette partie. Dans Police Quest, tapez "0" pour passer. Si personne n'a parié avant votre tour, vous pouvez rester dans la partie jusqu'à ce qu'un autre joueur parie.

POT (total mises) : total des mises en jeu. Dans Police Quest, la mise totale est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran.

STAKE (enjeu) : la récompense pour avoir gagné la main.

COMMENT PARIER

Au message "How many \$ 10 chips (0-3) ?" (combien de plaques (0-3) ?), entrez le somme approximative de votre mise. Tapez 0 pour passer (ou vous coucher si un adversaire a fait un pari), 1 pour miser \$10, 2 pour miser \$20 et 3 miser pour \$30.

PRENDRE OU JETER DES CARTES

Au message "How many cards (0-3) (combien de cartes (0-3)), entrez le chiffre de cartes à jeter. Au message "First card to discard (1-5) ?" (première carte à jeter (1-5)), entrez le numéro de cette carte (les cartes sont numérotées de 1 à 5 de gauche à droite). L'ordinateur vous demande d'indiquer les cartes à jeter restantes. Vous ne pouvez jeter qu'une carte à la fois.

Le donneur distribue ensuite les nouvelles cartes et votre nouvelle main s'affiche.

DEUXIEME TOUR

Faites une nouvelle mise sur votre nouvelle main en indiquant le nombre de plaques souhaitées.

PASSER ET SE COUCHER

Si vous décidez de vous coucher, entrez un 0 au moment de miser. Si personne n'a encore parié, ce 0 est interprété comme passer et vous pouvez regarder les cartes des autres joueurs si personne ne parie. Mais si un adversaire parie après votre tour vous pouvez relever sa mise, surenchérir ou vous coucher à votre tour.

MAIN GAGNANTE

A la dernière mise, l'ordinateur détermine le vainqueur. Le gagnant de chaque main gagne le total des mises affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.

APRES CHAQUE MAIN

Après chaque main et une fois le vainqueur défini, tapez "Ante" ou "Deal" pour passer à la main suivante.

CONSEILS

1. Surveillez la somme de la mise de vos adversaires car elle donne une bonne indication de la force de leur jeu.
2. Surveillez le nombre de cartes que prend vos adversaires car ils représentent une bonne indication de la force de leur jeu.

POLICE QUEST™ REFERENZKARTE

IHRE STREIFE

ZU FUSS

Um von einem Ort zum anderen zu gehen, verwenden Sie die Richtungstasten, den Joystick oder eine Maus. Sie können Ihre Spielfigur fast überall hin führen.

MIT DEM AUTO

Wenn Sie sich in Ihrem Wagen befinden, sehen Sie den Stadtplan von Lytton. Ihr Wagen erscheint als kleines bewegliches Objekt auf dem Bildschirm. Bewegen Sie Ihr Auto mit den Zahlentasten. Es gibt drei Fahrgeschwindigkeiten: Code 1 – Normale Fahrgeschwindigkeit, Code 2 – Schneller (unter Einhaltung der Straßenverkehrsordnung) und Code 3 – Notfall (Rotlicht und Martinshorn, keine Verkehrsregeln). Mit den folgenden Tasten schalten Sie zwischen den verschiedenen Tempos um:

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| Code 1 | F6 | F6 | F6 | -6 | Umschalttaste 6 |
| Code 2 | F8 | F8 | F8 | -8 | Umschalttaste 8 |
| Code 3 | F10 | F10 | F10 | -0 | Umschalttaste 0 |

Um Ihre Spielfigur ein- und aussteigen zu lassen (wenn die Wagentür geöffnet ist), drücken Sie folgende Taste:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Umschalttaste 4 |

Um zwischen der Kartenansicht und der Perspektive einer dritten Person (wenn die Wagentür geschlossen ist) zu wechseln, drücken Sie folgende Taste:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Umschalttaste 4 |

DIE WAFFE

In manchen Situationen werden Sie Ihre Waffe benutzen müssen. Drei Funktionstasten dienen zur schnellen Benutzung der Waffe:

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------------|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| Waffe laden | F6 | F6 | F6 | -6 | Umschalttaste 6 |
| Waffe ziehen | F8 | F8 | F8 | -8 | Umschalttaste 8 |
| Waffe feuern | F10 | F10 | F10 | -0 | Umschalttaste 0 |

Der Schlagstock wird mit der Taste zum Feuern einer Waffe eingesetzt.

Der Funk

Sie müssen regelmäßig über Funk mit dem Revier in Verbindung treten. Drücken Sie hierfür Strg (bzw. Ctrl) D oder geben Sie **RADIO** ein.

DIE DUSCHEN

Es geht doch nichts über eine kalte Dusche nach einem harten Arbeitstag. Die Dusche wird mit den folgenden Tasten ein- und ausgeschaltet:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| F10 | F10 | F10 | -0 | Umschalttaste 0 |

POLICE QUEST™ IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL POLIZEIPRÄSIDIUM LYTTON GRUNDEINWEISUNG FÜR POLIZEIBEAMTE

Willkommen bei der Lyttoner Polizei!

Die Aufgabe der Lyttoner Polizei ist der Schutz von Mensch und Eigentum in unserer Stadt. Mit dem Eintritt in die Lyttoner Polizei geht der Polizist gegenüber seiner Stadt und seinem Land eine Verpflichtung ein. Der junge Polizeibeamte muß sich als würdig erweisen, an der Seite jener Männer zu kämpfen, die seit der Gründung Lyttons für Recht und Ordnung sorgten und somit eine friedliche und freundliche Umgebung gewährleisten.

Jeder Polizist Lyttons hat eine Reihe von Aufgaben. Von höchster Bedeutung sind seine Pflichten als Beschützer der Bürger dieser Stadt vor jeder Art von Verbrechen. Die tägliche Arbeit sowie Sondereinsätze sind jedoch nicht zu unterschätzen. Die Effizienz unserer Polizei hängt letztendlich hauptsächlich von der treuen und pflichtbewußten Durchführung der täglichen Routineaufgaben ab.

Mit dienstlichem Gruß

Richard Whipplestick

Polizeipräsident von Lytton

VERHALTENSREGELN

Der Lyttoner Polizeibeamte hat sich zu jeder Zeit seinem Amt entsprechend zu verhalten. Es folgt eine Liste der Eigenschaften, die von jedem Polizisten erwartet werden.

Gesunder Menschenverstand: Dies ist die wichtigste Tugend eines Polizisten. Mit gesundem Menschenverstand kann man Schwierigkeiten vermeiden und somit die Lebenserwartung erheblich verlängern.

Organisation: Nur Fakten, aber davon reichlich. Sie müssen immer geordnet und griffbereit sein (möglichst auf einem Notizblock).

Treue: Ein guter Polizist hält zu seiner Abteilung, seinem Partner und seinen Kollegen. Sie müssen sich in jeder Situation auf einander verlassen können.

Gehorsam: Ein guter Polizist führt seine Befehle stets einsatzfreudig und prompt aus.

Initiative: Ein guter Polizist zeigt stets Voraussicht und hält nach anstehenden Arbeiten Ausschau. Er zeigt, daß man sich in Notfällen auf sein korrektes Verhalten verlassen kann.

Mut: Ein guter Polizist gibt nicht auf, wenn er auf Schwierigkeiten stößt. „Ich kann nicht“ gibt es bei ihm nicht.

Zuverlässigkeit: Ein guter Polizist geht seiner Arbeit gründlich und mit Ausdauer nach.

Integrität: Ein guter Polizist läßt sich nichts zuschulden kommen. Er hält immer die Polizeiprinzipien aufrecht.

Gerechtigkeit: Ein guter Polizist behandelt andere gerecht und erwartet umgekehrt auch dasselbe.

Ehrlichkeit: Ein guter Polizist bleibt immer bei der Wahrheit, auch wenn diese mitunter bitter ist.

Freundlichkeit: Ein guter Polizist ist selbst in den stürmischsten Situationen immer freundlich und positiv.

Ordnentlichkeit: Ein guter Polizist ist stolz auf seine Uniform und das, wofür sie steht. Er hält seine Uniform stets sauber und ordentlich.

Selbstbeherrschung: Ein guter Polizist verliert niemals die Beherrschung.

Promptheit: Ein guter Polizist erledigt seine Aufgabe stets schnell und ist immer pünktlich (besonders bei Einsatzbesprechungen).

POLIZEIVORSCHRIFTEN

ERFORDERLICHE AUSRÜSTUNG

Uniform

Waffengürtel mit Handschellenhalterung, Handschellen und Halfter

Polizeirevolver

Munition

Schlagstock (PR-24)

Funkgerät

Autoschlüssel des Streifenwagens

Strafzettelblock

Notizblock

Stift

Aktentasche

PERSÖNLICHE HYGIENE

Der tägliche Kontakt mit der Öffentlichkeit erfordert die Einhaltung gewisser Reinlichkeits- und Hygieneregeln.

1. Die tägliche Dusche ist unerlässlich. Ein gesunder und sauberer Körper sowie saubere Zähne, Finger- und Fußnägel sind von äußerster Wichtigkeit. Die Verwendung von Deodorant und Puder gegen Fußgeruch ist zu empfehlen. Nicht zu viel Aftershave (schließlich sollen die Damen nicht zu sehr verwirrt werden).
2. Alle uniformierten Polizisten müssen gut rasiert sein. Ein gepflegter Schnauzer ist zulässig. Die Haare sind ebenfalls sauber und gepflegt zu halten und dürfen keinen Schmuck aufweisen. Kahle Polizisten haben ihre Glatze sauber und glänzend zu halten.
3. Polizisten in Zivil dürfen einen Bart tragen. Ein Kinnbart ist nicht zulässig.

UNIFORM

1. Jeder Polizist muß lernen, seine Uniform stets sauber und ordentlich zu halten. Eine korrekt gebügelte Uniform gibt ein gepflegtes Aussehen. Sämtliche Bestandteile der Uniform sind regelmäßig zu reinigen. Alle Kleidungsstücke müssen immer tadellos sauber und fleckenlos sein.
2. Schuhe sind sauber und glänzend zu halten.
3. Socken müssen stets zusammenpassen.
4. Löcher, Flicker oder fehlende Knöpfe sind nicht zulässig.

GRUNDREGELN, DIE JEDER POLIZIST KENNEN SOLLTE

DURCHSETZUNG DER GESETZE

1. ENTSCHLOSSENES, PROFESSIONELLES VERHALTEN

Situation: Eine Person leistet passiven (verbalen) Widerstand (gewöhnlich bei einer Routineüberprüfung).

Korrekte Reaktion:

- a. Entschlossenes, professionelles Verhalten. In den meisten Fällen wird dadurch eine Eskalation vermieden.
- b. Von Beleidigungen oder Bedrohungen ist abzusehen, da dies die Situation zum Eskalieren bringen könnte.

2. HANDGEMENGE

Situation: Die Drohungen eines Verdächtigen lassen auf einen unmittelbar bevorstehenden Angriff schließen (keine Waffen sichtbar).

