

POLICE QUEST 2

REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

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

INDEX

ENGLISH	3
FRANÇAIS	12
DEUTSCH.....	22
ITALIANO	32

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).

POLICE QUEST 2 HOMICIDE OFFICER'S GUIDE WELCOME TO THE LYTTON POLICE DEPARTMENT WELCOME TO HOMICIDE

The Lytton Police Department is responsible for protecting the people and property of this community. As a member of the Lytton Police Department, the officer assumes a responsibility to his community and country. The officer 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 welcome atmosphere.

Detectives and special agents of the Lytton Police Department are plainclothes investigators who gather facts and collect evidence for criminal cases. They conduct interviews, examine records, observe the activities of suspects, and participate in raids or arrests.

Because police protection must be provided around the clock, homicide officers may be required to work weekends, holidays and nights. Homicide detectives are subject to call any time their services are needed and may work overtime, particularly during criminal investigations. The job may also require extensive travel.

The injury rate among homicide detectives is higher than in many other police divisions and reflects the risk taken in pursuing known felons, escaped convicts, and other public offenders. Congratulations on becoming a member of Lytton Police Department's Homicide division.

Sincerely,

Eric "Click" Heitman

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.

REQUIRED EQUIPMENT

Shoulder holster

Departmental issue hand gun

Handcuffs

Departmental issue ammunition clips

Patrol car keys

Departmental issue field kit which includes:

Fingerprint powder (dust) – Used for exposing latent prints

Fingerprint brush – For applying fingerprint powder

Fingerprint tape – For removal of (lifting) latent prints

Casting powder – Used to make liquid samples (Footprints, tyre tracks, etc.)

Glass vial – Used to take liquid samples

Eyedropper – Used to transfer fluid into vial

Plastic baggies – Used to preserve and segregate various pieces of evidence

Camera – Used to take pictures of evidence, scenes of crime, etc.

STANDARD OPERATING PROCEDURE

I. RADIO PROCEDURES

1. Respond to all radio transmissions as required according to police regulations.
2. Avoid unnecessary radio transmission.

II. SHOOTING RANGE PROCEDURES

1. Type LOAD GUN or use the function key listed in the pull-down menus to load your gun.
2. Type RAISE GUN or use the function key listed in the pull-down menus to raise your gun.
3. Use the directional keys to adjust your aim.
4. Type FIRE GUN or use the function key listed in the pull-down menus to fire your gun.

If the sights on your gun need to be adjusted, type ADJUST SIGHTS. Use the arrow keys to adjust the windage and the elevation screws. Each time you press an arrow key, the windage or elevation screw will rotate one position. With a little practice you can improve your sights and your shooting accuracy as well.

III. POLICE COMPUTER PROCEDURES

1. Turn on the computer.
2. The following prompt will appear: COMMAND>
3. At this prompt, you may type in one of the following commands:
 - dir** This command lists the contents of the current directory. If the current directory contains subdirectories, use the "cd" command (see below). If the current directory has accessible files, a box will appear around the first file name. You may move this box to the desired file name by using the arrow keys. Press ENTER when you have highlighted the desired file name.
 - cd** This command changes the current directory to a subdirectory. After you have typed in this command, the computer will respond with: DIR?>
At this prompt, type the name of the directory you wish to change to, then press ENTER. If you enter a name other than a valid directory name, the computer will return to its "root" directory – the directory displayed when you turned on the computer.
NOTE: Some directories require passwords. If the PASSWORD: prompt appears, you must enter the correct password to gain access to that directory.
 - quit** This command will allow you to exit the computer. Type in this command when you are finished using the computer.

FELONY ARREST PROCEDURES

1. Before proceeding with arrest, your back-up unit must be staked out in close proximity.
2. Have weapon drawn at the ready.
3. Identify yourself as a police officer to the suspect.
4. Command suspect to keep his hands over his head. If at any time the suspect drops his hands, prepare to take defensive action.
 - a. If the suspect flees, follow the suspect on foot. Maintain radio contact if possible.
 - b. If the suspect takes aggressive action (e.g. reaching for weapon, charging you), take necessary defensive actions.
5. When it is safe, approach the suspect. Handcuff the suspect. Always be prepared to defend yourself against hostile behaviour.
6. Search the suspect.
7. Read suspect his rights.*
8. Transport suspect to jail.

