



# SierraOriginals

LES PLUS GRANDS HITS AU PLUS PETIT PRIX

ACTION

## HUNTER



ACTION

## HUNTED

# HUNTER HUNTED

CD-ROM PC  
Windows® 95  
Version Française Intégrale



S I E R R A®

# IMPORTANT

## **N'OUBLIEZ PAS DE NOUS RETOURNER VOTRE BON DE GARANTIE**

Dès aujourd'hui, il est indispensable que vous nous retourniez votre bon de garantie complété pour accéder plus facilement à notre Service Consommateur (complétez et découpez le bon de garantie situé en dernière page de ce manuel).

### **Service Consommateur SIERRA**

#### **Accès gratuit à notre support technique :**

Pour mieux vous servir, nous vous offrons un accès gratuit à notre service d'assistance téléphonique. Notre équipe de conseillers techniques est à votre écoute pour répondre à vos questions et vous aider dans la " prise en main " de votre logiciel SIERRA.

#### **Abonnement gratuit au magazine du groupe COKTEL-SIERRA.**

Pour mieux informer ses utilisateurs, SIERRA met à leur disposition des informations en avant-première sur toutes ses nouveautés, des conseils pratiques, des astuces...

#### **Mise à disposition gratuite du catalogue SierraOriginals.**

Vous venez d'acquérir un titre de la Collection SierraOriginals et nous vous en remercions. Nous sommes certains que ce titre vous procurera une entière satisfaction, c'est pourquoi nous vous proposons de recevoir notre catalogue sur simple demande.

**LE SERVICE CONSOMMATEUR SIERRA EST RESERVE EN PRIORITE  
AUX UTILISATEURS AYANT RETOURNES LEUR BON DE GARANTIE.**

## **CHER CLIENT,**

La stratégie de Qualité et d'innovation que nous menons depuis plus de 15 ans est maintenant concentrée dans la **Collection SierraOriginals**. Vous avez en mains un des fleurons de l'histoire des jeux informatiques. Tous les titres **SierraOriginals** reflètent le fil conducteur et les innovations techniques qui ont contribué à définir et à élaborer l'univers des jeux destinés aux ordinateurs individuels tels qu'ils sont conçus aujourd'hui. Véritable mémoire, car ils forment une fresque allégorique évoquant l'évolution du secteur des jeux informatiques.

Certains des titres **SierraOriginals** sont assortis d'un répertoire **PATCH**. Si vous voulez vérifier sa présence sur le jeu que vous démarrez, revenez à l'invite du **DOS** conforme à la lettre attribuée à votre lecteur CD ROM (par exemple, D:\> si la lettre D désigne ce lecteur) et entrez la commande ci-dessous :

**DIR** que vous validerez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

Si la liste qui s'affiche comprend la mention **PATCH**, il vous faudra adjoindre les fichiers contenus dans ce répertoire après l'installation du jeu correspondant sur votre disque dur. Par exemple, si vous procédez à l'installation du jeu King's Quest VI, qui inclut des fichiers contenus dans le répertoire PATCH, vous procéderez à la copie de ces fichiers dans le répertoire KQ6 de la façon suivante :

**COPY D:\PATCH\\*.\* C:\SIERRA\KQ6,**

commande que vous validerez ensuite en appuyant sur la touche **ENTREE**.

**NB :** L'exemple ci-dessus est basé sur le cas suivant : la lettre correspondante à votre lecteur de CD ROM est D: et vous avez installé les jeux dans un répertoire **SIERRA** et le jeu King's Quest VI dans le sous-répertoire KQ6. Procédez au remplacement qui s'impose si vous avez déterminé d'autres options lors de l'installation.

Les utilisateurs de Windows®95\* devront sans doute lancer une session DOS pour jouer, puisque nombreux sont les titres ayant été conçus bien avant la diffusion de Windows®95\*. Sous Windows®95\*, vous pouvez lancer une session DOS ou redémarrer votre ordinateur en mode DOS. Activez le bouton DEMARRER puis ARRETER pour éteindre votre ordinateur et sélectionnez enfin l'option de redémarrage de votre ordinateur en mode MS-DOS.

Songez que nombre de ces jeux ont fait leur apparition avant que ne soient diffusées les cartes son à hautes performances telles que les cartes AWE 32, Gravis Ultrasound et Ensonic SoundScape. Au moment d'opter pour une configuration audio/musique pour démarrer le jeu, il est préférable de sélectionner l'option AD-LIB.

Au nom de toute l'équipe de **Sierra On-Line**, je vous remercie d'avoir acquis **SierraOriginals**. Nous sommes heureux de saisir cette occasion pour partager avec vous et votre famille l'histoire de nos productions.

Sincèrement.

**Le service Qualité SierraOriginals**

\* Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation.

*"L'univers ne finira pas englouti sous un éclair de lumière aveuglant ou victime d'une peste virulente. Il succombera à ma force."*

**Déclaration d'un chasseur anonyme quelques moments avant d'être anéanti par son poursuivant en l'an 2014.**

A la fin du 20e siècle, la Terre fut envahie par des guerriers extra-terrestres techniquement supérieurs. Cinq milliards d'humains périrent en quelques jours et la race humaine faillit être exterminée. Ceux qui eurent le malheur de survivre devinrent des esclaves mais seuls les plus forts, les plus rapides et les plus intelligents subsistèrent. Pour se divertir, les Maîtres forcèrent leurs prisonniers, appelés par dérision les «chasseurs», à tuer ou à être tués dans les arènes profondes des villes en décombres. La Terre n'était pas la seule civilisation victime de la suprématie des Maîtres. Des soldats au physique animal de la planète Kullrathe étaient également enfermés dans des camps de concentration et forcés de divertir les envahisseurs. Nous sommes maintenant en l'an 2015. Les Maîtres auraient pu facilement éliminer les deux races. Cependant, ils ont choisi de se distraire avec les survivants, et les deux derniers champions doivent maintenant s'affronter dans un match contre la mort. Que vous choisissiez d'être l'homme ou la bête, votre seul espoir est de fuir. Parmi les arènes se trouvent les restes des civilisations anéanties par les Maîtres. Si vous parvenez à survivre, vous pourrez peut-être créer l'engin qui vous mènera à la liberté. Ne commettez aucune erreur car chaque mission est une double mise à l'épreuve. La mort vous attend à chaque tournant et si vous refusez de participer, les Maîtres se feront un plaisir de vous éliminer. Le seul moyen de vous venger et de rester en vie est de prendre la fuite. Aussi, bonne chance et... bonne chasse.

## DEMARRER LA POURSUITE

1. Démarrez Windows® 95\*.
2. Insérez le CD-Rom de Hunter Hunted dans le lecteur de CD-Rom.
3. Cliquez sur JOUER A HUNTER.
4. Chargez votre pistolet semi-automatique et préparez-vous à l'aventure !

### **A PROPOS DES MISSIONS**

Hunter Hunted offre 100 niveaux. Les 8 premiers sont des didacticiels courts et amusants permettant de vous habituer aux commandes. Les 22 suivants vous introduisent à la majorité des personnages et des objets que vous rencontrerez au cours de vos aventures souterraines. Ces niveaux sont légèrement plus compliqués que les précédents. Les 35 missions suivantes sont les plus difficiles, et vous serez soit le poursuivant soit le poursuivi. Les 35 derniers niveaux offrent 20 défis pour affronter votre ami, et 15 autres missions permettant de jouer en équipe.