MAP OF THE CITY OF LYTTON



LEGEND

-  U.S. HIGHWAY MARKER
-  DIVIDED HIGHWAY
-  STREETS/HIGHWAYS
-  CITY BLOCKS
-  WOODED AREAS



Korrekte Reaktion:

- a. Sofern möglich Verstärkung.
- b. Von der Polizei anerkannte Nahkampfmethoden anwenden.
- c. Ggf. Schlagstock PR-24 einsetzen.

3. ANWENDUNG VON GEWALT

Situation: Ein Verdächtiger greift mit einer tödlichen Waffe an.

Korrektes Verhalten:

- a. Als Mittel zur Selbstverteidigung ebenfalls eine tödliche Waffe einsetzen.
- b. Zur Verteidigung des Lebens eines Dritten tödliche Waffe einsetzen.

MASSNAHMEN ZUR FESTNAHME

1. Dem Verdächtigen Handschellen anlegen und ihn durchsuchen.
2. Dem Verdächtigen seine Rechte vorlesen.*

“Sie haben das Recht, die Aussage zu verweigern. Aussagen, die Sie jetzt machen, können später vor Gericht gegen Sie verwendet werden. Sie haben das Recht auf einen Anwalt. Wenn Sie sich keinen Rechtsbeistand leisten können, wird Ihnen auf Wunsch für die Vernehmung ein Pflichtverteidiger gestellt.”

*Gemäß den mirandischen Gesetzen

ANLEGEN DER HANDSCHELLEN

1. Sämtlichen Verdächtigen in Polizeigewahrsam sind Handschellen anzulegen.
2. Männlichen Verdächtigen sind die Handschellen hinter dem Rücken anzulegen.
3. Weiblichen Verdächtigen können die Handschellen nach dem Ermessen des Polizisten vorn angelegt werden.

VORSCHRIFTEN ZUR FAHRWEISE EINES POLIZEIBEAMTEN

1. Wenn kein Notfall vorliegt, untersteht der Polizist strikt den Verkehrsregeln.
2. Ist eine schnelle Reaktion erforderlich, hat sich der Polizist umgehend an den entsprechenden Ort zu begeben, ohne dabei die Verkehrsregeln zu mißachten.
3. Ist eine sofortige Reaktion erforderlich, sind Rotlicht und Martinshorn einzusetzen. Die nötige Vorsicht ist immer zu wahren.
4. Keine weitere Hilfe erforderlich.

ÜBERPRÜFUNG DER FAHRZEUGSICHERHEIT

1. Vor dem Verlassen des Polizeiparkplatzes ist das Fahrzeug von allen Seiten zu inspizieren.
2. Gewöhnlich genügt es, einmal um das Fahrzeug zu gehen.

BESONDERE EINSATZVERFAHREN

ROUTINEVERKEHRSKONTROLLEN

1. Im Falle einer Verletzung der Verkehrsregeln ist der Täter umgehend zu stoppen, um die Gefahr des Rasens möglichst gering zu halten und unnötige Unfälle zu vermeiden.

ANHALTEN VON FAHRZEUGEN IM ZUSAMMENHANG MIT VERBRECHEN

1. Die Annahme, daß ein Verbrechen begangen wurde, muß hinreichend begründbar sein.
2. Über Funk Verstärkung anfordern.
3. Mit der Verstärkung in Funkkontakt bleiben.
4. Das Fahrzeug des Verdächtigen zum Anhalten bringen. In Deckung bleiben, bis ein möglicher Angriff des Verdächtigen ausgeschlossen ist.
5. Den Verdächtigen mit dem Befehl „Halt“ oder „Stop“ anhalten und ihn dann anweisen, sich mit dem Gesicht an unten auf den Boden zu legen.
6. Die MASSNAHMEN ZUR FESTNAHME (s. o.) befolgen.

FESTNAHMEVERFAHREN BEI SCHWERVERBRECHEN

1. Bevor zur Festnahme geschritten wird, muß die Verstärkungsgruppe in der Nähe in Position gegangen sein.
2. Mit der Verstärkungsgruppe in Funkkontakt bleiben.
3. Den Tathergang beobachten.
4. Die Waffe bereithalten.
5. Sich dem Verdächtigen als Polizist zu erkennen geben.
6. Den Verdächtigen anweisen, die Hände über dem Kopf zu halten. Sollte der Verdächtige seine Hände herunternehmen, geht der Polizist sofort in Verteidigungsstellung.
 - a. Versucht der Verdächtige zu entkommen, ist er zu Fuß zu verfolgen. Möglichst in Funkkontakt bleiben.
 - b. Sollte der Verdächtige offensive Maßnahmen ergreifen (d. h. nach der Waffe greifen, den Polizisten angreifen), muß der Polizist sofort in Verteidigungsstellung gehen.
7. Wenn keine Gefahr mehr besteht, hat sich der Polizist dem Täter zu nähern und ihm Handschellen anzulegen. Hinweis: Mitunter wartet ein Verdächtiger, bis sich der Polizist in unmittelbarer Nähe befindet, bevor er mit der Offensive beginnt. Der Polizist muß jederzeit auf Angriffe gefaßt sein.
8. Den Täter durchsuchen.
9. Dem Täter seine Rechte vorlesen.
10. Den Täter in ein Gefängnis überführen.

VERFAHRENSWEISE BEI TRUNKENHEIT AM STEUER

1. Trunkenheit am Steuer ist häufig an einer unberechenbaren Fahrweise zu erkennen.
2. Nach dem Anhalten des Fahrzeugs ist der Zustand des Fahrers folgendermaßen festzustellen:
 - a. Anhand des Alkoholgeruchs.
 - b. Anhand eines Alkoholtests.

FUNKSPRÜCHE

1. Auf alle Funksprüche muß gemäß der polizeilichen Regelung reagiert werden.
2. Bei Verlassen des PKWs ist ein tragbares Funkgerät mitzuführen.
3. Unnötige Funksprüche sind zu vermeiden.

Die folgenden Hinweise dienen nur zur Information. Der Spieler kann die beschriebenen Artikel nicht eingeben, sollte jedoch damit vertraut sein, da sie von Polizisten im Spiel verwendet werden.

IM FUNKVERKEHR VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

| | |
|--|---|
| rc10-1 Funkempfang schlecht | rc10-36 Vertrauliche Informationen |
| rc10-2 Funkempfang gut | rc10-97 Ankunft am Tatort |
| rc10-4 Meldung erhalten | rc10-98 Tatort verlassen; wieder einsatzbereit |
| rc10-6 Auf Sendung – nicht empfangsbereit | rc11-41 Krankenwagen |
| rc10-7 Nicht auf Sendung – Defekt | rc11-44 Todesfall |
| rc10-8 Betriebsbereit | rc11-48 Transportmittel erforderlich |
| rc10-9 Meldung wiederholen | rc11-79 Verkehrsunfall mit Verletzten; Krankenwagen alarmiert |
| rc10-10 Ende der Schicht – außer Dienst | rc11-80 Verkehrsunfall mit Schwerverletzten |
| rc10-13 Wetterabfrage | rc11-81 Verkehrsunfall mit Leichtverletzten |
| rc10-15 Gefangener in Gewahrsam | rc11-82 Verkehrsunfall mit ausschl. Sachschaden |
| rc10-19 Zurück zum Revier | rc11-83 Verkehrsunfall; keine Einzelheiten |
| rc10-20 Standort | |
| rc10-21 Telefon benutzen | |

- rc10-22** Abbrechen
- rc10-23** Warten
- rc10-27** Überprüfung von Personalien
- rc10-29** Bedarfsüberprüfung
- rc10-35** Verstärkung erforderlich

VERKEHR

- VC22348:** Die vorgeschriebene Höchstgeschwindigkeit darf nicht überschritten werden.
- VC23152:** Das Führen eines Fahrzeugs unter Einfluß von Alkohol und/oder anderen Rauschmitteln ist gesetzeswidrig.
- VC21453:** An einer roten Ampel ist so lange anzuhalten, bis das Signal umschaltet.
- VC22450:** An einem Stoppschild vor einer Kreuzung oder einem Bahnübergang ist das Fahrzeug an der angezeigten Markierung (sofern zutreffend) bzw. kurz vor der Kreuzung zum Stillstand zu bringen.
- VC14601:** Das Führen eines Fahrzeugs nach Führerscheintzug aufgrund rücksichtsloser Fahrweise ist gesetzeswidrig.
- VC12951:** Beim Steuern eines Fahrzeugs ist immer der Führerschein mitzuführen.
- VC23103:** Eine fahrlässige Mißachtung der Straßenverkehrsordnung, bei der die Sicherheit von Menschen und/oder fremdes Eigentum gefährdet werden, wird mit 5 bis 90 Tagen Gefängnis und/oder einer Geldstrafe von 130 bis 500 Dollar geahndet (Ausnahmen siehe Artikel 23104).
- VC20001:** Wird bei einem Unfall eine Person verletzt oder getötet, so hat der beteiligte Fahrzeugführer das Fahrzeug sofort zum Stillstand zu bringen und sich an die Regelungen der Artikel 20003 und 20004 zu halten.
Bei Zuwiderhandlung dieser Regelung macht sich der Fahrzeugführer einer Straftat schuldig, welche mit einer Gefängnisstrafe (Staats- oder Kreisgefängnis) von bis zu einem Jahr und/oder einer Geldstrafe von bis zu 5000 Dollar geahndet wird.
- VC28001:** Der Versuch eines Fahrzeugführers, einer Polizeikontrolle zu entgehen, wird als Vergehen behandelt.
- VC10851:** Das Entwenden und Fahren eines fremdes Fahrzeugs ohne Zustimmung des Besitzers und mit der Absicht zum Diebstahl ist gesetzeswidrig und wird mit einer Gefängnisstrafe (Staats- oder Kreisgefängnis) von bis zu einem Jahr und/oder einer Geldstrafe von bis zu 5000 Dollar geahndet.

STRAFGESETZ

PC459 Einbruch

Das Betreten von fremden Häusern, Räumen, Wohnungen, Mietshäusern, Läden, Lagerräumen, Geschäften, Produktionsstätten, Stallungen oder anderen Gebäuden, Zelten, Schiffen, Eisenbahnwaggons, verschlossenen oder versiegelten Frachtcontainern, Anhängern, Wohnwagen, Wohnmobilen, Fahrzeugen, Flugzeugen, Bergwerken usw. mit Diebstahls- oder anderen verbrecherischen Absichten ist Einbruch.

PC211 Raub

Definition: Raub ist die verbrecherische Entwendung fremden Eigentums von dessen Besitzer gegen dessen Willen und unter Anwendung von Gewalt oder Ausnutzung der Angst des Opfers.

PC212 Definition zu Angst

Der in Artikel 211 verwendete Begriff „Angst“ bezieht sich auf:

1. Die Angst des Opfers vor gesetzeswidrigen Verletzungen seiner Person, seiner Familie oder seines Eigentums.

2. Die Angst des Opfers vor einer unmittelbaren und gesetzeswidrigen Verletzung einer in seiner Begleitung befindlichen Person oder deren Eigentums.