"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

THE USE OF FIREARMS (IN COURSE OF DUTY)

The discharge of a firearm at any person will be done only in life-threatening situations.

- a. A police officer may use a firearm only in self-defense, when assaulted with a deadly weapon.
- b. A police officer may use a firearm when in fear of his life, or the life of another.

HOMICIDE INVESTIGATIVE PROCEDURES

I. INITIATE THE INVESTIGATIVE PROCESS

- A. The detective must have reason to believe a crime has been committed by one or more of the following:
 1. Personal observation.
 2. Statements of witness(es).
 3. Conclusive and/or circumstantial evidence.

II. ASSESS THE SITUATION

- A. Use extreme caution during initial investigation.
- B. Be on the alert for possible life-threatening situations.
- C. Be ready to take appropriate action.

III. CHECK VITAL SIGNS

- A. If doubtful, treat the victim as alive.
 1. Perform necessary first aid.
 2. Notify emergency services.
- B. Determine possible homicide.
- C. If the person is still alive, consider their dying declaration.
 1. If death is imminent, accompany the victim to hospital.

IV. GATHER EVIDENCE

NOTE: The detective must use extreme caution in order not to contaminate or destroy vital evidence.

- A. Search the surrounding area.
- B. Recognise out of place, unusual, or damaged items.
- C. Take photos as soon as possible.
- D. Dust for prints prior to handling an object.

- E. Collect appropriate samples.
- F. Secure names of all persons at the scene of the crime: Officers. Witnesses. Suspect(s).

V. NOTIFY THE CORONER

- A. The coroner takes possession of all property and effects belonging to a deceased victim unless specified as evidence.
- B. Request a copy of all available reports from the coroner's office to be sent to the police department.

VI. CONDUCT INTERVIEWS

- A. Identify yourself as a police officer.
- B. Talk to all relevant persons in the area, conducting yourself in a professional manner. Take note of important information.
- C. Observe the emotional state of the witness.
- D. Follow up all possible leads.

VII. ANALYSIS OF EVIDENCE

- A. Submit all evidence to the police department's booking officer for processing.
- B. All reports originating from outside agencies pertinent to an ongoing investigation will be routed to the investigating officer assigned to the case.

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

PC148 Resisting or Obstructing Public Officer or Police 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.

PC189 Murder of First or Second Degree.

All murder which is perpetrated by means of a destructive device or explosive, knowing use of ammunition designed to penetrate metal or armour, poison, lying in wait, torture, or by any other kind of wilful, deliberate, and premeditated killing, or which is committed in the perpetration of, or attempt to perpetrate, arson, rape, robbery, burglary, mayhem, or any act punishable under Section 288, is murder of the first degree; and all other kinds or murders are second degree.

PC190.2 Special Circumstances for Imposition of Death Penalty or Life Without Parole.

The penalty for a defendant found guilty of murder in the first degree shall be death or confinement in state prison for a term of life without the possibility of parole in any case in which one or more of the following special circumstances has been charged and specially found to be true:

1. The defendant was previously convicted of murder in the first degree or second degree.
2. The victim was a peace officer, who, while engaged in the course of the performance of his duties was intentionally killed, and such defendant knew or reasonably should have known that such victim was a peace officer engaged in the performance of his duties.

PC196 Killing in Performance of Official Duty Justifiable.

Homicide is justifiable when committed by public officers and those acting by their command in their aid and assistance, either:

1. In obedience to any judgment of a competent court; or,
2. When necessarily committed in overcoming actual resistance to the execution of some legal process, or in the discharge of any other legal duty; or,
3. When necessarily committed in retaking felons who have been rescued or have escaped, or when necessarily committed in arresting persons charged with felony, and who are fleeing from justice or resisting such arrest.

