

# HUNTER



ACTIVISION



---

# H U N T E R

Programmation : Paul Holmes

Musique et effets sonores : Martin Walker

Bit map : Christian Roux

Rédaction du Manuel : Laurent Poujois

Product Manager : Dominique Biehler

Design de boîte : Inline Design Services

© ACTIVISION Septembre 1991

Pour toute information sur nos produits, écrivez-nous en mentionnant sur l'enveloppe l'objet de votre courrier à :

ACTIVISION EUROPE  
BP 40  
92101 Boulogne-Billancourt  
FRANCE

## NE PAS EFFECTUER DE COPIE ILLÉGALE DE CE LOGICIEL

Ce logiciel a été réalisé grâce aux efforts de toute une équipe. Parmi eux, des concepteurs, des artistes, des programmeurs, des distributeurs et des vendeurs.

**ACTIVISION**

En tant que membre de la Software Publishers Association (SPA), soutient les efforts de la profession dans sa lutte contre la copie illégale de logiciels. Toute fraude en matière de copie illégale est à communiquer à

SPA Europe,  
2, Place de la Défense / World Trade Center  
CNIT BP 416  
92053 Paris La Défense France

---

---

# TABLE DES MATIERES

L'ARCHIPEL .....	3
CHARGEMENT DU JEU .....	6
OPTIONS PRINCIPALES .....	6
1 - VUE DU SOLDAT .....	6
2 - COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE .....	7
3 - OPTIONS DISQUETTE .....	8
4 - DEMO .....	9
LANCEMENT D'UNE MISSION .....	10
1 - PRESENTATION DE LA MISSION .....	10
2 - DESCRIPTION DE L'ECRAN .....	11
3 - UTILISATION DE LA SOURIS .....	18
4 - UTILISATION DE LA MANETTE .....	19
5 - UTILISATION DU CLAVIER .....	22
APPENDICES .....	23
1 - NUIT ET JOUR .....	23
2 - GRADES .....	23
3 - VEHICULES .....	23
4 - ANIMAUX .....	24
5 - CONSEILS .....	25

---

# L'ARCHIPEL

"- TERRE !!!! C'est ce cri poussé par la vigie de l'Escorial qui éveilla l'équipage de ce vaisseau de la marine du continent à l'aube du 3 juin 1773. Quelques heures plus tard, les premiers êtres humains à la peau claire foulèrent le sable de l'Archipel. Le premier fut le capitaine FAREWELL, jeune commandant du vaisseau, suivi de Lord Hamstead, représentant de la couronne, de Sir Humphrey, cartographe officiel de l'expédition, et d'une demi-douzaine d'hommes d'équipage.

Ils découvrirent tout d'abord une plage extraordinaire couverte d'un sable blanc à l'éclat presque insoutenable, bordée par une végétation tropicale. Fleurs colorées, oiseaux invisibles chantant dans la canopée et un soleil omniprésent sur une terre aux multiples sources d'eau fraîche et pure... ils nommèrent cette île Félicité.

Puis ils repartirent et visitèrent, l'une après l'autre, les îles de l'Archipel. Sur l'île principale, ils rencontrèrent un peuple de pêcheurs, paisible, qui les accueillit avec des rires, des chants et des fêtes. Ainsi était le peuple de l'Archipel, souriant, amical et généreux. Les marins de l'Escorial restèrent plusieurs mois dans ce cadre enchanteur avant de repartir, bien à contrecœur, pour un long voyage à travers les océans. Cette première expédition fut suivie de nombreuses autres, et une colonie permanente s'établit dans l'Archipel dès 1785, devenant une étape importante pour les navigateurs.

Bien des années plus tard, le capitaine FAREWELL devenu amiral à la retraite, vint s'y établir. Il utilisa tous les appuis qu'il avait pu conserver sur le continent et jeta les premiers fondements d'un état indépendant. Mais il fallut encore un demi-siècle de violence, de massacres et de sang pour que l'Archipel affirme enfin son indépendance. Nous sommes les héritiers de ces hommes et de ces femmes qui se sont battus pour la liberté et pour la paix. Un jour peut-être, les "Alexandre" ou les "Napoléon" en herbe du continent nous regarderont de nouveau comme une province à reconquérir. Mais ce jour-là, je sais que le peuple de l'Archipel se levera comme un seul homme pour défendre ces îles qui sont notre patrie."

Préface de "L'Archipel" de John Spring. Août 1984. © Ed.Humphrey.

—Note classifiée TOP SECRET—

**Objet :** Création du corps d'élite des Hunter.

**Responsable :** Général DARTUS

Le corps d'élite des HUNTER a été spécialement créé pour répondre à la menace militaire qui se précise sur le continent. Les rapports les plus récents qui nous ont été transmis font état d'une recrudescence d'activité dans les chantiers navals militaires situés en face de nos cités. Tous les éléments en notre possession semblent indiquer l'imminence d'une invasion massive de notre pays.

L'état-major de l'Archipel, en accord avec le président, a affecté depuis plusieurs années des crédits considérables au programme "HUNTER" et a laissé tous pouvoirs au général Dartus en ce qui concerne le choix de ses hommes et de ses techniques d'entraînement.

Nous considérons que cette option représente la seule alternative qui nous restait et constitue une chance face au gigantisme des moyens mis en œuvre sur le continent. **Lutter à armes égales était inconcevable.** C'est pourquoi nous avons décidé de créer ce corps d'élite.

La mission que le général Dartus a menée à bien était considérable. Dans des délais très courts, il a dû sélectionner les meilleurs éléments de l'armée de l'Archipel et les entraîner de façon intensive. Ces hommes sont opérationnels depuis quelques semaines. Ils ont une connaissance parfaite du terrain sur lequel ils devront lutter. Ils sont capables de survivre au milieu des lignes ennemies, de tirer parti du moindre accident de terrain pour se dissimuler, d'utiliser tous les moyens de transport possibles et, bien sûr, d'exploiter toutes les failles de la défense ennemie pour lui porter des coups décisifs...