PC12025 Unerlaubter Besitz verborgener Waffen

- (a) Sofern nicht anders angegeben, macht sich jede Person, die in einem von ihr geführten Fahrzeug eine Waffe jedweder Art verborgen hält, ohne über einen Waffenschein zu verfügen, eines Vergehens schuldig. Wurde der Täter schon früher wegen einer Straftat verurteilt, so gilt die Tat als Verbrechen. Bei Bewährung oder Aussetzung der Strafe wird dem Schuldigen im Wiederholungsfall eine Haftstrafe von mindestens 3 Monaten im Kreisgefängnis auferlegt.
- (b) Jede Person, die ohne Waffenschein eine Waffe jedweder Art verborgen bei sich trägt, macht sich eines Vergehens schuldig, das mit einer Haftstrafe (Kreisgefängnis) von bis zu einem Jahr und/oder einer Geldstrafe von bis zu 1000 Dollar geahndet wird. Wurde die Person schon früher wegen eines Verbrechens gegen fremdes Leben, Eigentum oder das Rauschmittelgesetz verurteilt, so macht sie sich einer Straftat schuldig, die mit einer Haftstrafe (Kreis- oder Staatsgefängnis) von bis zu einem Jahr und/oder einer Geldstrafe von bis zu 1000 Dollar geahndet wird. Nach diesem Paragraphen verurteilte Personen, die schon früher wegen Verbrechen bestraft wurden, machen sich hiermit einer wiederholten Straftat schuldig. Bei Bewährung oder Aussetzung der Strafe wird dem Schuldigen im Wiederholungsfall eine Haftstrafe von mindestens 3 Monaten im Kreisgefängnis auferlegt.
- (c) In Waffengürteln getragene Waffen gelten nicht als verborgen im Sinne dieses Artikels. Offen am Gürtel getragene Messer gelten ebenfalls nicht als verborgen.

PC11350 Illegaler Drogenbesitz

- (a) Sofern nicht anders angegeben, wird der Besitz von Arzneimitteln oder Drogen, welche nicht von einem Zahn-, Tier-, Kinder- oder anderen zugelassenen Arzt verschrieben wurden, mit einer Haftstrafe in einem Staatsgefängnis geahndet.

PC11351.5 Besitz oder Erwerb von Kokain mit Verkaufsabsicht

Sofern nicht anders angegeben, wird der Besitz oder Erwerb von Kokain mit Verkaufsabsicht mit einer Haftstrafe von 3 bis 5 Jahren in einem Staatsgefängnis geahndet.

PC148 Behinderung von Polizeibeamten

Das mutwillige Behindern von Polizeibeamten in Ausübung ihrer Pflicht wird, sofern nicht anders festgelegt, mit einer Geldstrafe von bis zu 1000 Dollar und/oder einer Haftstrafe von bis zu einem Jahr in einem Kreisgefängnis geahndet.

PC187 Mord

- (a) Mord ist die gesetzeswidrige Tötung eines Menschen mit Vorbedacht.

ÜBERSICHT

Ein animiertes 3D-Abenteuerspiel von Sierra ist, einfach ausgedrückt, ein interaktiver Spielfilm, in dem Sie die Hauptrolle spielen. In diesem Spiel ist die Hauptfigur Sonny Bonds, ein Polizeibeamter der fiktiven Stadt Lytton.

Jedes animiertes 3D-Abenteuerspiel hat ein Ziel. Ihr Ziel in Police Quest ist die Festnahme des größten Drogendealers der Stadt, der allgemein unter dem Namen „Death Angel“ bekannt ist. Sie müssen sich vom Streifendienst zum Spezialeinsatz in Zivil hocharbeiten. Für Ihr Vorankommen ist es vor allem wichtig, daß Sie gute Kontakte knüpfen und wertvolle Spuren finden. Bevor Sie mit Ihrem Dienst beginnen können, müssen Sie die gesetzlichen Bestimmungen des Polizeieinsatzes genau kennen und mit den Straßen von Lytton und den Paragraphen der Straßenverkehrsordnung vertraut sein.

Um ein echter „Blauer Ritter“ zu sein, benötigt man gesunden Menschenverstand, logisches Denken und eine große Portion Mut. Viel Glück!

TIPS FÜR DIE NEUEN ABENTEUERER

Hinweis: Wenn Sie schon einmal ein animiertes Abenteuerspiel gespielt haben, können Sie den folgenden Abschnitt überspringen.

1. FORTBEWEGUNG

Am Ende des Handbuchs und auf der Referenzkarte finden Sie die Grundregeln zur Interaktion mit diesem Spiel. Sollten Sie sich über die Vorgehensweise im unklaren sein, dann lesen Sie die Einführung in das Spiel am Ende dieses Abschnitts.

2. HALTEN SIE SICH DEN RÜCKEN FREI

Aufgrund der vielen Gefahren, auf die Sie während Ihres Abenteuers stoßen werden, sollten Sie Ihr Spiel recht oft speichern. Geben Sie SAVE GAME ein, wenn Sie einen wichtigen Fortschritt erzielt haben oder vor einer potentiell gefährlichen Situation stehen.

Sollte Ihre Spielfigur eine Gefahrensituation nicht überleben, geben Sie einfach RESTORE GAME ein, um zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie das Spiel zuletzt gespeichert haben. Die Verwendung dieser Funktion hat schon so manchem Kommissar die Rückkehr zur normalen Streife erspart.

3. SEIEN SIE AUFMERKSAM

Geben Sie beim Betreten eines Raums LOOK AT THE ROOM (im Raum umsehen) ein. Wenn Sie eine Kiste öffnen, geben Sie LOOK IN THE BOX (in das Behältnis schauen) ein. Um mit dem Barkeeper zu sprechen, geben Sie TALK TO THE BARTENDER ein. Die daraufhin eingblendeten Beschreibungen und Nahaufnahmen können Ihnen nützliche Hinweise liefern.

4. SPIELEN SIE MIT EINEM PARTNER

Polizeiarbeit ist kein Kinderspiel. Mitunter kann es sehr hilfreich sein, einen Freund hinzuzuziehen. Eine andere Person setzt einen Gegenstand vielleicht anders ein als sie und interpretiert auch Hinweise unterschiedlich. Außerdem arbeiten Polizisten oft mit einem Partner zusammen.

5. FEHLEN IHNEN DIE WORTE?

Police Quest versteht eine ganze Reihe von Verben. Beispiele:

| | | |
|---------------------|-----------------------------|-----------------------|
| ANSWER (antworten) | HALT (anhalten) | SIGN (unterzeichnen) |
| ARREST (verhaften) | HIT (schlagen, treffen) | SMELL (riechen) |
| ATTACK (angreifen) | INSPECT (inspizieren) | START (starten) |
| BUY (kaufen) | KNOCK (klopfen) | SUBMIT (aufgeben) |
| CLOSE (schließen) | LOOK (ansehen, schauen) | TAKE (nehmen) |
| DEAL (Karten geben) | OPEN (öffnen) | TALK (sprechen) |
| DRINK (trinken) | ORDER (befehlen, bestellen) | TRANSMIT (übertragen) |
| EAT (essen) | RADIO (funken) | USE (benutzen) |
| GET (besorgen) | RUN (laufen) | WASH (waschen) |
| GIVE (geben) | SHOOT (schießen) | WRITE (schreiben) |

6. HALTEN SIE NACH ALLEM AUSSCHAU

Ein animiertes 3D-Abenteuerspiel enthält viel mehr, als man auf den ersten Blick erkennt. Probieren Sie alles aus, auch wenn es noch so ungewöhnlich erscheint. Schließlich wurde noch keiner zu lebenslänglicher Haft verurteilt, nur weil er Computerspiele gespielt hat (oder etwa doch)? Und wenn Sie ganz tief in der Tinte sitzen, können Sie immer noch die Funktion **RESTORE GAME** verwenden.

Achtung! Der folgende Abschnitt dient zum Einstieg für neue Abenteuerspieler und enthält daher Antworten und Tips, die erfahrenere Spieler unter Umständen nicht benötigen. Nur weiterlesen, wenn Sie mit dem Anfang des Spiels Probleme haben sollten.

IHR ERSTER TAG AUF STREIFE ... EINSTIEG IN POLICE QUEST

Drücken Sie die Leertaste, um den Anfangsbildschirm zu überspringen.

Sie beginnen im Korridor des Lyttoner Polizeipräsidiums. Gehen Sie zu dem Zimmer in der rechten unteren Ecke. Sie befinden sich jetzt im Umkleideraum.

Geben Sie folgendes ein:

LOOK AT THE LOCKER ROOM (Im Umkleideraum umsehen)

Der Umkleideraum des Lyttoner Polizeipräsidiums enthält zwei Spindreihen mit einer Bank dazwischen, zwei Duschen und drei Toilettenkabinen.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Gehen Sie auf die verschiedenen Polizisten im Umkleideraum zu. Die Beamten sprechen kurz mit Ihnen. Drücken Sie nach jedem Gespräch die **Eingabetaste**.

Gehen Sie zum zweiten Spind von rechts auf der rechten Seite.

Geben Sie folgendes ein:

OPEN THE LOCKER DOOR (Spindtür öffnen)

Es erscheint eine Nahaufnahme des Spinds.

Geben Sie folgendes ein:

LOOK AT THE LOCKER (In den Spind schauen)

Im Spind bewahren Sie Ihre persönlichen Habseligkeiten auf.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

In Ihrem Waffengürtel sehen Sie Ihre Waffe.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Im Fach befindet sich ein Munitionsmagazin.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Ihre Aktentasche liegt auf dem Boden des Spinds.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Die Schlüssel für Ihren Corvette hängen an einem Haken.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Ihr Handtuch liegt sauber gefaltet im unteren Fach des Spinds.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Ihre Zivilkleidung hängt auf einem Kleiderbügel.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Es sind ein altes T-Shirt und eine Paar Jeans.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Geben Sie folgendes ein:

TAKE THE GUN (Die Waffe nehmen)

Der Dienstgürtel eines Polizisten. Verlassen Sie das Haus niemals ohne.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Geben Sie folgendes ein:

TAKE THE AMMUNITION (Die Munition nehmen)

Sie nehmen ein Magazin mit sechs versilberten Hohlladungspatronen Kaliber 0.357, Typ Magnum.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Geben Sie folgendes ein:

TAKE THE BRIEFCASE (Aktentasche nehmen)

Ihre Aktentasche enthält so manches, was Sie im Dienst gebrauchen können.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Geben Sie folgendes ein:

CLOSE THE LOCKER DOOR (Die Spindtür schließen)

Gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Linken.

Sie befinden sich jetzt im Korridor.

Gehen Sie zu dem Zimmer in der rechten oberen Ecke.

Das ist der Einsatzbesprechungsraum.