PC207 Kidnapping defined.

Every person who forcibly steals, takes, or arrests any person in this state, and carries the person into another country, state, or county, or into another part of the same county, is guilty of kidnapping.

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 or anyone in the company of the person robbed at the time of the robbery.

PC422 Terrorist Threats – Punishment.

Any person who wilfully threatens to commit a crime which will result in death or great bodily injury to another person, with intent to terrorise another or with reckless disregard of the risk of terrorising another, and who thereby either:

- a. Causes another person reasonably to be in sustained fear for his or her or their immediate family's safety;
- b. Causes the evacuation of a building, place of assembly, or facility used in public transportation.
- c. Interferes with essential public services; or
- d. Otherwise causes serious disruption of public activities, is guilty of a felony and shall be punished by imprisonment in the state prison.

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.

PC487 Grand Theft.

Grand theft is theft committed in any of the following cases:

1. When the money, labour or real or personal property taken is of a value exceeding four hundred dollars (\$400).
2. When the property is taken from the person of another.
3. When the property taken is an automobile, firearm, horse, mare, gelding, any bovine animal, any caprine animal, mule, jack, jenny, sheep, lamb, hog, sow, boar, gilt, barrow or pig.

PC4530 Penalty for Escape or Attempt to Escape from Prison.

Every prisoner confined in a state prison who, by force or violence, escapes or attempts to escape therefrom is punishable by imprisonment in a state prison for a term of two, four, or six years. The second term of imprisonment convicted under this subdivision shall commence from the time he would otherwise have been discharged from prison.

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 3 to 5 years.

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 offence 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.

PC12303.2 Possession of Destructive Device in Public Places.

Every person who recklessly or maliciously has in his possession any destructive device or any explosive on a public street or highway, in or near theatre, hall, school, college, church, hotel, other public building, or private habitation, in, on, or near any aircraft, railway passenger train, car, cable road or cable car, vessel engaged in carrying passengers for hire, or other public place ordinarily passed by human beings is guilty of a felony, and shall be punishable by imprisonment in the state prison for a period of two, four or six years.

PC12560 Penalty for Possession of Firearms by Felons.

Every person who has been convicted of a felony under the laws of the United States, of any state, government, or country and who used a firearm in the commission of such felony, who owns or has in his possession or under his custody or control any firearm is punishable by

imprisonment in the state prison or in a county jail not exceeding one year or by a fine not exceeding one thousand dollars (\$1,000), or by both such term of imprisonment and such fine.

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 recently promoted to homicide division in the fictional town of Lytton.

Each 3-D Animated Adventure Game has a main goal, and yours in Police Quest II is to locate and capture escaped convicted Jessie Bains (the "Death Angel") and put him permanently behind bars. You have just been promoted, so there are many new procedures to learn before you can successfully track down Bains. It is important that you understand official police regulations, homicide procedure, as well as a working knowledge of vehicle and traffic code before you hit the streets.

TIPS FOR NEW ADVENTURE PLAYERS

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

1. PATROLLING THE STREETS

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

2. WATCH YOUR BEHIND

Due to the dangerous nature of this game, you will want to save your game often. Save your game after you have made important progress, and save your game when you encounter a potentially dangerous situation.

3. THOROUGHLY EXAMINE YOUR SURROUNDINGS

When you enter a room, type LOOK AT THE ROOM. When you open a box, type LOOK IN THE BOX. When you wish to talk to a man, type TALK TO THE MAN. The descriptions and close-ups offered may provide valuable clues.