### **MODE A PLUSIEURS JOUEURS**

Dans le mode à deux joueurs, vous pouvez jouer en équipe ou affronter votre ami. Cliquez sur Mode à Plusieurs Joueurs pour ouvrir le menu permettant de sélectionner une mission. Dans le mode «Défi», chacun choisit un personnage, Jake ou Garathe Den, ainsi qu'une couleur. Les participants ont la possibilité de sélectionner le même personnage et la même couleur pour compliquer la situation (dans le mode «Equipe», il est impossible de choisir un personnage). Après avoir procédé aux sélections, une description de la mission apparaît et vous pouvez commencer à jouer. Le mode «Equipe» offre quinze missions et le mode «Défi» comprend vingt niveaux. Les premières déterminent automatiquement si les joueurs sont les poursuivants ou les poursuivis.

\* Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation.

Dans le mode «Défi», les participants doivent s'affronter dans un match contre la mort où la victoire revient au plus fort.

Quand vous jouez en équipe, vous devez tous deux survivre aux attaques des êtres dégénérés, et vous recevez également un rôle particulier. L'objectif est de récupérer des objets précis ou de survivre aux assauts et aux technologies adverses. Souvenez-vous que vous n'êtes pas invincible aux tirs de votre acolyte, aussi faites attention où vous tirez. Au cours de la mission, vous avez accès à certains éléments, et vous devez vous entraider pour accomplir certaines tâches. Si vous ne devez encore la vie à personne et bien ça ne serait tarder. Dans le mode «Défi», les missions sont des matchs contre la mort où le vainqueur est le grand gagnant. Vous devez affronter les mutants ainsi qu'un adversaire supplémentaire très perspicace : votre soi-disant ami. Dans ces missions, l'objectif est de repousser les attaques et d'éliminer l'ennemi.

## **COMMENT JOUER A HUNTER HUNTED**

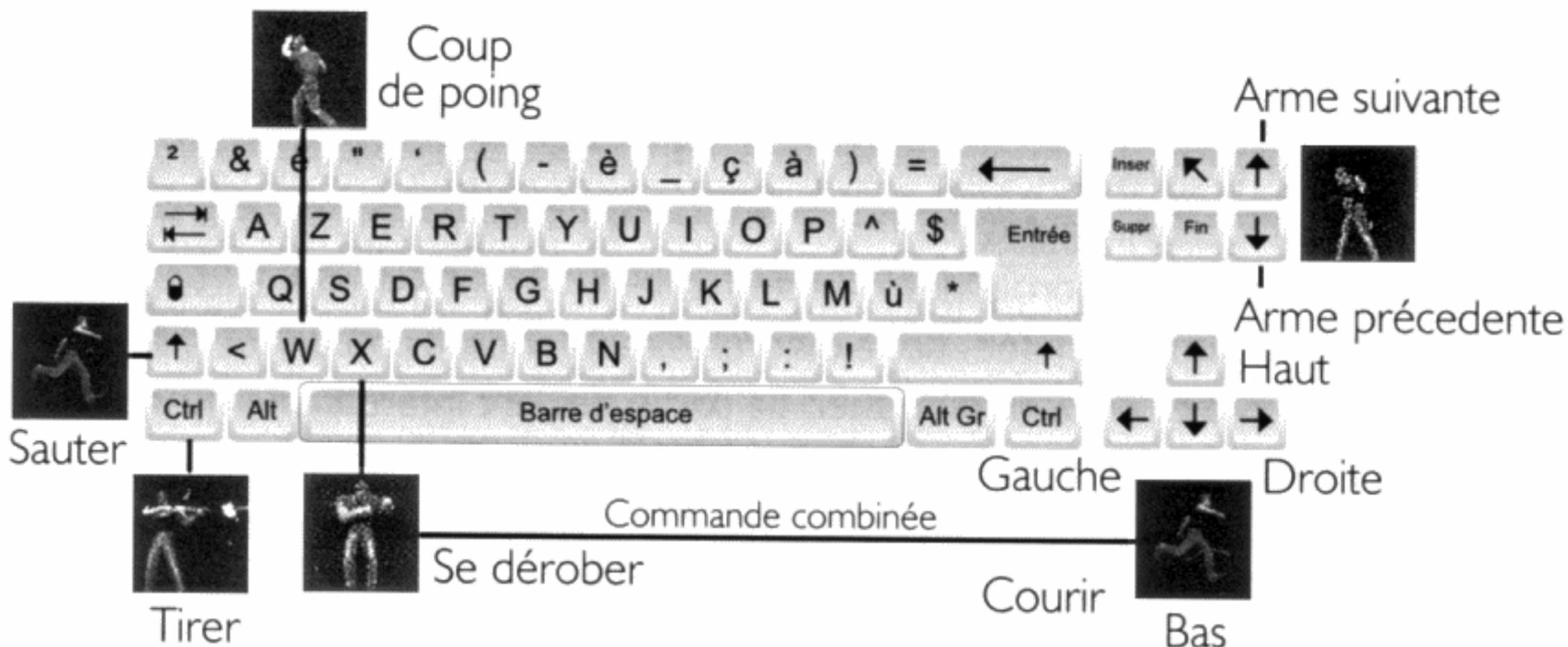
Si «jouer» implique pour vous des défis intenses, stupéfiants et sanglants, alors vous allez vous régaler. Commencez d'abord par éliminer tout ce qui bouge ou qui pourrait bouger. Dans ce monde rempli de mutants génétiques et de machines sophistiquées chargés de vous mettre en charpie, vous représentez la cible idéale ! Le but est donc de rester en vie.

Respectez l'objectif de chaque niveau, surveillez le chronomètre et ramassez tous les objets «sympathiques» que vous trouverez. Vous devez agir avec adresse, maîtriser toutes les armes en votre possession et faire preuve d'astuce pour empêcher les créatures de l'enfer d'utiliser vos fluides internes comme peinture murale. Tâchez donc de rester lucide. Dans les missions à un ou plusieurs joueurs, vous devez trouver la porte de sortie pour terminer la mission, que l'on considère réussie une fois tous les objectifs remplis. Avant chaque mission, une description indique si vous êtes le poursuivant ou le poursuivi. Quand vous êtes le chasseur, l'objectif vous commande d'agir et de tuer à votre guise ou de procéder à un «nettoyage» sélectif. Vous devez également localiser toutes les armes disponibles et les utiliser à votre avantage. Quand vous êtes la proie, les objectifs varient. Le but est parfois de survivre pendant une durée limitée, de rejoindre certains endroits ou de récupérer des objets en évitant de vous faire tuer. La partie devient intéressante quand vous n'avez plus que quelques armes à votre disposition. Souvenez-vous que pour compléter une mission, vous devez trouver la porte de sortie après avoir réalisé tous les objectifs. Si vous essayez de prendre la sortie avant d'avoir rempli cette condition, attendez-vous à une surprise. Si vous décidez de jouer et de faire équipe avec un ami, vous pourrez mutuellement vous soutenir au cours des batailles parfois désespérées. Mais s'il décide de vous défier, vous ne pourrez compter que sur vous ! L'objectif final est de trouver un moyen de quitter ce maudit souterrain. Au cours des missions, vous trouverez des éléments importants pour fabriquer l'engin le plus sophistiqué jamais conçu par l'être humain : le Véhicule Utilitaire Revu et Corrigé (V.U.R.C.). Et oui, malheureusement c'est tout ce qu'il y a de disponible depuis que la Terre a été conquise... Mais en cette année 2015, personne n'a encore la chance de posséder cet engin.