Gehen Sie zu den Fächern an der rechten Wand.

Gehen Sie zum zweiten Fach von rechts.

Geben Sie folgendes ein:

LOOK IN THE PIGEONHOLE (In das Fach sehen)

Sie sehen in Ihr Fach und finden eine handschriftliche Notiz.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

„Sonny, wie wär's etwas später mit einem 11-98 in Carol's Caffeine Castle? Steve“

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Da Sie den Zettel nicht mehr benötigen, werfen Sie ihn weg.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Gehen Sie zu dem Tisch in der rechten unteren Ecke.

Geben Sie folgendes ein:

TAKE THE NEWSPAPER FROM THE TABLE (Die Zeitung vom Tisch nehmen)

Sie nehmen sich die heutige Ausgabe der „Lytton Tribune“.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Es erscheint eine Nahaufnahme der ersten Seite der Zeitung. Verwenden Sie zum Umblättern die Pfeiltasten. Die Zeitung besteht aus vier Seiten.

Lesen Sie die Zeitung, und machen Sie sich Notizen.

Geben Sie folgendes ein:

CLOSE THE NEWSPAPER (Die Zeitung schließen)

Kurz darauf erscheint die Nachricht:

„Sonny Bonds, nehmen Sie bitte Ihren Platz ein. Die Einsatzbesprechung beginnt in Kürze.“

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Der Raum füllt sich mit Polizeibeamten. Der Ihnen für Einsatzbesprechungen zugewiesene Platz ist am vorderen rechten Tisch auf der linken Seite.

Gehen Sie zu Ihrem Platz. Blicken Sie in Richtung Podium.

Das ist der Ihnen für Einsatzbesprechungen zugewiesene Platz.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Nachdem Sergeant Dooley angekommen ist und Sie Ihren Platz eingenommen haben, beginnt die Einsatzbesprechung.

Sergeant John Dooley nimmt die Einsatzbesprechung der 13.00-Uhr-Schicht vor. Er beginnt mit den Motorradiebstählen ...

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

„Guten Tag, meine Herren“, beginnt Sergeant John Dooley. „Ich hoffe, Sie hatten ein schönes langes Wochenende.“

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

„Hören Sie gut zu“, sagt er, um Aufmerksamkeit heischend. „Wir suchen einen schwarzen 83er Cadillac mit dem Kennzeichen LOP1238, VIN C03456218, der letzte Woche gestohlen gemeldet wurde. Versuchen Sie ihn zu finden, damit mir dieser Malcolm Washington endlich von der Pelle rückt.“

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Dooley fährt fort: „Hören Sie sich das an. Letzte Nacht wurden unabhängig voneinander drei Teenager wegen Trunkenheit am Steuer verhaftet. Zwei davon hatten Kokain bei sich, und alle drei besuchen die Jefferson High School. Das sollten Sie sich merken.“

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

„Das ist für heute alles. Passen Sie auf sich auf. Wir wollen doch nicht, daß unser guter Chief Whipplestick noch mehr über die Zunahme der Dienstunfälle klagt. Sonny Bonds, Sie sind für die Streife 83-32 eingeteilt.“

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Hinweis: Hören Sie bei Einsatzbesprechungen immer gut zu, und machen Sie sich Notizen. Bei den Einsatzbesprechungen erhalten Sie wichtige Hinweise zum Beenden des Spiels.

Nachdem Sergeant Dooley mit seiner Rede fertig ist, verlassen die Polizisten den Raum. Gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Linken. Sie befinden sich wieder im Korridor.

Das leert sich aber schnell hier.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Geben Sie folgendes ein:

LOOK (Schauen)

Im Korridor sind ein Schlüsselbrett, ein Tisch mit Funkgeräten, ein Bild an der gegenüberliegenden Wand und das vergitterte Fenster zum Verhörraum zu sehen.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Gehen Sie zu dem an der rechten Wand befindlichen Schlüsselbrett.

Geben Sie folgendes ein:

TAKE THE PATROL CAR KEYS (Die Schlüssel des Streifenwagens nehmen)
Sie nehmen die Autoschlüssel vom Schlüsselbrett.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Gehen Sie zu dem Tisch am nördlichen Ende des Korridors.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Geben Sie folgendes ein:

TAKE A RADIO EXTENDER (Ein Funkgerät nehmen)

Sie nehmen sich ein pfeifendes und krachendes aber funktionstüchtiges Funkgerät.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Gehen Sie links den Korridor hinunter.

Sie befinden sich jetzt in einem anderen Korridor.

Gehen Sie weiterhin nach links und dann durch die Tür auf der linken Seite des Bildschirms.

Ignorieren Sie vorerst die anderen Türen.

Sie befinden sich jetzt auf dem Parkplatz.

Geben Sie folgendes ein:

LOOK AT THE PARKING LOT (Auf dem Parkplatz umsehen)

Auf dem Parkplatz stehen drei Streifenwagen, ein nicht gekennzeichnetes Auto und ein sauber glänzender Corvette.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Ihr Streifenwagen befindet sich in der linken unteren Ecke.

Gehen Sie nahe an den Rädern um Ihren Wagen, um ihn zu inspizieren. War die Inspektion erfolgreich, erscheint eine Meldung.

Nachdem Sie Ihren Wagen vorschriftsgemäß auf Sicherheit gecheckt haben, können Sie jetzt losfahren.

Hinweis: Vorgeschriebene Verfahren, wie z. B. die Inspektion des Streifenwagens, werden in diesem Spiel genau befolgt. Sie müssen sich strikt daran halten, um das Abenteuer erfolgreich abschließen zu können.

Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Gehen Sie zur Vorderseite des Autos.

Geben Sie folgendes ein:

OPEN THE DOOR (Die Tür öffnen)

Die Wagentür öffnet sich.

Drücken Sie F4 oder geben Sie folgendes ein:

ENTER (Einsteigen)

Sie setzen sich in das Auto.

Geben Sie folgendes ein:

CLOSE THE DOOR (Die Tür schließen)

Die Wagentür schließt sich.

Drücken Sie F4 oder geben Sie folgendes ein:

START THE CAR (Den Wagen starten)

Legen Sie die Diskette 2 ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Hiermit haben Sie den ersten Teil Ihres Abenteuers erfolgreich bestanden. Der eigentliche Dienst beginnt. Viel Glück!

**POLICE QUEST™
DRAW POKER – SPIELREGELN**

Draw Poker ist ein Kartenspiel, bei dem jeder Spieler fünf Karten erhält. Vor dem Geben muß der Grundeinsatz (das sogenannte Ante) bezahlt werden, welcher bei Police Quest ein Zehndollarchip (\$ 10) beträgt. Nachdem jeder Spieler bezahlt hat, werden die Karten gegeben, wobei Ihre Karten aufgedeckt sind.

Die Spieler können jetzt auf ihr Blatt setzen. Danach werden sie gefragt, ob sie noch Karten ziehen wollen, um ihr Blatt zu verbessern. Es können bis zu drei Karten gezogen werden. Anschließend wird gesetzt. Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Blatt.

DIE RANGHÖHE EINES BLATTS

1. **Straight Flush.** Das höchste Blatt, bei dem alle fünf Karten dieselbe Farbe haben und aufeinanderfolgen. Ein Beispiel dafür wäre Herz 6, 7, 8, 9 und 10. Das höchste Straight Flush ist 10, B, D, K, A einer Farbe, Royal Flush genannt.
2. **Vier Gleiche.** Das höchste „Four of a kind“ sind vier Asse. Es folgen vier Könige, vier Damen usw. Die fünfte Karte ist ohne Bedeutung.
3. **Full House.** Für ein Full House benötigt man drei und zwei ranggleiche Karten. Beispiel: 9-9-9-5-5. Haben zwei Spieler ein Full House, gewinnt derjenige mit der ranghöheren Dreiergruppe.
4. **Flush.** Ein Flush besteht aus fünf Karten derselben Farbe, die jedoch nicht aufeinanderfolgen müssen. Beispiel: 5 Herz. Haben zwei oder mehr Spieler ein Flush, gewinnt derjenige, dessen Blatt die höchste Karte enthält.
5. **Straight.** Ein Straight besteht aus fünf aufeinanderfolgenden Karten, die jedoch nicht dieselbe Farbe haben. Beispiel: Karo 6, Herz 7, Pik 8, Kreuz 9, Herz 10. Haben zwei oder mehr Spieler ein Straight, gewinnt derjenige, dessen Blatt die höchste Karte enthält.
6. **Drei Gleiche.** Beispiel: D-D-D-8-7. Das höchste „Three of a kind“ sind drei Asse, gefolgt von drei Königen usw.
7. **Zwei Paare.** Beispiel: 7-7-4-4-2. Haben zwei oder mehr Spieler zwei Paare, gewinnt derjenige mit dem höchsten Paar.
8. **Ein Paar.** Beispiel: K-K-6-3-2. Das höchste Paar sind zwei Asse, gefolgt von zwei Königen usw.
9. Am Ende der Liste steht das Blatt ohne Paar, bei dem die höchste Karte im Blatt gezählt wird. Die beste Karte ist ein As.

Es folgt die Definition einiger Pokerbegriffe, die Sie für dieses Spiel kennen müssen.

ANTE: Der Grundeinsatz. Geben Sie „Ante“ oder „Deal“ (Geben) ein, um mit dem Geben der Karten zu beginnen.

FOL: Ausscheiden. Sie können auch einfach „0“ eingeben, wenn Sie zum Wetten aufgefordert werden.

CAL: Mit der Wette des Gegners mitgehen und sich die Karten zeigen lassen.

RAIS: Erhöhen des Einsatzes.

PAS: Sich vom aktuellen Spiel zurückziehen. In Police Quest geben Sie „0“ ein, um zu passen. Wenn vor Ihnen noch keiner seinen Einsatz gemacht hat, bleiben Sie beim Passen ohne Einsatz im Spiel, bis der nächste Spieler bezahlt.

POT: Die Gesamtheit der aktuellen Einsätze. In Police Quest wird der Topf in der rechten oberen Ecke dargestellt.

STAK: Das Preisgeld, wenn man eine Hand im Poker gewinnt.

DER EINSATZ

Mit der Frage „How many \$10 chips (0-3)?“ fordert Sie der Computer zum Setzen auf. Wählen Sie den gewünschten Betrag durch Eingabe der entsprechenden Zahl. Geben Sie 0 ein, um zu passen (oder auszuschneiden, wenn Ihr Gegner bereits seinen Einsatz gemacht hat), 1 zum Erhöhen um \$10, 2 für \$20 und 3 für \$30.

ABLEGEN UND AUFNEHMEN VON KARTEN

Mit der Frage „How many cards (0-3)?“ fordert Sie der Computer zum Ablegen von Karten auf. Geben Sie die entsprechende Zahl ein. Auf die Frage „First card to discard (1-5)?“ wählen Sie die erste abzulegende Karte (die Karten sind von links nach rechts mit den Zahlen 1-5 nummeriert). Sie werden so lange zur Wahl der abzulegenden Karte aufgefordert, bis Sie alle gewünschten Karten abgelegt haben. Eine Karte kann nur einmal abgelegt werden.