Infatigables car sur-entraînés, invincibles car à même de détruire n'importe quoi ou n'importe qui avec n'importe quelle arme, ils sont aptes à remplir les missions que le Grand QG de l'état-major voudra rapidement leur confier.

---

**—Dépêche de John Martins, grand reporter free-lance présent sur les lieux lors  
de l'invasion de l'Archipel—**

"L'invasion de l'Archipel par les armées du continent est actuellement bloquée, mais près de la moitié des îles sont sous le contrôle de l'armée d'occupation.

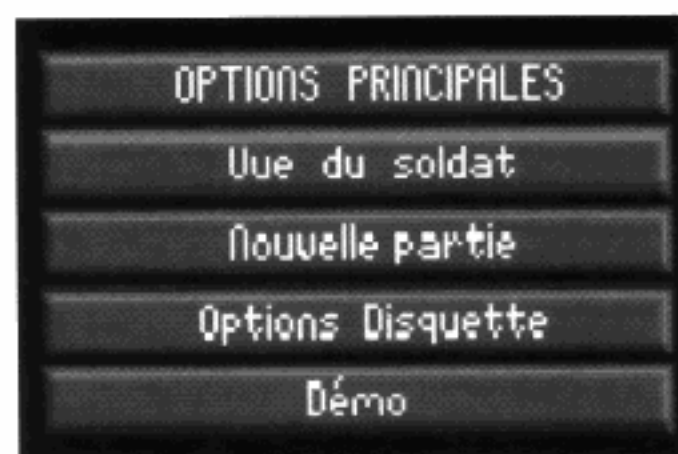
Le président a annoncé ce matin dans une allocution radiodiffusée, qu'il n'aurait pas de repos tant que l'ennemi n'aurait pas été complètement expulsé de notre territoire national. Ce discours a été applaudi par toute la population de l'Archipel qui s'est déjà mobilisée pour lutter contre l'envahisseur par tous les moyens dont elle dispose. Par ailleurs, dans certains milieux bien informés, on murmure le nom des "Hunter". Ces soldats, dont personne n'avait entendu parler auparavant, seraient en grande partie responsables du blocage des armées du continent.

Qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Sont-ils aussi dangereux qu'on le prétend ?

Il faudrait probablement aller demander tout cela aux soldats du continent qui ont dû les affronter... et lorsque l'on considère le déploiement de forces mis en œuvre pour cette invasion et son efficacité que l'on peut qualifier de toute relative, on commence à croire que les Hunter sont bien à la hauteur de leur réputation naissante.

# CHARGEMENT DU JEU

Insérez la disquette dans le lecteur interne, puis allumez votre ordinateur et après quelques instants, vous entrerez de plein pied dans l'univers de l'Archipel. Vous découvrirez l'image d'un Hunter, l'un de ces hommes entraînés à toutes les formes de combat, de l'affrontement direct à la guérilla en territoire ennemi... Vous serez l'un d'eux... A cet instant, une pression sur la barre espace vous donnera le choix entre plusieurs options...



## OPTIONS PRINCIPALES

### 1 - VUE DU SOLDAT

Cette commande vous permettra d'avoir un aperçu du personnage qui vous est proposé. Vous découvrirez ainsi son visage et son état-civil.





---

## 2 - COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Cette commande vous donnera accès au choix des missions. Celles-ci sont classées en trois grandes catégories, chacune ayant ses caractéristiques et ses dangers...mais toutes étant limitées dans leur durée.



### 2.1 - HUNTER

Cette fois encore, l'état-major vous a confié une mission stratégique de la plus haute importance. Votre intelligence, votre entraînement et vos capacités d'adaptation seront mis à contribution. Ces missions réclament à la fois de la discrétion, de l'efficacité et de la persévérance. Vous devrez traverser les immenses étendues de l'Archipel, sur terre et sur mer, d'est en ouest et du nord au sud. Vous devrez vous aventurer au cœur même des territoires ennemis à la recherche d'informateurs et d'éléments vitaux pour la défense de votre patrie. Vous serez bien souvent obligé d'affronter l'ennemi pour pouvoir mener à bien votre mission.

### 2.2 - MISSIONS

Le pays a besoin de vous. Les missions que vous confie l'état-major sont des actions de commando définies et ponctuelles qui doivent être conclues dans les délais les plus brefs. Qu'il s'agisse d'un édifice, d'une antenne radar ou d'une base avancée de l'ennemi, tous ces objectifs sont des obstacles dans le plan général de reconquête de l'Archipel. Cette fois, le temps joue contre vous. Il vous faudra être rapide, précis et efficace en toute circonstance.



## 2.3 - GUERRILLA

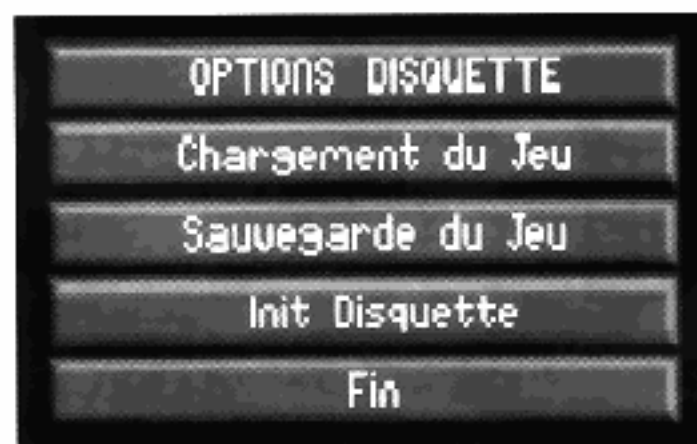
Hunter, le sort du monde libre repose sur vos épaules...La dernière grande bataille contre l'occupant est déclenchée depuis quelques heures. Vous avez été entraîné pendant des années en prévision de ce jour. Vous êtes la pièce maîtresse d'un dispositif qui va semer la confusion dans les rangs de l'ennemi. Ils mettront tout en jeu pour vous abattre car ils savent que vous êtes le grain de sable qui grippera toute la belle mécanique de leur stratégie. Tout le peuple libre de l'Archipel compte sur vous. Ne nous décevez pas !