4. PLAY WITH A PARTNER

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

5. CAUGHT SPEECHLESS?

Police Quest understands a wide variety of verbs such as:

ADJUST	FIRE	RADIO	APPLY	FLUSH	READ
APPREHEND	FREEZE	RELOAD	ARREST	FRISK	REMOVE
ASK	GET	REPLACE	ATTACH	GIVE	REQUEST
BOOK	GO	RETRIEVE	BREAK	GRAB	RETURN
BUCKLE	HALT	SAY	BUY	HELP	SEARCH
CALL	HIT	SHOOT	CATCH	HOLD	SHOW
CLIMB	HOLSTER	SHUT	CLOSE	IDENTIFY	SIGHT
CONNECT	INSERT	SIT	CONTACT	INSPECT	SMELL
CUFF	INTERROGATE	SPEAK	CUT	INVENTORY	STAND
DIAL	INVESTIGATE	SUBMIT	DIG	KISS	SURFACE
DIVE	KNOCK	SWIM	DRAW	LEAVE	DRINK
LISTEN	TALK	DRIVE	LOAD	TELL	LOCK
THANK	DRY	LOOK	THROW	DUST	MOVE
TURN	EAT	NOTIFY	UNFASTEN	EMPTY	UNLOCK
ENTER	PAUSE	UNTIE	EXAMINE	WARN	FASTEN
QUESTION					

6. BE ON THE LOOKOUT

There's much more to a 3-D Animated Adventure Game than meets the eye. Try any action you can think of – even the unthinkable. No one ever got the death penalty from playing computer games (at least no one who will talk). If you do run into trouble, you can always use the RESTORE GAME function to a previously saved game.

WARNING! THE FOLLOWING DOCUMENTATION 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 II.

WELCOME TO HOMICIDE... AN INTRODUCTORY WALK-THRU TO POLICE QUEST II

Police Quest II begins with an introductory sequence which gives you a brief overview of the story. If you choose to bypass this initial scene, press the SPACEBAR or the ENTER key. Your adventure begins as you arrive at the police station in your personal car. There are many places and things you will want to investigate and examine in this game. Press the ENTER key after you have typed in a command. Press the ENTER key after you have finished reading a text message. Type:

>LOOK AROUND.
>OPEN THE GLOVE COMPARTMENT.
>TAKE THE BUSINESS CARD.
>READ THE BUSINESS CARD.
>TURN OVER THE BUSINESS CARD.
>TAKE THE REGISTRATION.
>CLOSE THE GLOVE COMPARTMENT.
>LOOK AT THE DASHBOARD.
>TAKE THE KEYS.
>GET OUT OF THE CAR (or press the function key listed in the pull-down menus).
Walk to the front door of the police station.
>OPEN THE DOOR.
Walk up to the pictures on the wall.
>LOOK AT THE PICTURES.
>LOOK AT THE EVIDENCE WINDOW.
>LOOK AT THE COUNTER.
Walk to the door on the lower left side of the screen. The door will open as you pass through it. You are now in a new room.
>LOOK AROUND.
Approach the detective sitting on the lower right side of the room.
>TALK TO THE DETECTIVE.
>YES.

Exit the room to the south.

Walk into the room on the upper left side of the hallway.

>LOOK AROUND.
Walk to the bulletin board on the north wall.
>LOOK AT THE BULLETIN BOARD.
Walk to the desk in the centre of the room.
>LOOK AT THE DESK.
Walk over to your chair.
>SIT DOWN.
>LOOK IN THE MESSAGE BASKET.
>OPEN THE DRAWER.
>UNLOCK THE DRAWER.
>LOOK IN THE DRAWER.
>TAKE THE LETTER.
>READ THE LETTER.
>TAKE THE WALLET.
>EXAMINE THE WALLET.
>CLOSE THE DRAWER.
>STAND UP.

Exit the room to the south. Enter the room to the left of the evidence window.

>LOOK AROUND.
It is now your job to find your locker, grab your gear, and get on with your adventure.

GOOD LUCK DETECTIVE BONDS!

© 1988, 1994 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx.

POLICE QUEST 2

GUIDE DE L'INSPECTEUR DE POLICE JUDICIAIRE

BIENVENUE AUX SERVICES DE POLICE DE LYTTON

BIENVENUE A LA P.J. !