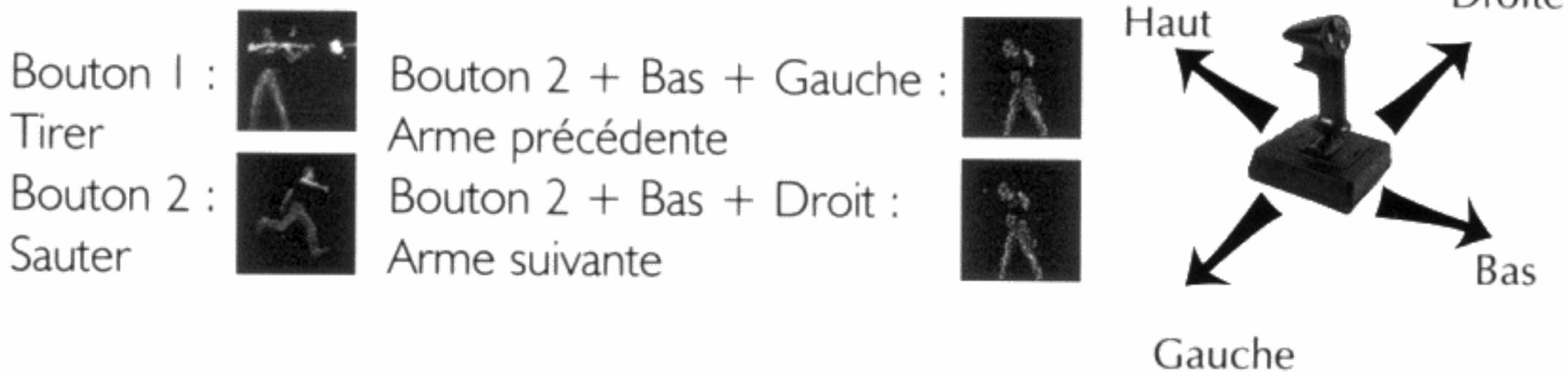
## COMMANDES PAR DEFAUT

Les commandes pour effectuer certains mouvements ou certaines actions avec les différents périphériques de contrôle sont illustrées dans les pages suivantes.