## 2.4 - ANNULER

Cette commande vous permettra de revenir au choix précédent si vous le désirez. Vous reviendrez donc aux "Options principales" où vous pourrez choisir l'un ou l'autre des items.

## 3 - OPTIONS DISQUETTE

Cette commande vous donnera accès aux commandes permettant de charger ou de sauvegarder des parties en cours. Ces manipulations vous permettront de faire évoluer votre personnage, du statut de simple combattant à celui d'officier et de conserver les objets que vous avez pu découvrir. La sauvegarde de vos parties successives vous permettra également de conserver les crédits que vous pourrez accumuler après chaque coup décisif infligé à l'ennemi et donc, bien sûr, après chaque



---

mission réussie. Ces crédits vous permettront d'acheter du matériel dans les magasins dépendants de votre camp... Attention, car il est également possible de perdre des crédits en détruisant des créatures, des citoyens innocents ou des monuments.

Vous pouvez accéder à tout moment à ce menu en frappant la touche ESC. Avant toute sauvegarde, il vous faudra initialiser une disquette de donnée en activant l'option 3.3 - INIT DISQUETTE. Le nombre de sauvegardes ainsi que la taille de leurs noms sont limités.

### **3.1 - CHARGEMENT DU JEU**

Chargement d'une partie déjà commencée. Cliquez simplement sur le nom de la partie que vous voulez continuer.

### **3.2 - SAUVEGARDE DU JEU**

Sauvegarde d'une partie en cours. Entrez le nom sous lequel vous désirez sauvegarder votre partie puis frappez la touche Enter

### **3.3 - INIT DISQUETTE**

Initialisation disquette de sauvegarde.

### **3.4 - FIN**

Cette commande vous permettra de revenir au menu principal (Options principales) pour y faire un nouveau choix.

## **4 - DEMO**

Démonstration...Il s'agit avant tout d'une présentation animée et complète du jeu.

# LANCEMENT D'UNE MISSION

## 1 - PRESENTATION DE LA MISSION:

Vous avez maintenant fait votre choix... Quel que soit le type de mission choisi, le processus sera toujours le même. Lorsque vous aurez cliqué sur l'item correspondant, l'ordinateur vous demandera d'entrer votre nom. Dans ce domaine, vous êtes totalement libre de votre choix, mais n'oubliez pas que c'est sous ce nom que vous sauvegarderez votre personnage. Après avoir entré ce nom à partir du clavier, cliquez une nouvelle fois sur la souris, et vous verrez apparaître votre personnage ainsi que l'intitulé de votre première mission. Quelle que soit la mission qui vous est confiée, elle doit être accomplie dans des délais très stricts qui vous seront communiqués en même temps que la mission proprement dite. L'état-major a décidé que vous étiez l'un des soldats les plus qualifiés pour mener à bien cette opération... mais vous devez impérativement la conclure et être de retour au quartier général avant le jour et l'heure qui vous sont imposés. Sinon...

Cliquez une fois encore, et vous entrerez dans le monde de HUNTER...



## 2 - DESCRIPTION DE L'ECRAN

Voilà, vous êtes entrés dans le monde de l'Archipel. Vous êtes à l'entrée du quartier général. Autour de vous, un univers en 3-D dans lequel vous allez évoluer avec aisance... dès que vous aurez assimilé le contenu de cette notice !

### 2.1 - LE BORDER

En bas de l'écran, un border vous donne un certain nombre d'informations. De gauche à droite, vous découvrez:

- **COORDONNEES** : Elles vous permettront de vous repérer dans cet univers. X : Ce sont les coordonnées horizontales, croissantes de la gauche vers la droite. Y : Ce sont les coordonnées verticales, croissantes du bas vers le haut.



- **HORLOGE** : Elle vous permettra de connaître le jour et l'heure... Cet élément ne vous est pas fourni au départ. Il vous faudra le trouver dans l'une des maisons que vous rencontrerez, et l'activer (voir table du matériel). L'horloge est un élément indispensable pour connaître le temps qu'il vous reste pour mener à bien votre mission...



- **CADRAN RADAR** : Lorsque vous possédez une "unité radar portable" et qu'elle est activée (voir table du matériel), vous découvrez une croix centrale qui vous représente. Autour de vous, des points lumineux correspondent à tous les éléments susceptibles de se déplacer. Ainsi les autres soldats, les civils, mais aussi les animaux et les véhicules.
- **POINTS DE VIE** : Cette barre verticale est entièrement rouge lorsque vous créez votre personnage. Mais si vous êtes blessé ou fatigué, ces points de vie vont diminuer, diminuer, diminuer...
- **ARMES ET MATERIEL** : L'arme que vous avez EN MAIN apparaît en permanence dans une icône située à droite de la colonne des points de vie. En cliquant sur cette icône avec la souris, vous pourrez faire défiler les différentes armes que vous possédez. A gauche

---

de cette icône et suivant l'arme sélectionnée, un chiffre s'inscrit dans un petit cadre et vous donne le nombre de munitions disponibles. Ainsi, l'affichage du pistolet et du chiffre 73 signifiera que vous avez le pistolet en main et 73 balles en réserve. De la même façon, l'affichage d'une grenade et du chiffre 4 signifiera que vous avez une grenade en main et 4 grenades en tout (en comptant celle que vous tenez).

Vous pourrez également faire apparaître dans cette icône le matériel que vous avez en réserve. Cette fois, le chiffre de gauche représente le nombre d'unités de matériel que vous transportez. Ainsi vous aurez 1 horloge, 2 pharmacies...etc...(voir 2.2 - "Tableau du matériel" pour plus de détails sur le matériel et les façons de l'utiliser).