Les services de police de Lytton sont chargés de la protection des citoyens de la communauté et de leur biens. En tant que membre de la police de Lytton, le policier a un devoir envers la collectivité et envers son pays. Il doit être digne de servir aux côtés des hommes qui, tout au long de l'histoire de Lytton, ont fait respecter la loi et permis le maintien dans la ville d'une atmosphère paisible et accueillante.

Les inspecteurs et agents spéciaux de la police de Lytton enquêtent en civil, récoltant faits et preuves lors d'affaires criminelles. Ils font passer des interrogatoires, étudient des rapports, observent les activités des suspects, participent à des descentes de police ou procèdent à des arrestations.

Comme la police doit assurer aux citoyens une protection permanente, le personnel de la police judiciaire doit souvent travailler le week-end, pendant les vacances et la nuit. Les policiers peuvent être appelés à tout moment et peuvent avoir à faire des heures supplémentaires, en particulier pendant les enquêtes judiciaires. C'est un travail qui implique par ailleurs de nombreux déplacements.

La fréquence des blessures chez les membres de la police judiciaire est plus élevée que dans les autres services de police, en raison des risques encourus lors de la poursuite de grands criminels, de condamnés en cavale et d'autres délinquants.

Toutes nos félicitations pour votre entrée dans les services de police judiciaire de Lytton !
Eric "Click" Helfman

EQUIPEMENT NECESSAIRE

Etui de revolver

Revolver réglementaire

Menottes

Chargeur réglementaire

Clés de la voiture de patrouille

Kit d'intervention, comprenant :

Poudre de dactyloscopie : pour faire apparaître les empreintes digitales

Brosse de dactyloscopie : pour appliquer la poudre

Ruban de dactyloscopie : pour prélever les empreintes digitales

Poudre de moulage : pour les échantillons de liquide (empreintes de pied, traces de pneus, etc.)

Flacon de verre : pour obtenir des échantillons liquides

Compte-gouttes : pour transférer les fluides dans le flacon

Petits sacs de plastique : pour prélever différents objets pouvant servir de preuves à conviction

Appareil photo : pour prendre des photos de preuves, de lieux de crime, etc.

CONDUITE PERSONNELLE

Le policier de Lytton doit avoir en toutes circonstances un comportement professionnel. Voici quelques-unes des qualités que nous attendons de lui :

Le bon sens : la qualité la plus importante qu'un policier doit posséder. Le bon sens peut vous sauver la vie et vous épargner bien des ennuis.

Organisation : les faits, rien que les faits, et beaucoup de faits. Gardez-les bien en ordre et ayez-les sur le bout des doigts (et sur un calepin, si possible !).

Solidarité : un bon officier de police défend les intérêts de son service et de son équipe. Votre vie dépend des autres, et vice versa.

Obéissance : un bon policier exécute les ordres de ses supérieurs avec bonne volonté, bonne humeur et rapidité.

Initiative : un bon policier va toujours de l'avant et anticipe sur les missions à venir. Son comportement doit indiquer que l'on peut compter sur lui pour se montrer efficace dans les situations d'urgence.

Courage : un bon policier persévère lorsque l'affaire se corse. "Impossible" n'est pas policier !

Sérieux : un bon policier fait son travail à fond. Il est là quand vous avez besoin de lui, autant de fois qu'il le faut.

Intégrité : un bon policier s'efforce en permanence de conserver un casier judiciaire vierge et de faire respecter, en toutes circonstances, les principes de sa profession !

Equité : un bon policier traite autrui avec justice et attend le même traitement en retour.

Honnêteté : un bon policier fait valoir la vérité à tout prix, même lorsque cela lui coûte.

Moral : un bon policier garde la tête haute, même dans les situations les plus difficiles.

Propreté : un bon policier est fier de son uniforme et de ce qu'il représente, et veille donc toujours à sa 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.

OPERATIONS DE ROUTINE

I. UTILISATION DE LA RADIO

1. Répondez à tous les appels radio, comme le prescrivent les règles de police.
2. Évitez les transmissions radio inutiles.