Der Geber verteilt dann die neuen Karten an die Spieler, und Sie sehen Ihr neues Blatt.

DIE ZWEITE RUNDE

Der Computer fragt nach, wieviele Chips Sie auf das „neue“ Blatt setzen wollen. Geben Sie die entsprechende Zahl ein.

AUSSCHIEDEN UND PASSEN

Um auszuschneiden, geben Sie 0 ein, wenn Sie zum Setzen aufgefordert werden. Hat vor Ihnen noch niemand seinen Einsatz gemacht, wird die 0 als Passen interpretiert, und wenn niemand anderes setzt, können Sie sich das Blatt des Gegners unentgeltlich ansehen. Setzt ein Spieler, nachdem Sie gepaßt haben, können Sie in der nächsten Runde entweder mitziehen, erhöhen oder ausscheiden.

DER GEWINNER

Wenn jeder gesetzt hat, bestimmt der Computer den Gewinner, welcher den in der rechten oberen Ecke dargestellten Topf gewinnt.

NACH DEN EINZELNEN SPIELEN

Nachdem ein Spiel beendet und der Gewinner ermittelt ist, geben Sie „Ante“ oder „Deal“ ein, um das nächste Spiel zu beginnen.

STRATEGISCHE TIPS

1. Achten Sie darauf, wieviel Ihre Gegner setzen. Die Anzahl der gesetzten Chips liefert einen Hinweis darüber, wie gut oder schlecht ein Blatt ist.
2. Achten Sie darauf, wieviele Karten Ihre Gegner nehmen. Auch dies kann ein Zeichen für die Stärke des Blatts sein.

POLICE QUEST™ SCHEDA DI RIFERIMENTO

CONTROLLARE LA PROPRIA ZONA

A PIEDI

Per andare a piedi da un luogo all'altro, utilizzare i tasti direzionali, il joystick o il mouse. Potete spostare il personaggio quasi dappertutto.

IN MACCHINA

Quando vi trovate in macchina potrete vedere la rete stradale di Lytton dall'alto. La vostra auto compare sullo schermo come un piccolo oggetto mobile. È possibile spostare la macchina mediante i tasti numerici della tastiera. Vi sono tre velocità di guida: Codice 1 – Velocità normale, Codice 2 – Più veloce (ma rispettando il codice della strada), Codice 3 – Emergenza (fari rossi e sirena, senza osservare il codice della strada). Per passare da una velocità all'altra, utilizzare i seguenti tasti.

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|----------|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| Codice 1 | F6 | F6 | F6 | -6 | Maiusc 6 |
| Codice 2 | F8 | F8 | F8 | -8 | Maiusc 8 |
| Codice 3 | F10 | F10 | F10 | -0 | Maiusc 0 |

Per far salire e scendere il personaggio dalla macchina (quando la portiera è aperta), premere:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Maiusc 4 |

Per passare dalla visuale della mappa alla prospettiva di una terza persona (quando la portiera della macchina è chiusa), premere:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| F4 | F4 | F4 | -4 | Maiusc 4 |

UTILIZZO DELLE ARMI

In Police Quest vi sono situazioni in cui dovrete utilizzare alcune armi. Vi sono tre tasti funzione che vi consentono di utilizzare le armi rapidamente.

Essi sono:

| | MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------------|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| Carica arma | F6 | F6 | F6 | -6 | Maiusc 6 |
| Sfodera arma | F8 | F8 | F8 | -8 | Maiusc 8 |
| Fai fuoco | F10 | F10 | F10 | -0 | Maiusc 0 |

Per utilizzare il manganello, premere il tasto per fare fuoco.

UTILIZZO DELLA RADIO

Dovrete mantenervi regolarmente in contatto radio con l'operatore. Per mettervi in contatto, premere CTRL-D o digitare "Radio".

ATTIVARE LA DOCCIA

Non vi è niente di meglio di una bella doccia fredda dopo una dura giornata di lavoro. Per attivare e disattivare la doccia, premere:

| MS DOS | Amiga | Atari ST | Macintosh | Apple IIe/IIc/IIIGS |
|--------|-------|----------|-----------|---------------------|
| F10 | F10 | F10 | -0 | Maiusc 0 |

POLICE QUEST™

ALL'INSEGUIMENTO DELL'ANGELO DELLA MORTE DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI LYTTON GUIDA DI INDOTTRINAMENTO DEL POLIZIOTTO

Benvenuti al Dipartimento di Polizia di Lytton

Il Dipartimento di Polizia di Lytton ha il compito di proteggere i cittadini e i beni di questa comunità. Gli agenti del Dipartimento di Polizia di Lytton si assumono la responsabilità di proteggere la comunità e il paese. Le reclute devono essere all'altezza di prestare servizio accanto a quegli uomini che, in tutta la storia di Lytton, hanno fatto osservare la legge mantenendo un'atmosfera pacifica ed accogliente.

Ogni poliziotto di Lytton ha diverse mansioni. Prima di tutto vengono i doveri di protettore dei cittadini della comunità contro attività illegali. Ma anche i compiti quotidiani e gli incarichi speciali sono importanti, perché è proprio l'impegno coscienzioso nello svolgimento delle mansioni di tutti i giorni che determina l'efficienza di questo corpo di polizia.

Distinti saluti,

Richard Whipplestick

Capo di Polizia di Lytton

CONDOTTA PERSONALE

Il poliziotto di Lytton è tenuto a comportarsi in modo professionale in ogni circostanza. Ecco alcune delle caratteristiche richieste a tutti gli agenti di polizia:

Buon senso – È la caratteristica più importante del poliziotto. Aiuta a sopravvivere e a non mettersi nei guai.

Organizzazione – Quel che conta sono i fatti. Occorre tenerli in ordine e conoscerli alla perfezione (un taccuino di solito aiuta).

Lealtà – Un buon poliziotto difende il suo dipartimento, il suo partner e i colleghi. La vita del poliziotto dipende da loro, e viceversa.

Obbedienza – Un buon poliziotto obbedisce agli ordini volentieri, allegramente e in modo sollecito.

Iniziativa – Un buon poliziotto è sempre accorto e sta molto attento a quel che c'è da fare. Dimostra che si può fare affidamento su di lui in caso di emergenza.

Coraggio – Un buon poliziotto non si ferma di fronte al pericolo. Non conosce l'espressione: "Non sono in grado".

Affidabilità – Un buon poliziotto va a fondo nel suo lavoro. Soccorre sempre i bisognosi di aiuto.

Integrità – Un buon poliziotto cerca di comportarsi sempre in modo irreprensibile. Osserva sempre i principi della sua professione.

Imparzialità – Un buon poliziotto tratta gli altri in modo imparziale e si aspetta di essere ricambiato.

Onestà – Un buon poliziotto difende la verità anche a caro prezzo.

Allegria – Un buon poliziotto conserva il buon umore anche nelle situazioni più difficili.

Polizia – Un buon poliziotto è fiero della sua uniforme e di ciò che essa rappresenta. La mantiene sempre in perfetto ordine.

Autocontrollo – Un buon poliziotto non perde mai le staffe.

Sollecitudine – Un buon poliziotto si reca rapidamente sul luogo richiesto ed è sempre puntuale alle riunioni (soprattutto ai briefing!).

REGOLE GENERALI DEL DIPARTIMENTO

EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

Uniforme

Cinturone con custodia per le manette, manette e fondina

Rivoltella di servizio fornita dal Dipartimento

Munizioni fornite dal Dipartimento

Manganello (PR-24)

Ricetrasmittente

Chiavi della macchina di pattuglia

Blocco multe

Taccuino

Penna

Valigetta

IGIENE PERSONALE

Il contatto giornaliero con il pubblico rende necessaria l'osservazione di alcune regole di igiene e pulizia personali.

1. Fare la doccia tutti i giorni. È importante mantenere puliti e in ordine il corpo, i denti, le unghie delle mani e dei piedi. Si consiglia di usare deodorante per il corpo e per i piedi. Non esagerare con il dopobarba (non è il caso di far impazzire le signore).
2. Tutti i poliziotti devono essere sempre rasati; sono consentiti baffi ben curati. I capelli devono essere puliti e dal taglio ordinato; non devono contenere alcun elemento estraneo visibile. I poliziotti calvi devono mantenere il capo pulito.
3. Gli investigatori in borghese sono autorizzati a portare la barba. Si prega di evitare i pizzini.

UNIFORME

1. È importante che tutti i poliziotti imparino a mantenere in ordine gli elementi dell'uniforme. Le uniformi ben stirate conferiscono un aspetto più distinto. Pulire regolarmente gli elementi dell'uniforme. Fare attenzione alle sbavature e alle macchie; tutti gli indumenti devono essere immacolati.
2. Le scarpe devono essere pulite e sempre lucide.
3. Le calze devono intonarsi con l'uniforme.
4. Non sono ammessi buchi, toppe o bottoni mancanti.

ELEMENTI FONDAMENTALI DI CUI OGNI POLIZIOTTO DEVE ESSERE A CONOSCENZA

LIVELLI DI APPLICAZIONE

LIVELLO UNO – CONDOTTA RIGOROSA E PROFESSIONALE

Situazione: Una persona mostra una resistenza passiva (verbale), solitamente in circostanze di routine.

Applicazione corretta:

- a. Comportarsi in modo rigoroso e professionale. Nella maggior parte dei casi, si evita in tal modo un peggioramento della situazione.
- b. Astenersi dall'utilizzare linguaggio offensivo o minacce, poiché ciò provocherebbe un peggioramento della situazione.

LIVELLO DUE – COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Situazione: Le minacce di un individuo sospetto indicano l'imminenza di un'aggressione fisica (non sono visibili armi).

Applicazione corretta:

- Chiamare rinforzi se possibile.
- Utilizzare il combattimento corpo a corpo approvato dal Dipartimento.
- In caso di necessità, utilizzare il manganello PR-24.

LIVELLO TRE – IMPIEGO DI ARMA LETALE

Situazione: Un individuo sospetto cerca di effettuare un'aggressione fisica con un'arma letale.

Applicazione corretta:

- Utilizzare l'arma letale per difesa personale.
- Utilizzare l'arma letale per difendere la vita di terzi.

PROCEDURA DI ARRESTO

- Ammanettare e perquisire l'individuo sospetto.
- Leggere all'individuo sospetto i suoi diritti.*

“Avete il diritto di non parlare. Tutto quello che dite potrà essere usato contro di voi dinanzi al giudice. Avete diritto all’assistenza di un avvocato. Qualora non possiate permettervi un avvocato, se lo desiderate, ne verrà designato uno che vi rappresenterà nell’ambito dell’interrogatorio”.