### CLAVIER

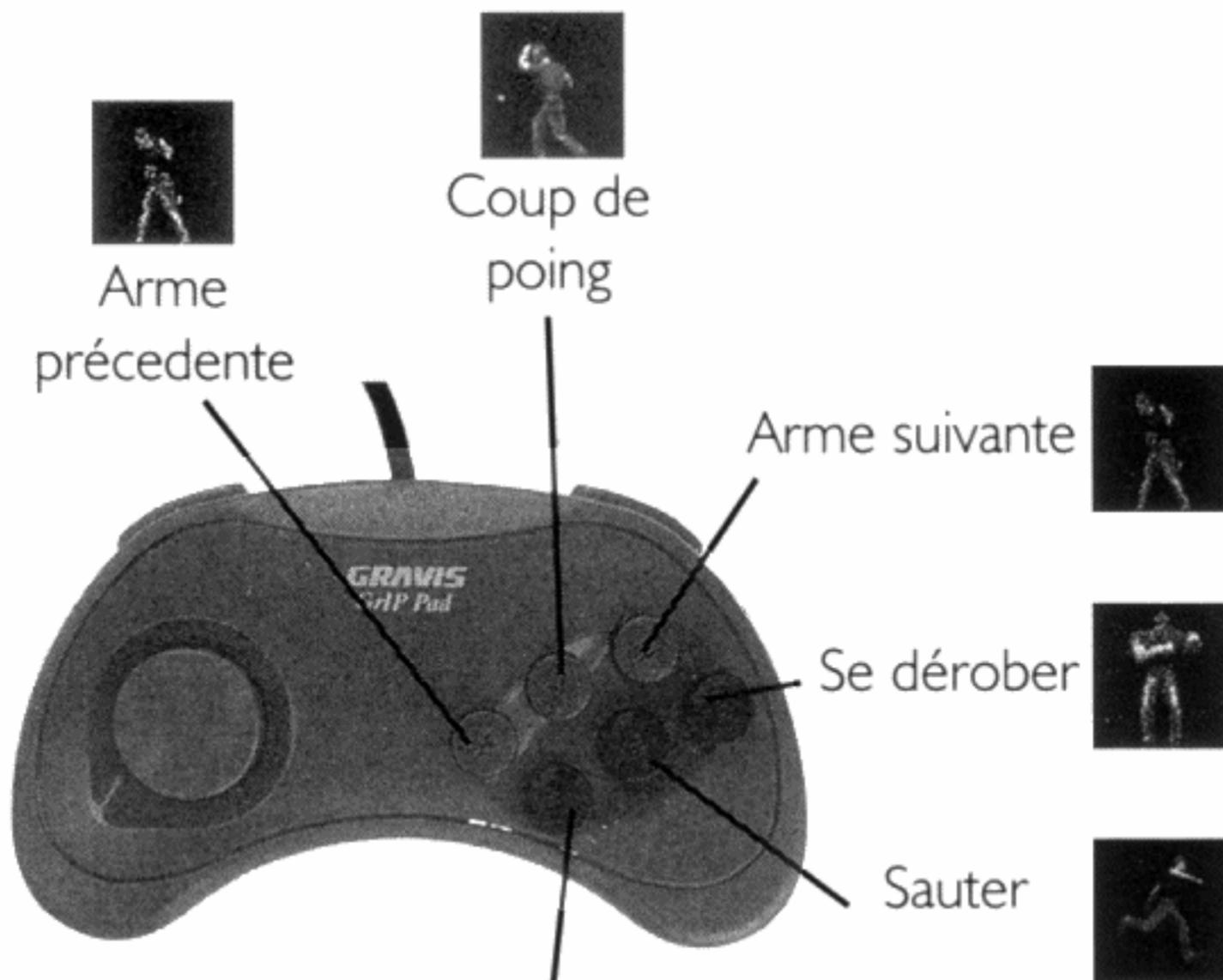


### JOYSTICK

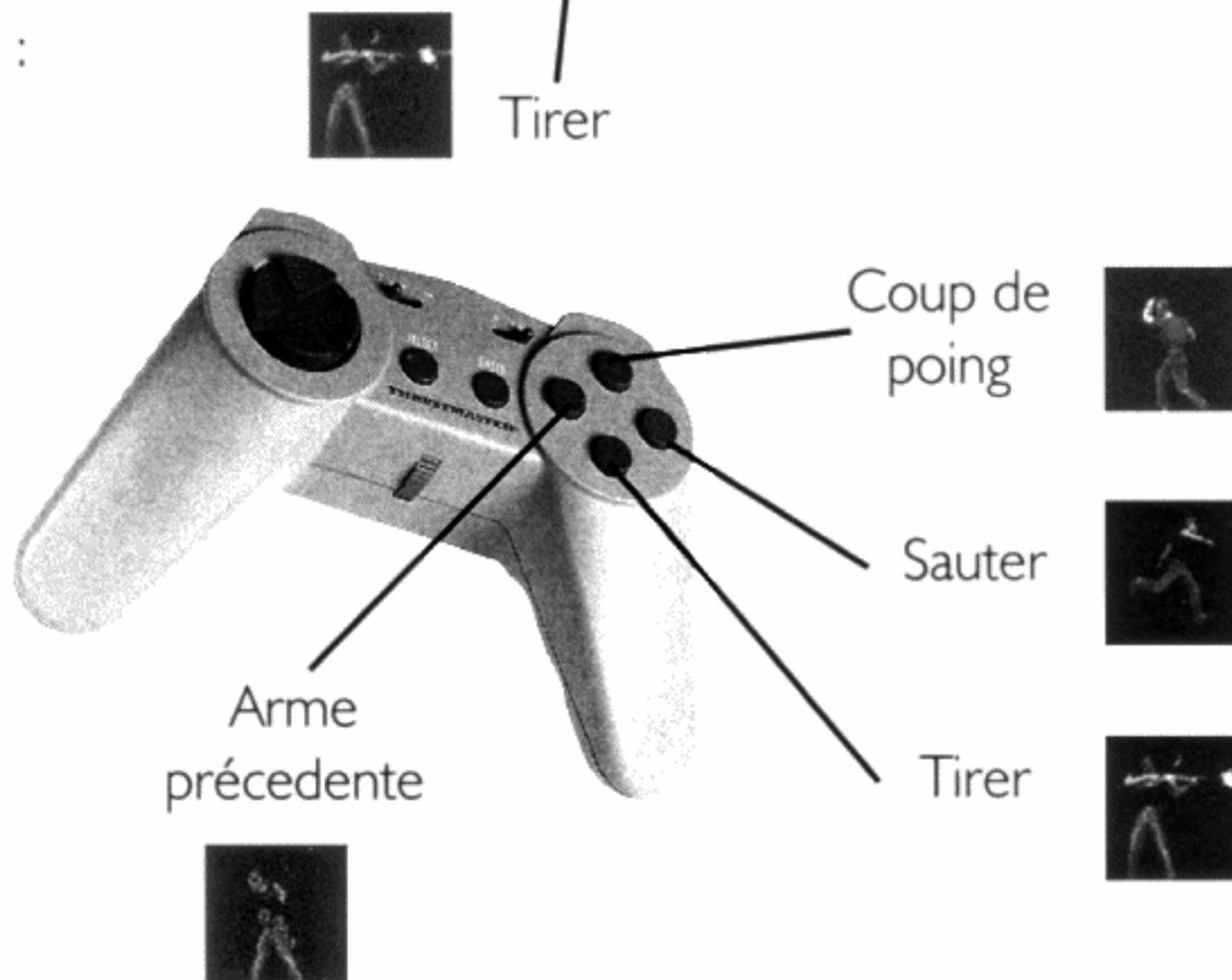


## GAMEPADS

Gravis™ GrIP™ :



ThrustMaster® Phazer :



Microsoft® Sidewinder™ :

Coup de poing



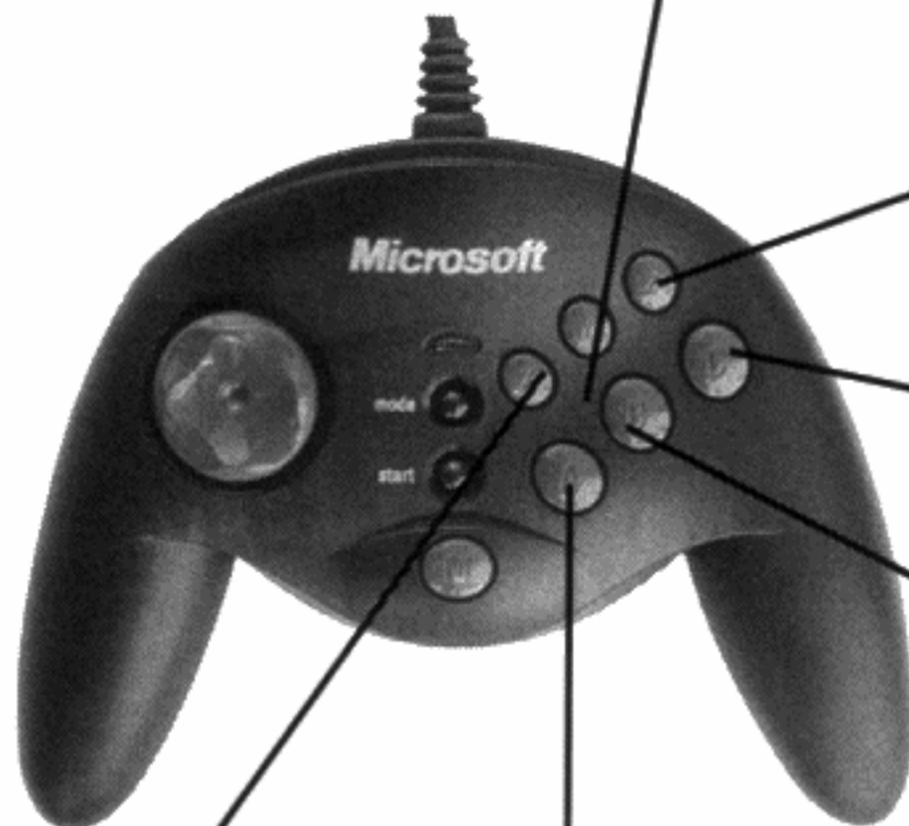
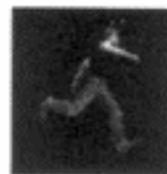
Arme suivante