- **CREDITS** : Au départ de la première mission vous avez très exactement 0000 crédits... Vous pourrez augmenter ces crédits en réussissant une mission, en détruisant des objectifs ennemis prévus ou non par votre mission, en tuant des soldats ennemis... Mais attention, car ces crédits peuvent devenir négatifs, quand vous tuez volontairement ou non un civil innocent ou un animal, mais aussi si vous détruisez des édifices civils ou des véhicules alliés...
- **PARLER** : En cliquant avec la souris sur ce mot, on peut interroger une personne (soldat ou civil) rencontrée au cours d'une mission. Vous pourrez ainsi recueillir des informations qui seront importantes...
- **DONNER** : En cliquant sur ce mot, on active automatiquement le tableau du matériel dans lequel il sera possible de choisir l'objet que l'on veut donner. En cliquant sur celui-ci, on le donnera à la personne qui sera libre de l'accepter ou de le refuser.
- **QUITTER** : En cliquant sur ce mot vous pourrez arrêter la partie. Vous aurez alors plusieurs options rassemblées sous le terme "Options en jeu":
- **Retour au jeu**: En cliquant sur cet item, vous reviendrez dans la mission à l'endroit où vous l'avez arrêtée.

- **Briefing**: En cliquant sur celui-ci, vous pourrez lire de nouveau l'intitulé de votre mission. En cliquant une seconde fois vous reviendrez dans le jeu.
- **Options disquette**: (similaires à celles décrites en A3, sauf pour l'option FIN qui vous ramènera cette fois à "Options en jeu" et non aux "Options principales").
- **Sortie du jeu** : si vous cliquez sur cet item, après confirmation, vous reviendrez aux "Options principales" (voir "Chargement du jeu").



:

- **RESERVOIR** : Lorsque vous utiliserez un véhicule à moteur, cette jauge marquée du mot "Fuel" vous donnera en permanence le taux de remplissage du réservoir. Cette jauge se présente en deux parties: Le réservoir principal et une réserve. Lorsque vous passez sur cette réserve, la jauge correspondante se mettra à clignoter pour vous avertir que la panne sèche n'est pas loin !



- **DISQUETTE** : Cet élément situé à droite de la jauge "fuel" vous permettra de sauvegarder une partie en cours sans, pour autant, arrêter de jouer. Cela vous donnera la possibilité de reprendre une mission à l'endroit où vous l'avez sauvegardée.
- **CADRE TEXTE** : C'est dans ce cadre que vont s'inscrire toutes les informations que vous découvrirez au cours de votre mission, ainsi que toutes les données concernant le matériel que vous utiliserez. Ce cadre sert aussi de boîte de dialogue, d'avertisseur ou encore d'écran d'affichage des crédits récoltés. Gardez toujours un œil dessus !

## 2.2 - TABLEAU DU MATERIEL

A l'aide de la souris, vous allez pouvoir prendre connaissance du matériel que vous transportez. En montant le curseur (petite flèche) au dessus du border inférieur, vous allez voir apparaître une série d'icônes représentant vos possessions. Vous pourrez remarquer que le "temps" s'arrête dès que vous avez accès à ce tableau. Vous avez donc le temps de choisir l'objet que vous voulez utiliser sans précipitation.



En cliquant sur l'une des icônes, vous la verrez apparaître dans la fenêtre du border située en bas à gauche. A gauche de cette fenêtre, le chiffre vous donne le nombre d'unités de cet "objet" que vous transportez (en sachant que ce nombre est limité. Ainsi, par exemple, vous ne pourrez transporter plus de deux unités de fuel...) En cliquant une seconde fois, vous utiliserez cet objet en fonction de ses spécificités. S'il s'agit d'une arme, le tir ou la pose d'explosifs se fera à partir du bouton "tir" de la manette (Voir le chapitre "Utilisation de la manette").

Voici quelques exemples des "objets" que vous pourrez découvrir:



- **FUEL** : Bidons de fuel. Ces bidons (vous pouvez en porter 2 au maximum) vous permettront de remplir le réservoir des véhicules dans lesquels vous monterez.



- **HORLOGE** : Cette horloge vous donnera l'heure et le jour. En cliquant une première fois sur cette icône, vous activerez cette horloge. Une seconde fois et vous l'inactiverez.



- **UNITE RADAR PORTABLE** : Elle vous permettra d'activer l'écran radar (voir 2.1 - LE BORDER). Activé en cliquant une première fois sur cette icône, désactivé en cliquant une seconde fois.



- **LOG BOOK** : Cet élément est très important. Il s'agit d'un livre de localisation. En cliquant une fois sur cette icône (petit livre rouge marqué du mot log) vous verrez apparaître un plan d'une partie de l'Archipel. Sur ce plan, un point blanc correspond à votre position. A droite de ce plan, vous aurez le choix entre plusieurs items. Quelle que soit la mission, vous aurez toujours les items "QG alliés" et "Magasins alliés".

Suivant la mission qui vous a été confiée, vous aurez d'autres items (exemple "citerne de fuel") qui vous aideront à la mener à bien. En cliquant, par exemple, sur la proposition "Magasins alliés", vous verrez un point s'allumer sur la carte de gauche. Ce point lumineux correspond très exactement à l'emplacement de ces magasins. En cliquant ensuite sur un autre item, le premier point disparaîtra et un autre s'affichera quelque part sur la carte.



Vous pourrez ainsi vous repérer à tout moment. Ce Log-Book vous permettra également d'ajouter vos propres items en fonction des éléments que vous rencontrerez. Pour cela, deux propositions à gauche de l'écran.

- **Ajouter Items** : Si vous cliquez sur cette proposition, vous pourrez ajouter un nouvel item sous les précédents (exemple: "fort ennemi"). Il vous suffira ensuite de donner les coordonnées X et Y correspondantes pour voir un nouveau point s'allumer sur la carte quand vous cliquerez sur "fort ennemi" (toujours pour l'exemple).
- **Enlever Items** : L'opération inverse se passe de commentaires. Enfin, l'option "Retour au jeu" vous ramènera dans la phase de jeu principale.