* Regolamento Miranda

PROCEDURA PER METTERE LE MANETTE

- Tutti gli individui sospetti sotto custodia devono essere ammanettati.
- Gli individui sospetti di sesso maschile devono essere ammanettati con le mani dietro la schiena.
- Gli individui sospetti di sesso femminile possono essere ammanettati con le mani davanti, a discrezione del poliziotto.

CODICI DI GUIDA

Codice 1 – Nessuna emergenza. Il poliziotto deve osservare il normale codice della strada.

Codice 2 – È richiesto un intervento sollecito a seguito di una chiamata; il poliziotto deve recarsi sul luogo richiesto nel più breve tempo possibile con la dovuta prudenza e osservando il codice della strada.

Codice 3 – È richiesto un intervento immediato a seguito di una chiamata; azionare i fari rossi e la sirena usando la dovuta prudenza.

Codice 4 – Non è richiesta ulteriore assistenza.

ISPEZIONE DI SICUREZZA DEL VEICOLO

- Controllare attentamente i quattro lati del veicolo prima di lasciare la stazione di polizia.
- Normalmente basta fare un giro intorno all'automobile.

PROCEDURE OPERATIVE SPECIALI

PROCEDURA DI ARRESTO DI UN VEICOLO

- Quando si osserva una violazione del codice della strada, fermare l'automobilista in questione nel più breve tempo possibile per rendere minimo il rischio di guida a velocità eccessiva e di incidenti.

PROCEDURA DI ARRESTO DI UN VEICOLO PER INFRAZIONE GRAVE

- È necessario avere delle buone ragioni per ritenere che sia stata commessa un'infrazione grave.
- Richiedere via radio l'assistenza di un'unità.
- Mantenere il contatto radio con l'unità di assistenza.
- Fermare il veicolo sospetto. Non uscire allo scoperto fino a quando l'individuo sospetto non è sotto controllo.
- Dare ordine all'individuo sospetto di “non muoversi”. Quindi, ordinare allo stesso di stendersi con la faccia a terra.
- Attenersi alla PROCEDURA DI ARRESTO illustrata sopra.

PROCEDURA DI ARRESTO PER DELITTO GRAVE

- Prima di applicare la procedura di arresto, l'unità di assistenza deve essere di sorveglianza nelle immediate vicinanze.
- Mantenere il contatto radio con l'unità di assistenza.
- Osservare il crimine.
- Tenersi pronti a sfoderare l'arma.
- Rivelare all'individuo sospetto la propria identità di agente di polizia.
- Ordinare all'individuo sospetto di tenere le mani sopra la testa. Nel caso in cui l'individuo provi ad abbassare le mani in qualsiasi momento, tenersi pronti ad azioni difensive.
 - Se l'individuo sospetto scappa, inseguirlo di corsa. Se possibile, mantenere il contatto radio.
 - Se l'individuo sospetto tenta un'aggressione (ad esempio, cerca di sfoderare l'arma venendovi incontro), ricorrere alle necessarie azioni difensive.
- Se non vi sono rischi, avvicinarsi all'individuo sospetto e ammanettarlo. Nota: molti individui aspettano di essere vicini al poliziotto prima di tentare un'aggressione. Occorre sempre essere pronti a difendersi in caso di comportamento ostile.
- Perquisire l'individuo.
- Leggere all'individuo i suoi diritti.
- Trasportare l'individuo al carcere.

PROCEDURA DI ARRESTO PER GUIDA IN STATO DI EBBREZZA

- Individuare un possibile stato di ebbrezza osservando una guida irregolare.
- Dopo aver fermato l'individuo sospetto, determinarne la condizione nel modo seguente:
 - Verificare la presenza di odore di alcol.
 - Eseguire il test FST (per determinare lo stato di ebbrezza).

COMUNICAZIONI VIA RADIO

- Rispondere a tutte le comunicazioni via radio in conformità con le disposizioni del regolamento.
- È necessario avere con sé una ricetrasmittente quando non si è in macchina.
- Evitare trasmissioni via radio non necessarie.

Le informazioni seguenti sono solo a titolo di consultazione. I giocatori non potranno immettere i seguenti codici, ma dovrebbero conoscerli poiché saranno utilizzati dai poliziotti durante il gioco.

CODICI RADIO

| | | | |
|----------------|--|----------------|---|
| cr10-1 | Scarsa ricezione radio | cr10-35 | Rinforzi richiesti |
| cr10-2 | Buona ricezione radio | cr10-36 | Informazioni riservate |
| cr10-4 | Messaggio ricevuto | cr10-97 | Arrivato sulla scena |
| cr10-6 | In onda – non disponibile per chiamata | cr10-98 | Lavoro terminato; disponibile per chiamata |
| cr10-7 | Non in onda – fuori servizio | cr11-41 | Ambulanza |
| cr10-8 | In servizio | cr11-44 | Fatalità |
| cr10-9 | Ripetere messaggio | cr11-48 | Fornire trasporto |
| cr10-10 | Fine del turno – non in servizio | cr11-79 | Incidente stradale con feriti e intervento ambulanza |
| cr10-13 | Controllo condizioni del tempo | cr11-80 | Incidente stradale con feriti gravi |
| cr10-15 | Prigioniero sotto sorveglianza | cr11-81 | Incidente stradale con feriti non gravi |
| cr10-19 | Tornare in ufficio | cr11-82 | Incidente stradale con danni a cose soltanto |
| cr10-20 | Luogo | cr11-83 | Incidente stradale senza dettagli |
| cr10-21 | Usare telefono | cr11-84 | Controllo del traffico |
| cr10-22 | Cancellare | cr11-85 | Carro attrezzi |
| cr10-23 | Tenersi pronti | cr11-98 | Riunione |
| cr10-27 | Controllare individuo | cr11-99 | Emergenza: agente richiede assistenza, Codice di risposta 3 |
| cr10-29 | Controllare requisiti | | |

CODICI VEICOLO

CV22348 – Nessuno può condurre un veicolo in autostrada ad una velocità superiore alla velocità massima consentita.

CV23152 – Commette reato qualsiasi individuo che guidi sotto l'effetto di bevande alcoliche o di sostanze stupefacenti, o di entrambi.

CV21453 – Gli automobilisti che si trovano di fronte ad un segnale rosso circolare in corrispondenza di un incrocio devono fermarsi e rimanere immobili fino a quando compare un segnale di procedere.

CV22450 – Il conducente di qualsiasi veicolo che arriva ad un segnale di stop in prossimità o in corrispondenza di un incrocio o di un passaggio a livello deve fermarsi davanti alla linea dello stop, se segnata, o al limite dell'incrocio dalla propria parte.

CV14601 – Le persone a cui venisse ritirata la patente per guida pericolosa non sono autorizzate a condurre veicoli in autostrada.

CV12951 – In autostrada, tutti gli automobilisti devono avere sempre con sé la patente di guida.

CV23103 – Qualsiasi individuo alla guida di un veicolo in autostrada nell'atto di guidare intenzionalmente in modo da costituire un pericolo per persone e cose è colpevole di guida pericolosa e, pertanto, è passibile di carcerazione nella prigione della contea per non meno di cinque giorni e non più di 90 giorni, oppure di una multa di non meno di 130 dollari e non più di 500 dollari, oppure di carcerazione e multa insieme, tranne nei casi di cui alla sezione 23104.

CV20001 – Il conducente di qualsiasi veicolo coinvolto in un incidente che causa lesioni a terzi, o la morte di qualsiasi persona, deve fermare il veicolo immediatamente nel luogo dell'incidente e osservare le disposizioni di cui alle sezioni 20003 e 20004.

Qualsiasi persona che non osservi tutte le disposizioni di questa sezione nei casi previsti è colpevole di offesa pubblica e, pertanto, è passibile di carcerazione nella prigione di stato o della contea, per un periodo non superiore all'anno o di una multa non superiore a 5.000 dollari, o di entrambi.

CV28001 – Qualsiasi persona che, alla guida di un veicolo e con l'intenzione di evadere, fugga intenzionalmente o tenti in altro modo di allontanarsi dal veicolo di un agente di polizia che lo sta inseguendo, è colpevole di reato.

CV10851 – Qualsiasi persona che guidi o si impossessi di un veicolo che non gli appartiene, senza il consenso del proprietario dello stesso, e con l'intenzione di privare, permanentemente o temporaneamente, il proprietario del possesso di detto veicolo, con o senza l'intenzione di rubarlo, è colpevole di offesa pubblica e, pertanto, è passibile di carcerazione nella prigione di stato o della contea per un periodo non superiore all'anno, o di una multa non superiore a 5.000 dollari, o di entrambi.

CODICE PENALE

CP459 – Furto con scasso

Qualsiasi persona che si introduca in una casa, stanza, appartamento, abitazione, negozio, magazzino, deposito, mulino, granaio, stabile o altro edificio, tenda, imbarcazione, carrozza di treno, container per il trasporto di merci chiuso a chiave o sigillato, montato o meno su un veicolo, rimorchio, roulotte, camper abitato, veicolo, aeromobile, miniera o qualsiasi parte sotterranea della stessa, con l'intenzione di commettere furto di cose di ingente o modico valore o qualsiasi altro reato è colpevole di furto con scasso. Nella fattispecie, la parola "abitato" significa utilizzato attualmente come dimora, occupata o meno.

CP211 – Rapina

Definizione – Per rapina si intende l'entrare in possesso illegale di beni appartenenti a terzi, rimuovendoli dalla persona stessa o dalle immediate vicinanze, contro la sua volontà, ricorrendo all'uso della forza o incutendo timore.

CP212 – Definizione di timore

Il timore di cui alla sezione 211 può essere:

1. Il timore di un danno arrecato alla persona derubata o alla sua proprietà, o a qualsiasi familiare o parente della stessa; o,
2. Il timore di un danno immediato arrecato alla persona derubata o alla proprietà di qualsiasi individuo presente con la persona derubata al momento della rapina.

CP12025 – È illegale portare con sé, nascoste, armi da fuoco senza Porto d'armi

- (a) Salvo se altrimenti indicato nel presente capitolo, qualsiasi persona che porti con sé, nascosta all'interno di un veicolo di cui ha il controllo, qualsiasi pistola, rivoltella o altra arma da fuoco che possa essere nascosta sulla persona, senza disporre di una licenza per disporre di tale arma, è colpevole di atto illecito. Qualsiasi persona a cui venga comminata una pena in base alla presente sottosezione, che sia già stata condannata per qualsiasi atto illecito o crimine punibile in base al presente capitolo, è colpevole di reato e, nel caso in cui sia accordata una sospensione condizionale della pena, o se l'esecuzione o l'imposizione della sentenza è sospesa, la persona in questione deve essere detenuta nella prigione della contea per un periodo non inferiore a tre mesi.
- (b) Qualsiasi persona che porti con sé qualsiasi pistola, revolver o altra arma da fuoco che possa essere nascosta sulla sua persona senza avere una licenza per disporre di tale arma in base alle disposizioni del presente capitolo è colpevole di atto illecito e, pertanto, passibile di carcerazione nella prigione della contea per un periodo non superiore a un anno, o di una multa non superiore a 1.000 dollari, o di entrambi contemporaneamente. Tuttavia, qualsiasi persona, condannata per un crimine ai danni di terzi o di beni, o per atto illecito riguardante narcotici o sostanze stupefacenti, che porti con sé, nascosta, qualsiasi arma da fuoco che possa essere nascosta sulla persona stessa, senza avere una licenza di disporre di tale arma, è colpevole di offesa pubblica e, pertanto, passibile di carcerazione in una prigione di stato o della contea per un periodo non superiore a un anno, o di una multa non superiore a 1.000 dollari, o di entrambi contemporaneamente. Qualsiasi persona condannata in base alla presente sottosezione, già precedentemente condannata per qualsiasi reato o crimine punibile in base al presente capitolo,

è colpevole di atto illecito e, nel caso in cui venga accordata una sospensione condizionale della pena, o se l'esecuzione o l'imposizione della sentenza è sospesa, la persona in questione verrà detenuta nella prigione della contea per un periodo non inferiore a tre mesi.