Se dérober



Sauter

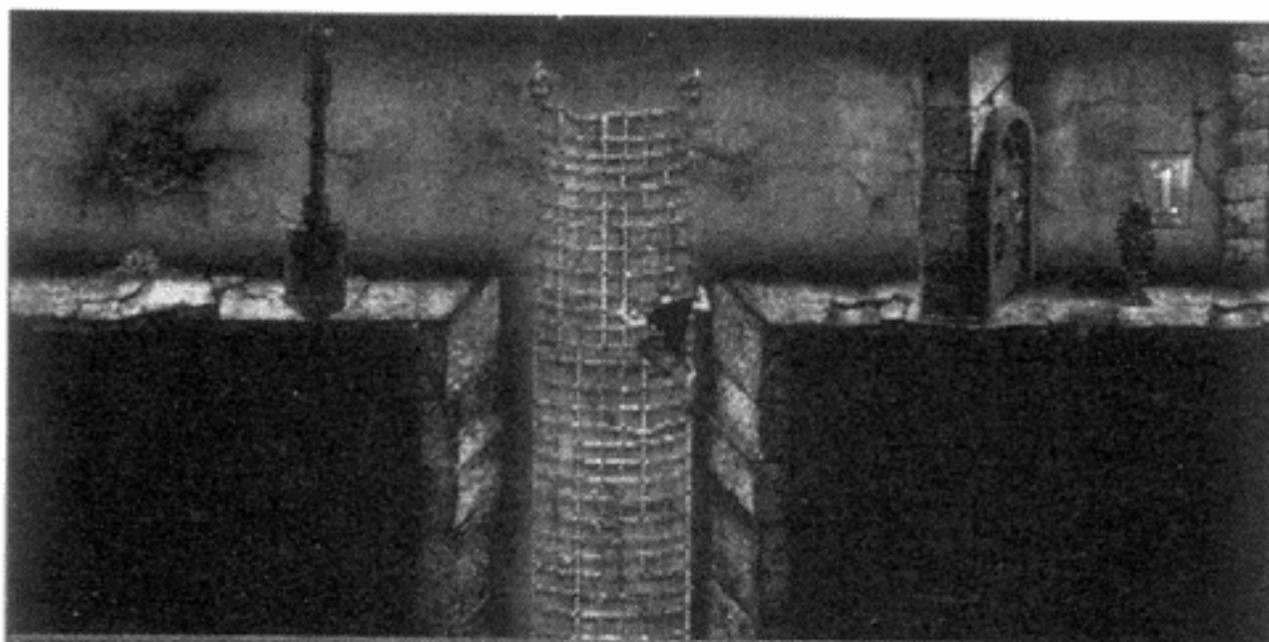


Arme précédente

Tirer



## GAME SCREEN



Touches

Articles



Santé Armure

Armes

Compteur

## ACTIONS COMBINÉES

### **SAUTER**

**Sauter et s'agripper :** SAUTER + HAUT

Cette action permet de s'agripper au plafond. Vous pouvez aussi l'utiliser pour vous cramponner aux échelles ou pour atteindre les objets parfois hors de portée.

**Sauter en longueur :** SAUTER + HAUT + (GAUCHE ou DROITE)

Cette action permet d'effectuer des sauts en longueur pour passer au-dessus des obstacles ou pour traverser des étendues.

### **PORTES**

**Ouvrir une porte :** appuyer sur GAUCHE ou DROITE

**Fermer une porte :** les portes se ferment automatiquement

Quand une porte est verrouillée, une voix explique qu'il est impossible de l'ouvrir, ou qu'il vous faut trouver la bonne clef ou utiliser les interrupteurs pour la débloquer. La clef dont vous avez besoin est souvent indiquée sur la porte.

### **INTERRUPTEURS**

**Actionner/Désactiver les interrupteurs :**

se tenir près de l'interrupteur + HAUT

Jake et Garathe Den pivotent dès qu'on actionne un interrupteur. L'activation des interrupteurs peut avoir de bonnes ou de fâcheuses conséquences puisqu'elle permet de débloquer les portes (ce qui présente un avantage) ou de libérer d'horribles monstres (ce qui est parfois désastreux).

## **DEPLACEMENT ENTRE NIVEAUX**

**Entrer dans un niveau :** HAUT

**Quitter un niveau :** BAS

Vous pouvez accéder à un niveau quand un passage en révèle un autre. Vous pouvez quitter le niveau en cours quand une plate-forme indique une sortie.

## **SE CACHER**

**Se cacher :** appuyer et maintenir HAUT enfoncée quand le personnage est devant un mur

**Cesser l'action :** relâcher HAUT

Pour vous dissimuler, vous devez vous trouver ailleurs que devant une porte, un interrupteur ou un passage menant vers un autre niveau. Une fois caché, il est difficile de vous voir ou de vous atteindre.

## **RAMPER**

**S'accroupir :** appuyer et maintenir BAS enfoncée

**Ramper :** appuyer et maintenir BAS enfoncée puis appuyer sur GAUCHE ou DROITE

**Cesser de ramper :** relâcher BAS

Vous pouvez ramper et vous glisser à l'intérieur des couloirs étroits pour éviter les tirs ennemis.

## **PASSAGES SECRETS**

**Ouvrir les passages secrets :** GAUCHE ou DROITE

Les passages secrets ont l'apparence d'un mur que vous accédez en poussant directement sur la paroi. Ils se referment parfois automatiquement.

## ECRAN DE JEU

 Cette icône affiche l'état de santé de votre personnage. Elle passe du vert au rouge au fur et à mesure que vous dépérissez. Quand le cœur est vert, il indique que vous avez été empoisonné, et sur l'écran votre personnage clignote de la même couleur. Pour guérir, vous devez trouver un antidote.

 Cette icône détermine la puissance de votre cuirasse. Comme l'indicateur de santé, elle passe du vert au rouge quand la puissance de votre cuirasse diminue.

 Ces six icônes représentent l'armement mis à votre disposition et les quantités de munitions disponibles. Vous devez parfois localiser et récupérer les armes. Une fois dans l'inventaire, leurs icônes sont partiellement allumées car seule l'arme utilisée est mise en évidence. Vous pouvez récupérer les munitions avant l'arme correspondante mais dans ce cas les munitions sont affichées mais l'icône de l'arme disparaît.

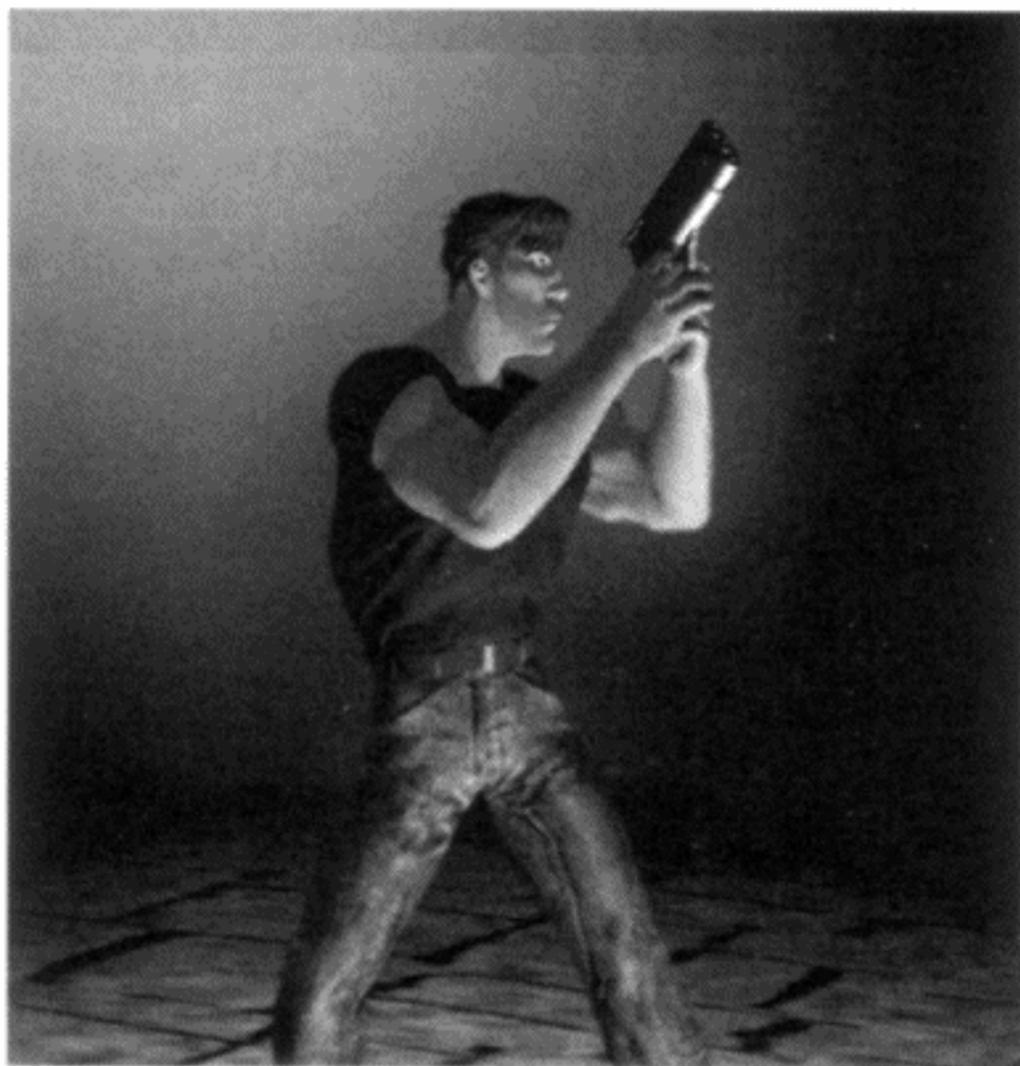
 Ce compteur indique la durée restante pour accomplir le niveau. Dès que la durée est écoulée, vous mourez. Tous les niveaux ne sont pas chronométrés.