- **CARTE** : En cliquant sur cette icône, vous ferez apparaître la carte de l'Archipel en surimpression sur la phase de jeu principale. Sur cette carte, deux points, votre position et le dernier item demandé sur le log-book. Cette carte pourra rester affichée sur l'écran pendant que vous jouez. Pour la faire disparaître, cliquez une seconde fois sur cette icône.



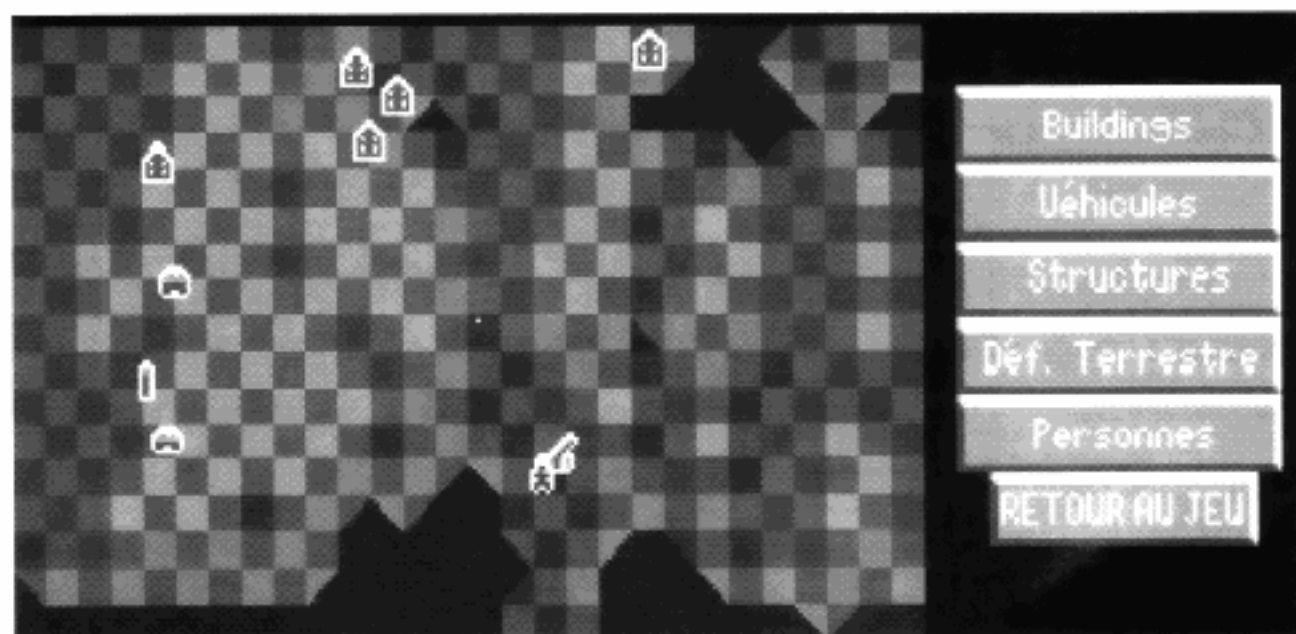
- **KIT MEDICAL** : Cette boîte à pharmacie vous sera utile lorsque, pour une raison ou une autre, votre personnage aura perdu des points de vie. En cliquant sur cette icône, vous utiliserez automatiquement une unité de ce "kit médical" et vous récupérerez un certain nombre de points de vie. Attention, car vous n'avez le droit de transporter qu'un nombre limité de ces kits médicaux ! Vous en retrouverez parfois en grande quantité dans une infirmerie, et ce sera, entre autres, un item intéressant à ajouter sur le log-book.



- **FUSEES** : De nuit, ces fusées éclairantes vous permettront de voir autour de vous pendant un temps donné. En cliquant sur l'icône correspondant, vous lancerez une fusée. Là encore vous ne pourrez en transporter qu'une quantité limitée...



- **UNITES D'OBSERVATION AERIENNE** : En cliquant sur cette icône (image d'une antenne satellite) vous lancerez l'une de ces unités et vous découvrirez un plan plus détaillé de la région qui vous entoure. A droite, plusieurs items. En cliquant sur l'un d'eux, les autres éléments figurés sur la carte s'effaceront pour vous permettre de mieux visualiser celui que vous avez demandé. Lorsque vous relâcherez votre pression, tous les éléments reviendront. Ainsi:



**Buildings** : En cliquant sur cet item, vous ne verrez que les maisons, forts et autres édifices habitables.

**Véhicules** : Vous ne verrez que les véhicules, sans savoir s'il s'agit d'un tank, d'une barque ou d'autre chose. Vous ne saurez pas, non plus, s'ils sont occupés ...

**Structures** : Vous ne verrez que les édifices non habitables, type monuments...

**Défense terrestre** : Vous ne verrez que ces éléments, ce qui peut aller des canons de DCA aux rampes de lancement pour missiles...

**Personnes** : Tout être humain apparaîtra sur votre carte, mais vous ne pourrez pas savoir s'ils sont des Alliés, des Ennemis ou des Civils...

Enfin, l'item "**Retour au jeu**" vous permettra de revenir à la phase principale.

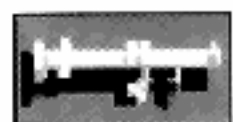


- **PARACHUTE** : Comme son nom l'indique, le parachute vous permettra de sauter d'un hélicoptère ou d'un avion en vol... Pour cela, cliquez sur l'image du parachute et vous sauterez automatiquement du véhicule aérien qui vous transporte.

Voici maintenant quelques exemples d'armes que pourrez découvrir, ou acquérir dans des "magasins alliés". Notons qu'à l'inverse du matériel non belliqueux, les armes restent affichées dans l'icône du border, signalant le type d'arme que vous avez en main. La sélection se fait soit à la souris directement dans le Border, soit au clavier en pressant la touche Enter.