- (c) Le armi da fuoco portate palesemente nella fondina del cinturone non sono nascoste in base al significato della presente sezione e lo stesso vale per i coltelli portati palesemente in foderi appesi alla cintura del possessore.

CP11350 – Possesso illecito

- (a) Salvo se altrimenti indicato nella presente sottosezione, qualsiasi persona in possesso di qualsiasi sostanza narcotica, senza la prescrizione scritta di un medico, dentista, podologo o veterinario autorizzato a esercitare in questo stato, è passibile di carcerazione nella prigione di stato.

CP11351.5 – Possesso o acquisto di cocaina (diversa da idrocloruro di cocaina) per la vendita

Salvo se altrimenti indicato nella presente sottosezione, qualsiasi persona in possesso di o che acquisti cocaina allo scopo di venderla è passibile di carcerazione nella prigione di stato per un periodo da 3 a 5 anni.

CP148 – Resistenza o ostruzione a pubblico ufficiale

Qualsiasi persona che ostacola, ritarda o ostruisce intenzionalmente qualsiasi pubblico ufficiale mentre questi cerca di svolgere il proprio dovere, nel caso in cui non sia indicata alcuna altra punizione, è passibile di una multa non superiore a 1.000 dollari, o di carcerazione in una prigione della contea per un periodo non superiore a un anno, o di entrambi.

CP187 – Omicidio

- (a) Per omicidio si intende l'uccisione premeditata di un essere umano.

INFORMAZIONI GENERALI

I giochi di avventure animate tridimensionali della Sierra sono, in pratica, film interattivi in cui l'utente rappresenta il personaggio principale. Il personaggio principale di questo gioco è Sonny Bonds, un poliziotto della città immaginaria di Lytton.

In ogni gioco di avventure animate tridimensionali vi è un obiettivo da raggiungere; quello di Police Quest consiste nell'arrestare un noto spacciatore di droga soprannominato "Angelo della Morte". Dovrete cambiare il vostro ruolo da poliziotto di pattuglia ad agente in incognito, stabilire un rapporto di fiducia con alcuni contatti e ottenere validi indizi per progredire. Prima di avventurarvi per le strade dovrete apprendere le adeguate procedure di polizia, conoscere bene le strade di Lytton e conoscere il veicolo utilizzato e il codice della strada.

Ci vuole buon senso, razionalità e molto coraggio per essere un "Cavaliere blu". Buona fortuna!

SUGGERIMENTI PER GIOCATORI PRINCIPIANTI

Nota: se avete già eseguito un gioco di avventure, potete evitare di leggere questa parte.

1. COME SPOSTARSI

Istruzioni di base sul metodo di spostamento appaiono alla fine di questo manuale e nella scheda di riferimento. In caso di dubbi sul da farsi, è possibile consultare la GUIDA alla fine di questa sezione.

2. GUARDARSI ALLE SPALLE

Data la natura pericolosa di questo gioco di avventure, è opportuno salvare spesso il gioco. Digitare **SAVE GAME** (salva gioco) dopo aver fatto un notevole passo avanti o quando vi trovate in una situazione potenzialmente pericolosa.

In caso di pericolo, se il personaggio è in una situazione grave (ad esempio se perde la vita), è possibile tornare nel punto in cui si era salvato il gioco l'ultima volta digitando **RESTORE GAME** (ripristina gioco). L'uso attento di questa funzione ha permesso a molti poliziotti in incognito di non dover riprendere il ruolo di pattugliatori.

3. OSSERVARE ATTENTAMENTE

Quando si entra in una stanza, digitare **LOOK AT THE ROOM** (guarda nella stanza). Quando si apre un tipo di scatola, digitare **LOOK IN THE BOX** (guarda nella scatola). Quando si vuole parlare con un barista, digitare **TALK TO THE BARTENDER** (parla con il barista). Le descrizioni e i primi piani forniscono informazioni preziose.

4. GIOCARE CON UN PARTNER

Il lavoro del poliziotto non è affatto semplice. Può essere utile eseguire Police Quest con un amico. Persone diverse a volte utilizzano gli elementi e interpretano gli indizi in modi diversi. Inoltre, i poliziotti lavorano spesso in coppia.

5. SENZA PAROLE?

Police Quest è in grado di comprendere diversi verbi, ad esempio:

| | | |
|-----------------------------|---------------------|----------------------|
| ANSWER (rispondi) | ARREST (arresta) | ATTACK (attacca) |
| BUY (compra) | CHUG (allontanati) | CLOSE (chuidi) |
| DEAL (tratta) | DRINK (bevi) | EAT (mangia) |
| GET (ottiene) | GIVE (dai) | HALT (ferma) |
| HIT (colpisci) | INSPECT (ispeziona) | KNOCK (batti) |
| LOOK (guarda) | OPEN (apri) | ORDER (ordina) |
| RADIO (trasmetti via radio) | READ (leggi) | |
| RUN (corri) | SHOOT (spara) | SIGN (firma) |
| SMELL (odora) | START (inizia) | SUBMIT (sottoponi) |
| TAKE (prendi) | TALK (parla) | TRANSMIT (trasmetti) |
| USE (utilizza) | WASH (lava) | WRITE (scrivi) |

6. STARE IN GUARDIA

Nei giochi di avventure animate tridimensionali vi sono molti elementi che saltano all'occhio. Provate tutte le azioni possibili, anche le più stravaganti. Nessuno è mai stato condannato all'ergastolo per aver eseguito un videogioco (o forse non è così?). Se vi trovate nei guai, potete sempre ricorrere alla funzione **RESTORE GAME** (ripristina gioco).

Avvertenza: la sezione seguente e' rivolta esclusivamente ai giocatori principianti. Contiene risposte ad alcuni que siti del gioco e suggerimenti di cui i giocatori esperti non hanno bisogno. Continuare aleggere solo se si hanno difficolta' nell'avviare Police Quest.

LA VOSTRA PRIMA GIORNATA DI LAVORO ... INIZIO DI POLICE QUEST

Per saltare lo schermo dei titoli, premere la barra spaziatrice.

L'avventura ha inizio in un corridoio del Dipartimento di Polizia di Lytton. Andate nella stanza situata nell'angolo inferiore destro. Vi trovate nello Spogliatoio.

Digitare:

LOOK AT THE LOCKER ROOM (guarda nello spogliatoio)

Nello spogliatoio del Dipartimento di Polizia di Lytton vi sono due file doppie di armadietti, posti gli uni sopra gli altri, con una panchina nel mezzo, e vi è anche una toilette.

Premere **Invio**.

Avvicinatevi ai vari poliziotti presenti nello spogliatoio. Vi diranno qualcosa. Dopo ogni commento, premere **Invio**.

Avvicinatevi al secondo armadietto da destra sul lato destro.

Digitare:

OPEN THE LOCKER DOOR (apri l'armadietto)

Primo piano dell'armadietto.

Digitare:

LOOK AT THE LOCKER (guarda nell'armadietto)

Riponete il vostro equipaggiamento nell'armadietto.

Premere **Invio**.

Vedete la vostra arma appesa al cinturone.

Premere **Invio**.

Sul ripiano vi è un caricatore di munizioni.

Premere **Invio**.

La valigetta è sul fondo dell'armadietto.

Premere **Invio**.

Le chiavi della vostra Corvette sono appese a un gancio.

Premere **Invio**.

Il vostro asciugamano è ben piegato sul fondo dell'armadietto.

Premere **Invio**.

I vostri abiti da borghese sono appesi ad un attaccapanni.

Premere **Invio**.

Vi sono anche una vecchia maglietta e un paio di jeans.

Premere **Invio**.

Digitare:

TAKE THE GUN (prendi la pistola)

Il cinturone del poliziotto! Non dimenticatelo.

Premere **Invio**.

Digitare:

TAKE THE AMMUNITION (prendi le munizioni)

Prendete un caricatore con sei proiettili magnum calibro .357, dalla punta cava, ricoperti d'argento.

Premere **Invio**.

Digitare:

TAKE THE BRIEFCASE (prendi la valigetta)

La valigetta contiene molti oggetti che vi saranno utili.

Premere **Invio**.

Digitare:

CLOSE THE LOCKER DOOR (chiudi l'armadietto)

Uscite dalla porta alla vostra sinistra.

Vi trovate nel corridoio.

Andate nella stanza situata nell'angolo superiore destro.

Vi trovate nella Sala del Briefing.

Avvicinatevi alle caselle poste sulla parete di destra. Andate alla seconda casella da destra.

Digitare:

LOOK IN THE PIGEONHOLE (guarda nella casella)

Guardate nella casella e trovate un messaggio scritto a mano.

Premere **Invio**.

"Sonny, che ne dici di un 11-98 al Carol's Caffeine Castle più tardi? Steve".

Premere **Invio**.

Poiché il messaggio non vi serve più, lo buttate via.

Premere **Invio**.

Avvicinatevi al tavolo situato nell'angolo inferiore destro.

Digitare:

TAKE THE NEWSPAPER FROM THE TABLE (prendi il giornale dal tavolo)

Prendete il numero odierno del giornale "Lytton Tribune".

Premere **Invio**.

Appare in primo piano la prima pagina del giornale. Per spostarsi da una pagina all'altra, utilizzare i tasti freccia. Il giornale è formato da quattro pagine.

Leggete il giornale e prendete appunti.

Digitare:

CLOSE THE NEWSPAPER (chiudi il giornale)

Apparirà un messaggio:

"Sonny Bonds, vai al tuo posto. Il briefing sta per cominciare".

Premere **Invio**.

I poliziotti inizieranno a riempire la stanza. Il posto a voi assegnato per il briefing è al tavolo anteriore destro, sul lato sinistro.

Andate al vostro posto rivolti verso il podio.

Questo è il posto a voi assegnato per il briefing.

Premere **Invio**.

Dopo che il Sergente Dooley è entrato in sala e voi siete correttamente al vostro posto, il briefing ha inizio.