 Les «fenêtres» au-dessus des icônes affichent les éléments récupérés au niveau en cours. Dès qu'un objet est ramassé, comme une clef ou un cristal, il apparaît à cet endroit.

## LES JOUEURS

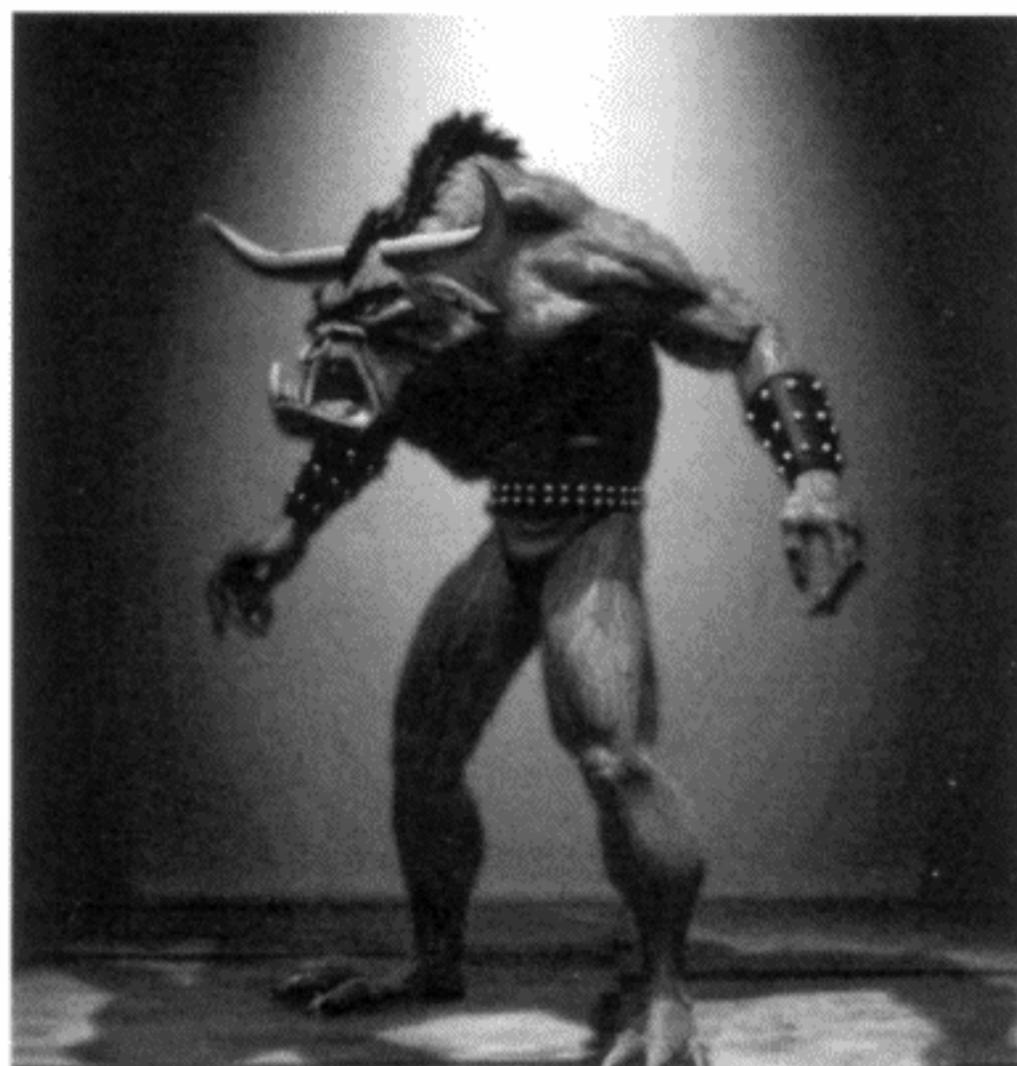
### **JAKE :**

Jake avait environ 13 ans quand les Maîtres envahirent la Terre. Malheureusement, son dossier disparut pendant l'attaque. Pour un humain, il est assez fort et rapide. C'est également un excellent tireur qui possède certaines connaissances au niveau des explosifs grâce aux lectures qu'il a pu trouver. Mais son intelligence est son meilleur atout.



### **GARATHE DEN :**

Cette créature est l'une des plus puissantes. Un chasseur humain prétend avoir entendu la voix de Garathe Den quand il prononça le mot «Supplice». Les créatures de son espèce sont plus rapides et plus puissantes que les humains. Ne sous-estimez jamais leur intelligence.