- **PISTOLET** : Il s'agit du pistolet d'ordonnance standard, modèle WW83 modifié 89, que vous ne quittez que pour dormir... et encore ! De calibre 9 mm, c'est une arme puissante dans les combats rapprochés. Vous pourrez l'utiliser soit en cliquant sur l'icône "pistolet" du tableau matériel, soit en cliquant directement dans l'icône du border jusqu'à ce que cette arme apparaisse. La commande de tir se fera ensuite à partir de la manette de jeu.



- **BAZOOKA** : Arme redoutable, notamment lorsque vous voulez détruire un char adverse, une maison ou une antenne radar... Ce bazooka se présente sous la forme d'un tube assez court, d'usage unique, contenant une roquette à haut pouvoir perforant. Pour l'utiliser, la méthode est identique: cliquez sur cette image, puis tirez avec le bouton de la manette.



- **EXPLOSIFS A MINUTEUR** : Deux pains de Super-Detonite reliés à un détonateur horaire permettent de détruire une maison ou un édifice en plaçant cette charge le long d'un mur. Pour placer l'une de ces charges, il suffit de cliquer sur cette image, puis d'appuyer sur le bouton tir de la manette. Vous déposerez ainsi une charge armée qui explosera quelques secondes plus tard (ce qui vous laissera juste le temps de vous éloigner à une distance de sécurité suffisante).



- **MINES TERRESTRES** : Elles exploseront dès que quelque chose ou quelqu'un les effleurera. Vous pouvez disposer ces mines à des endroits stratégiques en utilisant un procédé similaire à celui des explosifs minutés. Cliquez sur l'image et déposez votre mine à l'endroit où vous vous trouvez.



- **SAM** : (Sol Air Missile). Le SAM est le cauchemar des pilotes. Tiré depuis le sol sur une cible située en hauteur, il peut foudroyer un hélicoptère ou un avion sans lui laisser la moindre chance. Léger et mortel, il est facilement transportable... Cliquez sur cette image... Visez soigneusement (en dirigeant votre personnage vers la cible)... Puis tirez !

## 2.3 - TABLEAU PRINCIPAL

Ce tableau vous fait évoluer dans un univers en 3-D, en vue extérieure, c'est à dire que vous pouvez voir votre personnage ainsi que tous les éléments qui l'entourent.

## 3 - UTILISATION DE LA SOURIS

### 3.1 - CONSULTATION DU TABLEAU DU MATERIEL

La souris vous permettra de consulter le tableau matériel et d'utiliser les objets que vous avez découvert au cours de votre mission.

Pour cela, reportez vous à la description de ces objets dans le chapitre 2.

### 3.2 - TABLEAU DU MATERIEL

Cette liste est volontairement incomplète mais les objets les plus importants y sont détaillés. Néanmoins, en résumé, pour utiliser un objet simple, il suffit de cliquer sur l'image correspondante dans le "tableau du matériel". S'il s'agit d'une arme, la souris ne vous permettra que de la sélectionner, c'est à dire de la prendre en main. Pour l'utiliser, la manette sera nécessaire.

---

### **3.3 - DANS LE BORDER**

La souris vous permet de sélectionner les armes à partir de la fenêtre du border. Elle vous permettra également de PARLER, DONNER ou QUITTER. Pour plus de précisions sur ces possibilités, reportez vous au chapitre 2.1 - LE BORDER

### **3.4 - DANS LES MAGASINS**

Les magasins sus-nommés ne contiennent en fait que des armes. Sur le tableau ci-dessous sont représentées tous les choix que vous pouvez faire. Chaque arme est accompagnée d'un chiffre qui correspond aux stocks de ce magasin.

Si vous cliquez sur l'une de ces icônes, vous replacerez une unité de cette arme en stock...

En bas de l'écran, vous retrouverez les mêmes icônes mais représentant cette fois vos propres possessions. Le chiffre correspond au nombre d'unités de chaque arme que vous possédez. En cliquant sur l'une de ces icônes, vous prendrez une unité de cette arme en stock, dans la limite de vos possibilités...

Enfin, les trois derniers choix, "CLEAR" qui remet tout en stock et ramène toutes vos possessions à zéro, "AUTO" qui vous donnera automatiquement une certaine quantité de chaque arme, et "FIN" qui vous fera sortir du magasin. Cliquez sur l'un ou l'autre de ces choix...

## **4 - UTILISATION DE LA MANETTE**

### **4.1 - DEPLACEMENT A PIED**

La manette vous permettra de faire évoluer votre personnage dans cet univers en trois dimensions. Vers l'avant, vous vous déplacerez vers le fond de l'écran. Vers l'arrière, vous vous dirigerez vers l'avant de l'écran. Les positions latérales vous permettront de vous diriger d'un côté ou de l'autre de l'écran. En poussant la manette vers la droite, le personnage à pied ira toujours du côté droit de l'écran. Lorsqu'il rencontrera des objets, le plus souvent en intérieur, mais parfois à l'extérieur, il lui suffira de passer sur



---

cet objet pour le voir aussitôt apparaître dans son "tableau du matériel". S'il ne peut pas prendre cet objet pour des raisons d'encombrement (chaque objet étant limité en nombre), il se heurtera à cet objet comme à un obstacle.

Mais, comme son nom l'indique, l'Archipel est formé d'une grande quantité d'eau... Si vous le désirez vous pourrez traverser des bras de mer à la nage en continuant simplement à avancer lorsque vous arrivez au bord d'une île... mais attention à la fatigue...et aux requins qui ne sont jamais très loin !

#### **4.2 - AUTRES TYPES DE DEPLACEMENTS:**

Vous pourrez utiliser les différents véhicules que vous découvrirez, à condition qu'ils soient inoccupés, bien sûr... Pour cela, rien de plus simple, il vous suffira d'entrer en contact avec ce véhicule pour vous retrouver automatiquement aux commandes.