Il Sergente John Dooley istruisce il gruppo 1300, iniziando con le ultime novità sulle automobili rubate...

Premere **Invio**.

"Bentornati, ragazzi", dice il Sergente John Dooley. "Spero che abbiate trascorso un piacevole fine settimana".

Premere **Invio**.

"Aprite bene le orecchie", urla. "Stiamo cercando una Cadillac nera del 1983 immatricolata LOP1238, VIN C03456218, rubata la scorsa settimana. Fate del vostro meglio per ritrovarla, in modo che possa liberarmi una volta per tutte di quel Malcolm Washington".

Premere **Invio**.

Dooley prosegue: "Ascoltate; la notte scorsa tre ragazzi sono stati arrestati in tre posti diversi, tutti per guida in stato di ebbrezza. Due di loro avevano con sé della cocaina, e tutti e tre frequentano la scuola superiore Jefferson High School. Ciò dovrebbe farvi venire in mente qualcosa, ragazzi e ragazze!"

Premere **Invio**.

"Bene, è tutto per oggi. State in guardia. Non vogliamo che il vecchio Capo si lamenti ancora per la quantità enorme di uomini feriti. Sonny Bonds, la zona a te assegnata è la 83-32".

Premere **Invio**.

Nota: durante il briefing, ascoltate attentamente e prendete appunti poiché vengono fornite importanti informazioni necessarie per completare il gioco.

Una volta terminato il discorso del Sergente Dooley, i poliziotti escono dalla sala. Uscite dalla porta alla vostra sinistra. Vi trovate di nuovo nel corridoio.

Questo luogo si svuota molto rapidamente.

Premere **Invio**.

Digitare:

LOOK (guarda)

Nel corridoio vi è una tastiera, un tavolo su cui vi sono delle ricetrasmittenti, una fotografia sulla parete di fondo e una finestra sbarrata appartenente alla stanza delle prove.

Premere **Invio**.

Avvicinatevi alla tastiera situata sulla parete sinistra.

Digitare:

TAKE THE PATROL CAR KEYS (prendi le chiavi della macchina di pattuglia)

Prendete le chiavi della macchina dalla tastiera.

Premere **Invio**.

Avvicinatevi al tavolo posto all'estremità nord del corridoio.

Digitare:

TAKE A RADIO EXTENDER (prendi una recetrasmittente)

Prendete una ricetrasmittente un po' rumorosa, ma funzionante.

Premere **Invio**.

Uscite dal corridoio a sinistra.

Vi trovate in un altro corridoio.

Continuate a camminare a sinistra fino a quando non passate attraverso la porta situata sul lato sinistro dello schermo.

Per il momento, non badate alle altre porte.

Vi trovate nel parcheggio.

Digitare:

LOOK AT THE PARKING LOT (guarda nel parcheggio)

Nel parcheggio vi sono tre macchine della polizia, una macchina non contrassegnata e una Corvette pulita e lustra.

Premere **Invio**.

La vostra macchina di pattuglia è situata nell'angolo inferiore sinistro.

Fate un giro intorno alla macchina.

Ispezionandola bene vicino alle quattro ruote, apparirà un messaggio.

Dopo aver eseguito il dovuto controllo di sicurezza del veicolo, siete pronti all'azione.

Nota: le disposizioni del regolamento di Polizia, come l'ispezione di cui sopra, sono osservate rigorosamente in questo gioco. Per completare con successo l'avventura, dovete obbligatoriamente rispettare tali procedure.

Premere **Invio**.

Avvicinatevi alla parte anteriore della vostra auto.

Digitare:

OPEN THE DOOR (apri la portiera)

La portiera dell'auto si aprirà.

Premere F4 o digitare:

INVIO

Vi sedete in macchina.

Digitare:

CLOSE THE DOOR (chiudi la portiera)

La portiera dell'auto si chiuderà.

Premere F4 o digitare:

START THE CAR (metti in moto)

Inserire il disco 2 e premere Invio.

Avete terminato con successo la prima fase dell'avventura. Ora siete pronti all'azione.

Buona fortuna!

POLICE QUEST™**ISTRUZIONI DEL GIOCO DEL POKER A CINQUE CARTE**

Il poker è un gioco di carte. Ad ogni giocatore vengono servite cinque carte. Prima di ogni mano, i giocatori versano una somma iniziale (detta "buio"). In Police Quest il buio corrisponde ad una fiche da dieci dollari (\$ 10). Dopo che tutti i giocatori hanno versato il buio, vengono mescolate e distribuite le carte (le vostre sono scoperte).

Avete la possibilità di scommettere sulle vostre carte. Dopo le prime scommesse, ai giocatori viene chiesto se vogliono ricevere altre carte per migliorare la propria mano. In Police Quest, i giocatori possono ricevere al massimo tre carte. Dopo che le carte sono state consegnate, i giocatori possono scommettere di nuovo. Vince il giocatore con la mano dal valore più alto.

TIPO DI MANI

1. Scala reale. È la mano dal valore più alto. Per ottenere una scala reale, le cinque carte devono essere dello stesso seme e in sequenza, ad esempio 6, 7, 8, 9 e 10 di cuori. La scala reale più alta è quella composta da A, K, Q, J e 10 dello stesso seme.
2. Poker. Il poker più alto è quello composto da quattro assi, seguito da quattro re, quattro donne ecc. La quinta carta non conta.
3. Full. È dato da tre carte di un numero e due di un altro, ad esempio: 9-9-9-5-5. Se due giocatori hanno un full, vince il giocatore con le tre carte dello stesso tipo con il valore più alto.
4. Colore. Consiste di cinque carte dello stesso seme, ma non tutte in sequenza, ad esempio 5 cuori. Se due o più giocatori hanno un colore, vince il giocatore con la carta più alta.
5. Scala. Consiste di cinque carte in sequenza, ma non tutte dello stesso seme. Ad esempio: 10 di cuori, 9 di fiori, 8 di picche, 7 di cuori e 6 di denari. Se due o più giocatori hanno una scala, vince il giocatore con la carta più alta.
6. Tris. Esempio: Q-Q-Q-8-7. Il tris più alto consiste di tre assi, seguito da tre re ecc.
7. Doppia coppia. Esempio: 7-7-4-4-2. Se due o più giocatori hanno una doppia coppia, vince il giocatore con la coppia più alta.
8. Coppia. Esempio: K-K-6-3-2. La coppia più alta consiste di due assi, seguita da due re ecc.
9. Al di sotto della coppia, vi sono le mani in cui non vi è neanche una coppia, il cui valore è calcolato in base alla carta più alta, a partire dall'asso.

Ecco le definizioni di alcune parole del gergo del poker di cui dovrete comprendere il significato:

BUIO – Anticipo che viene versato all'inizio del gioco per costituire la posta. In Police Quest, digitare "Ante" (Buio) o "Deal" (Mano) all'inizio di ogni mano.

CHIUDO – Parola usata per rinunciare a una mano del gioco. In Police Quest si può rinunciare a una mano premendo "0" quando viene richiesto di scommettere.

VEDO – Parola usata per eguagliare la scommessa di un avversario e richiedere di vedere le carte.

RILANCIO – Si usa per aumentare la posta in gioco.

PASSO – Si usa per ritirarsi dalla mano corrente. In Police Quest, digitare "0" per passare. Se nessuno ha scommesso prima del vostro turno, passando potrete continuare a giocare senza scommettere fino a quando non lo abbia fatto prima un altro giocatore.

POSTA – L'ammontare complessivo della posta in gioco. In Police Quest, la posta è visualizzata nell'angolo superiore destro.

PREMIO – Il premio ricevuto dal vincitore di una partita di poker.

COME SCOMMETTERE

Il computer vi spingerà a scommettere chiedendo "Quante fiche da \$ 10 (0-3)?" Digitare l'ammontare della scommessa immettendo le cifre corrette. Digitare 0 per passare (o chiudere, se una scommessa è già stata fatta da un avversario), 1 per rilanciare di \$ 10, 2 per rilanciare di \$ 20 o 3 per rilanciare di \$ 30.

SCARTARE E PRENDERE CARTE

Il computer vi spingerà a scartare carte chiedendo: "Quante carte (0-3)?" Digitare il numero di carte da scartare immettendo la cifra corretta. Quindi, il computer vi spingerà a scegliere la prima carta da scartare chiedendo: "Prima carta da scartare (1-5)?" Digitare il numero della prima carta che si vuole scartare (le carte sono numerate da 1 a 5 da sinistra a destra). Il computer continuerà a chiedervi di scegliere le carte fino a quando non avrete scartato tutte le carte richieste. La stessa carta può essere scartata una sola volta.

Il mazziere distribuisce poi le nuove carte ai giocatori, e potrete vedere la nuova mano.

SCOMMETTERE LA SECONDA VOLTA

Il computer vi spingerà a scommettere sulla vostra 'nuova' mano chiedendovi quante fiche volete puntare. Immettere il numero corrispondente.

CHIUDERE E PASSARE

Se decidete di chiudere, immettere 0 quando il computer vi richiede di scommettere. Se nessuno ha ancora scommesso, l'immissione di 0 verrà interpretata come un "passo" e avrete la possibilità di vedere le carte dell'avversario se nessuno scommette. Se un avversario scommette dopo che avete passato, avrete la possibilità di vedere la sua scommessa, rilanciarla o chiudere al vostro turno.

VITTORIE

Dopo che sono state fatte le ultime scommesse, il computer stabilisce il vincitore. Il vincitore di ogni mano vince la posta in gioco, visualizzata nell'angolo superiore destro.

ALLA FINE DI OGNI MANO

Alla fine di una mano, dopo che è stato stabilito il vincitore, digitare "Ante" o "Deal" per iniziare la mano successiva.

SUGGERIMENTI STRATEGICI

1. Osservate l'importo scommesso dagli avversari. Il numero di fiche puntate dagli avversari vi indica il valore approssimativo della loro mano.
2. Osservate il numero di carte prese dagli avversari. Il numero di carte prese di solito indica approssimativamente il valore della loro mano.

STORIA DELL'ITALIA

La storia dell'Italia è un campo di studio vasto e complesso, che si occupa di ricostruire il passato del paese e di analizzarne l'evoluzione nel tempo. Questo capitolo si concentra sulla storia dell'Italia dal Rinascimento all'Unità.

IL RINASCIMENTO ITALIANO

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.

Le opere di questo periodo sono caratterizzate da un forte senso di equilibrio e armonia, e da un'attenzione particolare alla bellezza e alla perfezione formale.

IL RINASCIMENTO ITALIANO

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.

IL RINASCIMENTO ITALIANO

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.

IL RINASCIMENTO ITALIANO

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.

IL RINASCIMENTO ITALIANO

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.

IL RINASCIMENTO ITALIANO

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.

Il Rinascimento italiano è un periodo di grande fioritura culturale e artistica, che si estende dal XV al XVI secolo. In questo periodo si assiste alla nascita di nuove correnti artistiche e letterarie, che si ispirano all'antichità classica e alla natura.



**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 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). 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).