## **PRINCIPAUX FAVORIS**

### **LA MORT :**

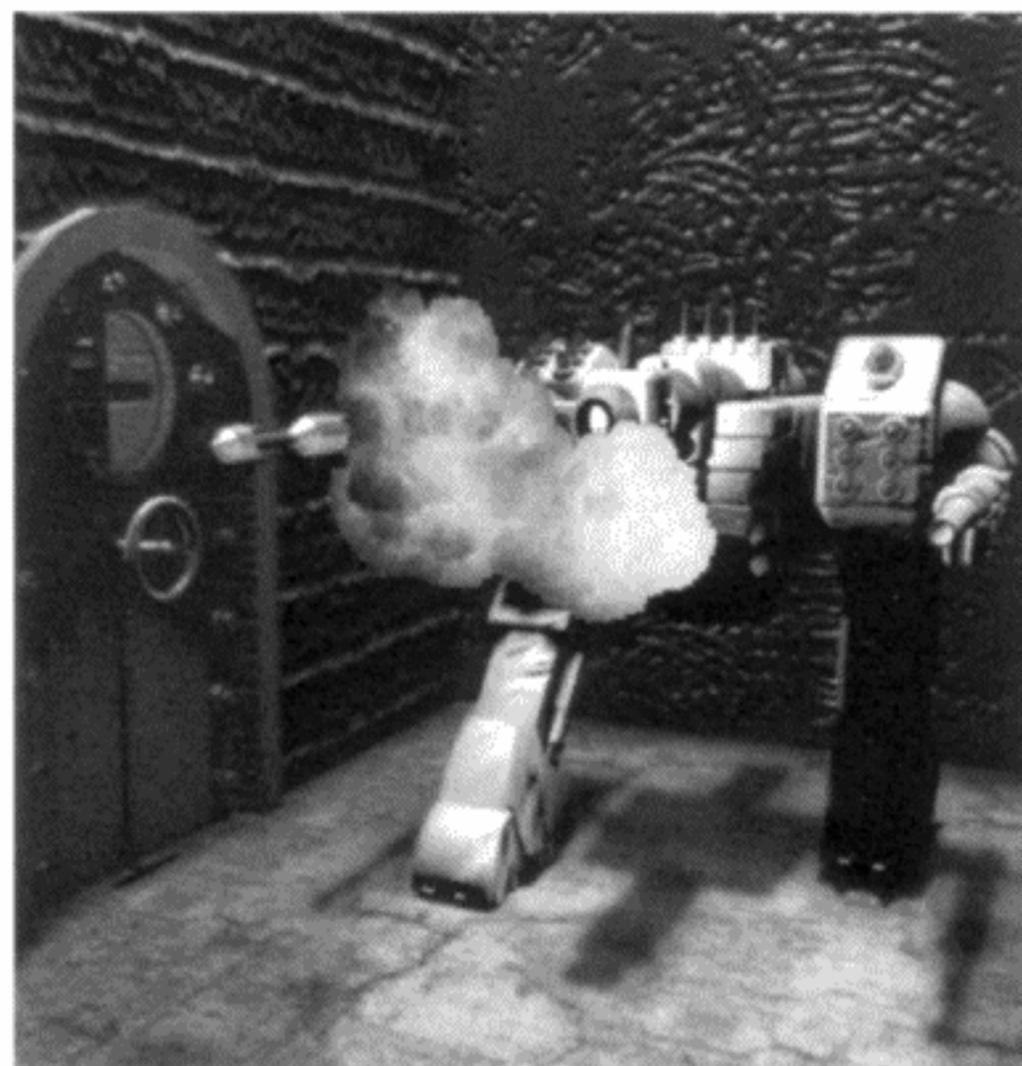
Si vous ne croyez pas au Paradis, et bien vous y croirez à la vue de cette créature tout droit venue de l'Enfer. Elle n'est pas constituée de chair et de sang et traverse facilement les murs. Elle ne cache pas non plus ses intentions : votre âme est tout ce qu'il l'intéresse !



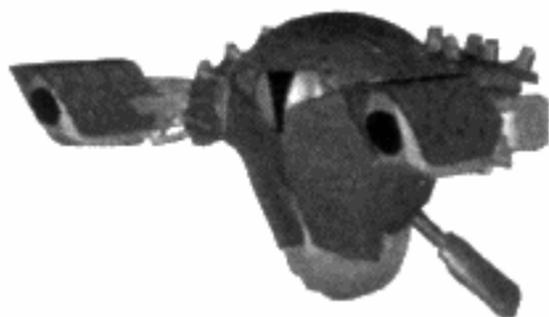
### **LE MASTODONTE :**

Il est lent mais quand il saute, il fait trembler la Terre !! Après avoir regagné votre équilibre, éliminez ce robot avant qu'il vous transforme en poussière.

Ce malabar est doté d'armes puissantes et protégé par une épaisse armure. Il est difficile à supprimer.



## LES AUTRES FAVORIS



**LES VIGILS** : Ils traquent constamment les intrus contre lesquels ils utilisent une panoplie d'armements. Ils sont assez faciles à éliminer et causent peu de dégâts. Il en existe quatre types, causant chacun des dégâts différents.

**LA RAIE MANTE** : Un événement étonnant alliant l'évolution aux sciences génétiques donna naissance à cette créature, mi-raie mi-poisson des fonds, capable de respirer l'oxygène. Ces bestioles sont rapides comme l'éclair et apprécient de temps en temps un bon morceau de chair animale ou humaine...



**LA DAME CAMELEON** : Rapide comme l'éclair mais beaucoup plus dangereuse, cette créature utilise sa progéniture pour cueillir sa proie. Elle a la faculté de se rendre complètement invisible et quand vous avez le malheur de passer à côté, elle vous attaque par derrière. Elle est d'un naturel nerveux et aime s'accrocher aux murs et aux plafonds. Ses griffes sont redoutables mais sa puissance de feu est faible. Mais cela ne l'empêche pas d'être difficile à éliminer.



### **LES CRÉATURES DE L'ENFER :**

Ces créatures sont le résultat d'expériences cybernétiques associant un amphibien à une grenade. Elles remplissent la même fonction que les dauphins utilisés par l'armée durant la seconde guerre mondiale : comme les ogives nucléaires, leur but est d'exploser.



### **LE CACTUS MOLOTOV :**

Ces techno-organismes «bourgeonnent» et libèrent du pollen quand on s'approche d'eux.

L'A.D.N. de l'hôte (c'est-à-dire vous) est associé à celui du cactus pour produire de nouvelles espèces.

Malheureusement, l'hôte meurt durant la procédure et sert d'aliment pour l'organisme hybride en croissance. Bref, c'est le partenaire rêvé !

### **LE MINES VOLANTES :**

Elles explosent au contact et peuvent être dirigées vers des endroits stratégiques pour vous aider à parvenir à vos fins. Il est également possible de détruire leurs générateurs.



## ARMES & EQUIPEMENTS

### **LA MASSUE :**

Garathe Den est le seul à utiliser cette arme dont il se sert pour matraquer Jake. Cette massue est très solide et si vous pensez qu'elle ne crée aucun dégât, ses pointes de dix centimètres risquent de vous faire changer d'avis.



### **LE FOUET :**

cet appareil dangereux appartient à Garathe Den et émet un éclair de plasma qui ensuite se divise à la recherche d'une cible.

**L'ÉTOILE NINJA :** à première vue, l'étoile Ninja n'a rien de spécial. Pourtant, son centre bombé dissimule des explosifs très instables.

**LE PISTOLET :** sa taille réduite et sa puissance de feu font de cette arme un instrument bien pratique (seulement réservé à Jake).





**LE COUTEAU :** il est doté d'une lame en acier très solide unique en son genre. Désolé Jake, cette arme est uniquement réservée à Garathe Den.

**LA GRENADE :** avant de la lancer, tirez sur la goupille puis reculez pour éviter d'être blessé par la gigantesque explosion.



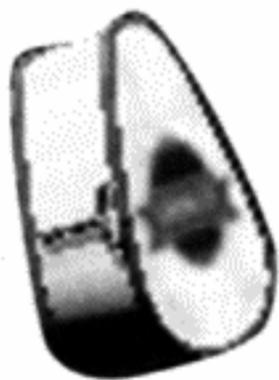
**LE LANCE-ROQUETTES :**

c'est l'arme la plus puissante utilisée par Jake. Le lance-roquettes 400-JTP détruit presque tout.



**LE FUSIL :**

la puissance de feu de cette arme, réservée à Jake, est plutôt moyenne.



**LA NOURRITURE** : ce jambon en boîte n'est pas un produit maison mais il est tout de même mangeable. Il permet de récupérer des forces et vaut 99 points.