II. CHAMP DE TIR

1. Entrez LOAD GUN (Charger revolver) ou utilisez les touches de fonction énumérées dans les menus déroulants pour charger votre revolver.
2. Entrez RAISE GUN (Pointer revolver) ou utilisez les touches de fonction énumérées dans les menus déroulants pour lever votre revolver.
3. Utilisez les touches directionnelles pour viser
4. Entrez FIRE GUN (Tirer au revolver) ou utilisez les touches de fonction énumérées dans les menus déroulants pour tirer.

Si le système de mire de votre revolver ont besoin d'être réglée, entrez ADJUST SIGHTS (Régler mire). Réglez les vis de mouvement latéral et l'élévation au moyen des touches fléchées. A chaque fois que vous appuyez sur une touche fléchée, la vis de mouvement latéral ou d'élévation décrit un mouvement de rotation d'un cran. Avec un peu d'entraînement, vous pourrez améliorer votre visée et donc la précision de vos tirs.

III. UTILISATION DU SYSTEME INFORMATIQUE DE LA POLICE

1. Allumez l'ordinateur.
 2. Le message suivant apparaît : COMMAND>
 3. Tapez l'une des commandes suivantes :
- dir** cette commande établit une liste du contenu du répertoire en cours. S'il contient des sous-répertoires, utilisez la commande "cd" (voir ci-dessous). Si le répertoire en cours a des fichiers accessibles, le nom du premier fichier est entouré d'un cadre. Vous pouvez placer ce cadre sur le nom de fichier désiré à l'aide des touches fléchées. Appuyez sur ENTREE quand vous avez mis en surbrillance le nom de fichier désiré.
- cd** cette commande transforme le répertoire en cours en sous-répertoire. Quand vous avez entré cette commande, l'ordinateur répond par : DIR?>
Répondez à ce message en entrant le nom du répertoire auquel vous souhaitez accéder, puis appuyez sur ENTREE. Si vous n'entrez pas un nom de répertoire valide, la machine vous renvoie à son répertoire central (celui qui apparaît lorsque vous allumez l'ordinateur).
- REMARQUE** : certains répertoires requièrent l'utilisation d'un mot de passe. A l'affichage du message PASSWORD (Mot de passe), entrez le bon mot de passe pour accéder au répertoire correspondant.
- quit** cette commande vous permet de quitter l'ordinateur lorsque vous avez terminé de vous en servir.

ARRESTATION DES CRIMINELS

1. Avant de procéder à une arrestation, assurez-vous que votre unité de renfort se trouve postée à proximité immédiate.
2. Ayez votre arme prête à être dégainée.
3. Présentez-vous comme policier au suspect.
4. Ordonnez au suspect de garder les mains sur la tête. S'il fait mine de baisser les bras, soyez prêt à réagir pour vous défendre.
 - a. Si le suspect prend la fuite, poursuivez-le à pied. Maintenez si possible le contact radio.
 - b. Si le suspect réagit de façon agressive (en faisant par exemple mine d'attraper son arme pour l'utiliser contre vous), défendez-vous en conséquence.
5. Si cela ne présente pas de risque, approchez le suspect. Passez-les les menottes. Soyez toujours prêt à vous défendre en cas de comportement hostile.
6. Fouillez le suspect.
7. Enoncez-lui ses droits.*
8. Emmenez le suspect pour l'incarcérer.

"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, un représentant légal sera nommé, si vous le souhaitez, avant les interrogatoires."

***Miranda Ruling**

UTILISATION DES ARMES A FEU (EN SERVICE)

Vous ne devez tirer sur une personne que dans une situation où votre vie est menacée.

- a. Un policier ne doit utiliser son arme à feu que pour se défendre en cas d'attaque avec une arme mortelle.
- b. Un policier ne doit utiliser son arme à feu que dans le cas où sa propre vie, ou la vie d'un tiers, est menacée.