A une exception près qui vous sera présentée plus loin, tous les véhicules obéissent aux mêmes lois de déplacement. En poussant la manette vers l'avant, vous démarrez et accélérez. Vers l'arrière, vous ralentissez puis vous vous arrêtez. Les positions latérales vous permettront de tourner d'un côté ou de l'autre, mais toujours en considérant le véhicule comme repère. Ainsi, quand vous pousserez la manette vers la droite, le véhicule tournera toujours sur sa droite... (à la différence du déplacement à pied qui se fait en fonction de l'écran). La barre d'espace, enfin, vous permettra de descendre du véhicule.

Une exception, l'hélicoptère. Pour lancer vos rotors, il faudra mettre la manette vers l'avant et presser le bouton en même temps. En restant dans cette position, vous prendrez de l'altitude. Mais vous ne conduirez pas un hélicoptère comme un simple tank... "Un poil de trop d'un côté ou de l'autre et c'est l'écrasement"! Lorsque vous aurez enfin réussi à décoller, une inclinaison plus ou moins importante vers l'avant vous donnera plus ou moins de vitesse. L'atterrissage se fera en mettant la manette en arrière avec le bouton pressé.

Bonne chance... car c'est un exercice au moins aussi périlleux que le décollage... Lorsqu'il s'agit d'un véhicule à moteur, vous pouvez choisir de sauter en marche. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la barre

---

espace sans avoir arrêté le véhicule au préalable. Celui-ci continuera sa route en ligne droite jusqu'à ce qu'il percute un obstacle... Lorsqu'il s'agira de l'hélicoptère, nous vous conseillons d'utiliser le parachute...

Tous les véhicules à moteur ont besoin de fuel pour fonctionner... Il vous faudra donc réapprovisionner régulièrement le réservoir. Pour cela, activez le "tableau du matériel" et cliquez une fois sur l'icône représentant vos réserves en fuel. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'au remplissage complet du réservoir. Mais méfiez-vous du gaspillage... Vous serez fréquemment amené à changer de moyen de transport, soit pour des raisons simples (changement de terrain), soit par obligation (lorsque votre véhicule est détruit par les défenses de l'ennemi). Mais dans un cas comme dans l'autre, le fuel placé dans un réservoir est irrécupérable...

Vous trouverez en APPENDICES des détails supplémentaires sur les principaux véhicules.

### **4.3 - UTILISATION DES ARMES**

Le maniement des armes est simple. Après sélection avec la souris, ou au clavier en pressant la touche Enter, de l'arme que vous désirez manipuler une pression sur le bouton de la manette tirera un projectile en face de vous... Soyez précis... Si vous avez choisi de poser une charge explosive, une pression sur le bouton de la manette déposera une unité de cette charge à côté de vous.

Pour plus de détails sur ces armes, reportez vous à 2.2 - "Tableau du matériel".



---

## 5 - UTILISATION DU CLAVIER

Le clavier peut remplacer la souris dans une certaine mesure. Vous pourrez notamment utiliser les différents matériels que vous avez découvert. Ainsi :

- **ESCAPE :** Cette touche vous renverra aux "Options en jeu". (voir l'option "QUITTER" dans le chapitre 2.1 - LE BORDER)
- **R :** Activation de l'unité radar portable. En appuyant une seconde fois, désactivation.
- **P :** Pause... Une seconde fois, retour au jeu.
- **RETURN:** En utilisant cette touche, vous pourrez sélectionner les armes, les unes après les autres.
- **Q :** Cette touche lancera une unité d'observation aérienne.
- **F :** Cette touche lancera une fusée éclairante.
- **L :** Consultation du log book.
- **C :** Horloge. Activation de l'horloge la première fois. Désactivation en appuyant une seconde fois.
- **?** : Carte en surimpression. Activation. Désactivation.
- **ESPACE :** Pour descendre d'un véhicule.
- **FLECHE SUP :** Zoom arrière.
- **FLECHE INF :** Zoom avant.

---

# APPENDICES

## 1 - NUIT ET JOUR

Vos missions dureront souvent plusieurs jours... Vous découvrirez donc rapidement que la nuit dans l'Archipel est obscure... La lumière commence à décliner dès le début de soirée pour se transformer en nuit noire vers minuit. Sans fusée éclairante, vous aurez bien du mal à distinguer, la terre, l'eau, les bâtiments, et même l'heure et les coordonnées... Alors, soyez prévoyant...

## 2 - GRADES

Si vous êtes rapide et efficace, l'état-major saura vous récompenser selon vos mérites. Devenez sergent, lieutenant, capitaine...chef-scout et pourquoi pas... plus !

## 3 - VEHICULES

- **CAMION** : Type militaire à châssis renforcé mais sans blindage. Quatre roues motrices avec direction assistée.
- **VOITURE** : Voiture civile. Sans arme et sans blindage.
- **AMBULANCE** : En général à proximité d'une infirmerie. Pas de blindage particulier. Mais ne vous faites aucune illusion sur la sécurité représentée par la croix rouge. Pour les ennemis, cette croix est surtout une cible bien visible...
- **TANK 1** : Type Sheridan. Tank léger et rapide conçu pour l'attaque surprise. Armé d'un canon de 80 mm, il dispose d'une puissance destructrice tout à fait considérable. Sa légèreté et la puissance de ses moteurs vous permettra de tourner sur place sans la moindre difficulté.

- 
- **TANK 2** : Type Angus. Tank lourd conçu pour une avancée en ligne sur un front. Sa vitesse de pointe et sa maniabilité sont très nettement inférieures à celles du Sheridan. Mais l'association du poids, du blindage et du canon de 80 mm font de ce tank une arme très dissuasive notamment dans les combats en plaine.
  - **VEDETTE** : Doté de deux moteurs de 200ch, ce hors-bord n'a qu'un ennemi : la torpille à tête chercheuse.
  - **HOVERCRAFT** : Ce véhicule monté sur coussin d'air vous conduira aussi bien sur terre que sur mer. Son intérêt est évident car il vous permettra d'éviter d'interminables trajets à pied entre deux véhicules.
  - **PLANCHE A VOILE** : Ce moyen de transport a l'avantage de ne réclamer aucun carburant. Montez sur la planche et prenez le vent... La traversée sera bien entendu plus longue qu'en hors-bord... mais que ne ferait-on pas pour se livrer à son sport favori quand le vent est là !
  - **BARQUE** : Empoignez les avirons et souquez... encore un peu, et vous passerez pour un innocent pêcheur !
  - ET TANT D'AUTRES QUE VOUS DECOUVRIREZ...