**LE REMONTANT** : récupérez-le pour accroître votre état de santé de 25 points.



**L'ANTIDOTE** : en cas d'empoisonnement, injectez-le dans la carotide.

**GANTS, BOTTES, CASQUE & CUIRASSE** : ils protègent le corps et réduisent le risque de blessures.



## NOTES

## NOTES

## NOTES

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

### ***A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo***

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

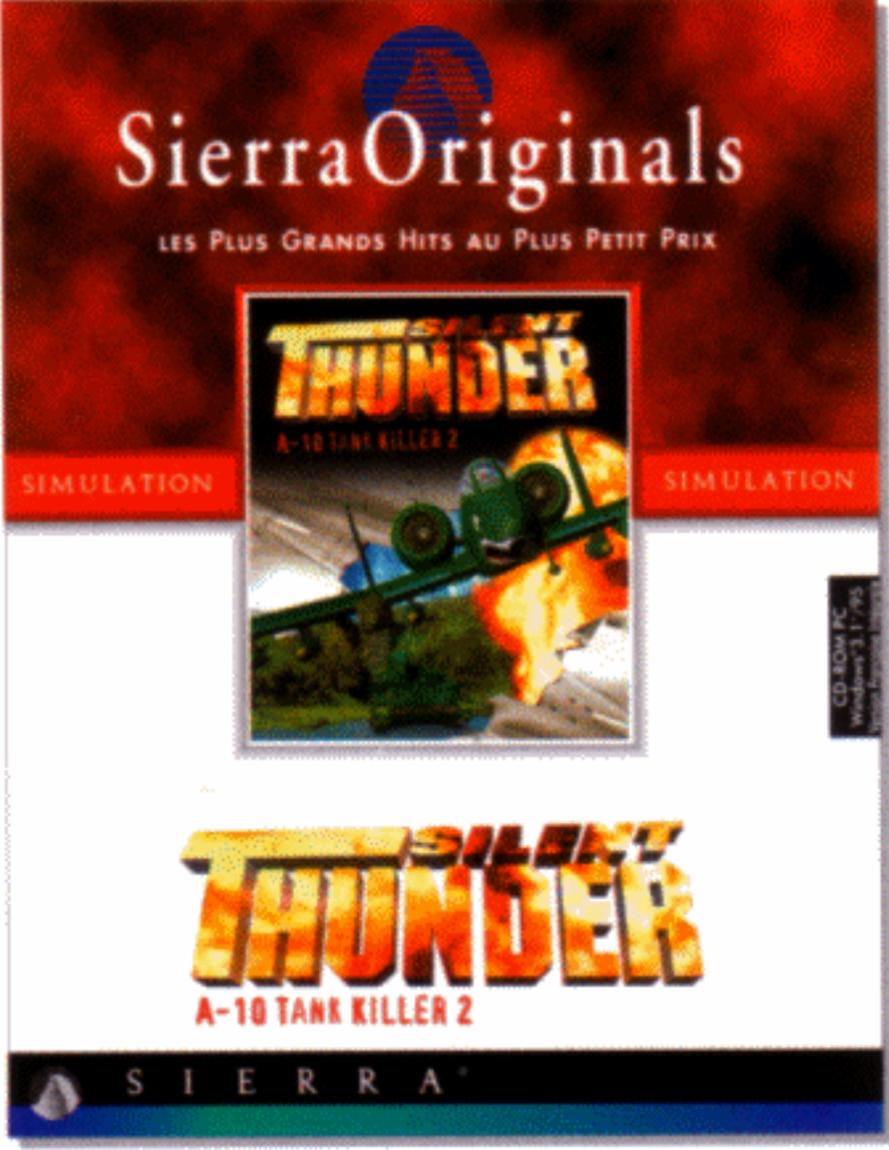
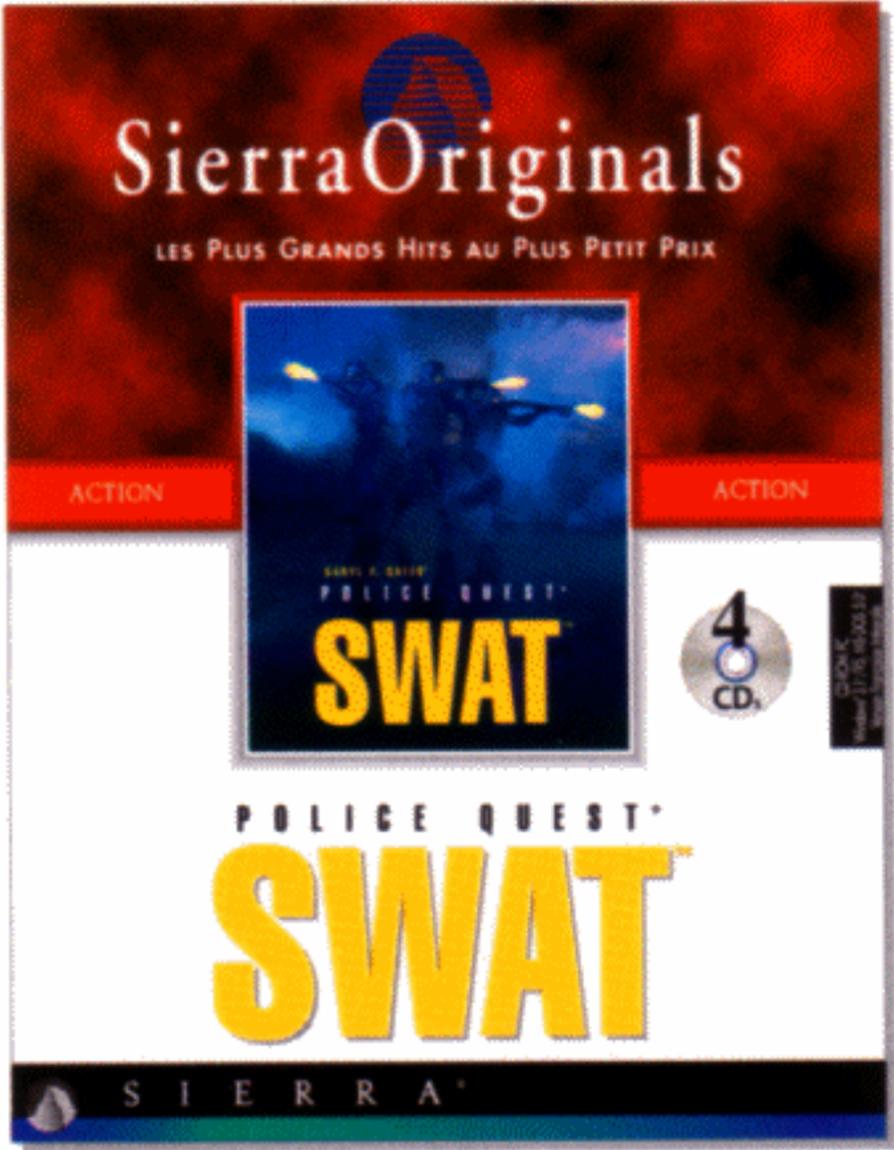
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# SierraOriginals

**DANS LA MÊME COLLECTION :**



S625012CZ06ZZ

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation.



SIERRA®