ENQUETES JUDICIAIRES

I. LANCEMENT DE L'ENQUETE

- A. Le détective doit avoir de bonnes raisons de croire qu'un crime a été commis, sur la base d'un ou plusieurs des éléments suivants :
 1. Observation personnelle
 2. Déclarations d'un ou plusieurs témoins.
 3. Preuve concluante ou indirecte.

II. JUGEMENT DE LA SITUATION

- A. Faites preuve d'une prudence extrême dans les premiers temps de l'enquête.
- B. Restez sur le qui-vive pour éviter de vous retrouver dans une situation dangereuse.
- C. Tenez-vous prêt à engager les actions appropriées.

III. RECHERCHE DE SIGNES REVELATEURS

- A. Dans le doute, faites comme si la victime était vivante.
 1. Apportez-lui les premiers secours.
 2. Contactez les services d'urgence.
- B. Déterminez s'il s'agit d'un homicide.
- C. Si la personne est encore en vie, écoutez ses dernières paroles.
 1. Si la mort est imminente, emmenez la victime à l'hôpital.

IV. REUNION DE PREUVES

REMARQUE : les policiers doivent se montrer extrêmement prudents pour éviter de gâcher ou détruire des preuves capitales.

- A. Fouillez les environs.
- B. Sachez repérer les objets incongrus, inhabituels ou endommagés.
- C. Prenez des photos le plus tôt possible.
- D. Saupoudrez les objets pour faire apparaître les empreintes.
- E. Ramassez les échantillons appropriés.
- F. Relevez le nom de toutes les personnes présentes sur le lieu du crime : policiers, témoins, suspect(s).

V. DECLARATION AU CORONER

- A. Le coroner prend possession de tout ce qui appartient au défunt et qui n'a pas été classé comme pièce à conviction.
- B. Demandez au coroner de faire parvenir à la police un exemplaire de tous les rapports disponibles.

VI. INTERROGATOIRES

- A. Présentez-vous comme inspecteur de police.
- B. Interrogez toutes les personnes présentes dans le secteur, en vous comportant de façon professionnelle. Notez les informations importantes.
- C. Observez l'état émotionnel des témoins.
- D. Suivez toutes les pistes qui se présentent.

VII. ANALYSE DES PIECES A CONVICTION

- A. Soumettez toutes les pièces à conviction au responsable d'enregistrement de la police.
- B. Tous les rapports issus d'agences extérieures relatifs à l'enquête en cours sont remis à l'inspecteur chargé de l'enquête.

Les informations suivantes sont fournies pour référence uniquement. Les codes suivants ne peuvent être entrés, mais il est intéressant pour les joueurs de 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		

CODE VEHICULE

VC22348 Il est interdit de conduire à une vitesse excédant la vitesse maximale autorisée.

VC23152 Conduire un véhicule sous l'emprise de l'alcool ou de la drogue, ou des deux à la fois, représente une violation de la loi.

VC21453 Tout conducteur approchant un feu de signalisation rouge doit s'arrêter à l'intersection et ne redémarrer que lorsque le signal lui en est donné.

VC22450 Le conducteur de tout véhicule s'approchant d'un panneau de stop à l'entrée ou au milieu d'une intersection ou d'un passage à niveau doit s'arrêter sur le tracé de limite, s'il est marqué, ou avant de passer sur le passage clouté sur la droite de l'intersection.

VC14601 Nul n'est autorisé à conduire, à aucun endroit et sous aucun prétexte, après s'être fait retirer son permis de conduire de façon temporaire ou définitive pour conduite dangereuse.

VC12951 Tout conducteur de véhicule motorisé doit être, en permanence, en possession de son permis de conduire lorsqu'il conduit.

VC23103 Quiconque conduit un véhicule sur la voie publique avec un manque de respect délibéré vis à vis de la sécurité et du bien d'autrui, se rend coupable de conduite dangereuse et est passible d'une peine de prison allant de 5 à 90 jours ou d'une amende comprise entre cent trente dollars et cinq cent dollars, ou des deux à la fois, sauf exception mentionnée par l'article 23104.