## 4 - ANIMAUX

Sur terre comme en mer, vous pourrez rencontrer de nombreux animaux, innocents mais parfois agressifs. Certains pourront vous servir de nourriture... mais soyez très vigilants. Si, par exemple, vous tuez une mouette, même par accident, vous perdrez des crédits... D'autres, requins, taureaux, etc... pourront vous blesser plus ou moins gravement...

---

## 5 - CONSEILS

- N'oubliez jamais que vous devez remplir votre mission dans un temps donné...
- Lorsque vous prendrez un objet pour la première fois, allez voir aussitôt dans le tableau matériel pour vous familiariser avec son image... Vous le reconnaîtrez d'autant plus facilement quand vous en aurez besoin.
- Economisez vos munitions...
- Ne vous inquiétez pas...piloter un hélicoptère nécessite un entraînement !
- Ne naviguez pas trop près des côtes...
- Respectez les civils mais soyez sans pitié avec les ennemis !
- Bonne chance, Hunter... Les espoirs de l'Archipel reposent sur toi !!!

### *REMERCIEMENTS :*

Programmation : Paul Holmes

Musique et effets sonores : Martin Walker

Rédaction du Manuel : Laurent Poujois

Product Manager : Dominique Biehler

Design de boîte : Inline Design Services

### *Remerciements particuliers :*

Eric Lux, Philippe Villain, Laurent Plu, Thalia Stanley, Véronique Gardy, Gilles Mautret, Tech. Support Dpt

© ACTIVISION Septembre 1991

## Garantie Activision

Activision garantit l'acheteur original de ce que, durant une période de quatre-vingt-dix jours à compter de la date d'acquisition, le support matériel sur lequel ce logiciel est enregistré ne présentera pas de défaut de fabrication. S'il arrivait que ce support soit défectueux, et ce à l'intérieur de cette période de quatre-vingt-dix jours, Activision s'engage à le remplacer gratuitement. Cet engagement ne vaut que pour un produit défectueux envoyé à Activision port payé, réceptionné par cette société avant l'expiration de la garantie, accompagné d'une preuve d'achat mentionnant la date de l'acquisition, et à condition que le produit soit toujours fabriqué par Activision. En cas de rupture de stock définitive, Activision se réserve le droit d'échanger le produit défectueux contre un autre, similaire, de valeur égale ou plus grande.

La présente garantie est limitée au support matériel sur lequel a été enregistré le logiciel d'Activision et ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne pourra pas s'appliquer et, en conséquence, sera nulle, si le défaut est la résultante d'un acte de malveillance ou de négligence. Toute garantie implicite concernant ce produit est limitée à la période de quatre-vingt-dix jours définie plus haut.

Pour tout échange dans le cadre de cette garantie, placez dans l'emballage d'origine ou dans tout autre emballage protecteur toutes les disquettes originales composant le logiciel, auxquelles vous joindrez le manuel et:

- une brève description du ou des défauts,
- votre nom et votre adresse
- une photocopie de votre ticket de caisse ou de votre facture datés.

POUR TOUT COMPLÉMENT D'INFORMATION À CE SUJET, LISEZ LA RUBRIQUE « RETOURS ». POUR TOUTE QUESTION, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'APPELER LE SERVICE CLIENTS D'ACTIVISION, DONT LE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE FIGURE AU DÉBUT DE CE MANUEL.

NONOBTANT LES CONDITIONS EXPOSÉES CI-DESSUS, LA PRÉSENTE GARANTIE TIEN LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE, ÉCRITE OU ORALE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CECI COMPRENANT TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALITÉ OU DE COMPATIBILITÉ AVEC UN BUT PARTICULIER. EN AUCUN CAS ACTIVISION NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE QUELCONQUES DOMMAGES, DIRECTS OU INDIRECTS, RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, CECI INCLUANT LES DOMMAGES CAUSÉS AUX BIENS ET, DANS LA LIMITE PERMISE PAR LA LOI, LES DOMMAGES CORPORELS, MÊME SI ACTIVISION A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE CES DOMMAGES.

CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION DANS LE TEMPS D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS. LES LIMITATIONS ET/OU EXCLUSIONS QUE COMPORTE LA PRÉSENTE GARANTIE PEUVENT DONC NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE UNE CERTAIN NOMBRE DE DROITS VIS-À-VIS DE LA LOI MAIS VOUS POUVEZ ÉGALEMENT EN AVOIR D'AUTRES, QUI VARIENT D'UN ÉTAT À L'AUTRE.

---

## RETOURS

Nous vous conseillons de nous faire parvenir vos retours par courrier recommandé.

Pour réduire notre temps de réponse, veuillez respecter les conseils suivants :

1. Joignez à votre envoi toutes les disquettes d'origine et le manuel, que vous placerez si possible dans l'emballage d'origine ou, sinon, dans un emballage protecteur.
2. Joignez une photocopie de votre ticket de caisse ou de votre facture datés.
3. N'oubliez pas d'indiquer à l'intérieur de l'emballage vos nom et adresse en capitales d'imprimerie ou tapés à la machine.
4. Joignez un bref descriptif du ou des problèmes que pose le logiciel.
5. Inscrivez le nom du produit et la marque ou le modèle de votre micro-ordinateur sur le devant du paquet.

Les retours sont à expédier à :

Support Technique  
ACTIVISION EUROPE  
BP 40  
92101 Boulogne-Billancourt, France

---

# NOTES

---



**ACTIVISION**