VC20001 Tout conducteur d'un véhicule impliqué dans un accident ayant entraîné des blessés ou des morts, sans être lui-même blessé, doit immédiatement immobiliser son véhicule sur le lieu de l'accident et se plier à la procédure décrite par les articles 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 des deux.

VC28001 Toute personne qui tente délibérément, aux commandes d'un véhicule, d'échapper à un véhicule de police lancé à sa poursuite, est coupable de délit de fuite.

VC10851 Quiconque conduit ou s'approprie un véhicule qui ne lui appartient pas 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'un an maximum ou d'une amende allant jusqu'à cinq mille dollars, ou des deux.

CODE PENAL

PC148 Résistance ou entrave à l'action d'un agent de l'ordre public ou d'un policier.

Quiconque oppose une résistance délibérée, retarde ou fait obstacle à un agent de l'ordre public ou à un gardien de la paix, en interférant ou en tentant d'interférer dans l'exercice de ses fonctions, est passible, si aucune autre sanction n'est imposée, d'une amende ne dépassant pas mille dollars ou d'une peine d'emprisonnement inférieure ou égale à un an, ou des deux à la fois.

PC187 Meurtre.

a. On appelle meurtre le fait de donner la mort à un autre être humain de façon préméditée.

PC189 Meurtre et assassinat

Tout meurtre commis au moyen d'un objet dangereux ou explosif, par l'utilisation délibérée et consciente de munitions conçues pour pénétrer le métal et le blindage, au moyen de poison, de torture, de privation de nourriture, ou par tout autre moyen, de façon délibérée et préméditée, ou lors d'une tentative de déclenchement d'incendie, de viol, de vol, de cambriolage, de destruction, ou de tout acte répressible conformément aux termes de l'article 288, constitue un assassinat. Le terme de "meurtre" regroupe toutes les autres formes d'homicides volontaires.

PC190.2 Circonstances particulières dictant l'application de la peine de mort ou de la réclusion à perpétuité sans possibilité de remise de peine.

La peine imposée à une personne déclarée coupable d'assassinat est la mort ou l'emprisonnement à perpétuité sans possibilité de mise en liberté conditionnelle dans tous les cas où les circonstances suivantes prévalent :

1. L'accusé a déjà fait l'objet d'une condamnation pour assassinat ou meurtre.
2. La victime est un gardien de la paix tué de sang-froid alors qu'il était dans l'exercice de ces fonctions, ce dont l'accusé était conscient, ou aurait dû être conscient.

PC196 Homicide commis par un agent de l'ordre public dans l'exercice de ses fonctions.

L'homicide se justifie quand il est commis par des agents de l'ordre public et par des personnes agissant sous leurs ordres pour les assister, soit :

1. en application de la décision d'un tribunal compétent;
2. lorsque l'homicide a été commis lors d'une tentative des agents de l'ordre public pour vaincre la résistance opposée à l'exécution d'une démarche judiciaire ou de toute autre action officielle
3. lorsque l'homicide a été commis lors d'une tentative de reprise de criminels déjà incarcérés et évadés, ou lors de l'arrestation de personnes accusées de crime et en situation de fuite ou de refus d'obtempérer lors de l'arrestation.

PC207 Définition de l'enlèvement.

Quiconque emmène ou arrête par la force une autre personne pour la transporter dans un autre lieu, une autre région ou un autre pays, est coupable d'enlèvement.

PC211 Vol.

Définition : on appelle vol le fait de s'emparer du bien d'autrui en la présence directe ou indirecte de la victime, et contre son gré, en employant la force ou l'intimidation.

PC212 Définition de la peur.

La peur telle que définie à l'article 211 peut être :

1. La peur d'un préjudice de nature illégale porté à la personne victime du vol 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 cette personne en sa présence au moment du délit.

PC422 Menaces terroristes – peine

Quiconque menace délibérément un tiers de commettre un crime dont il sera la victime et qui résultera dans sa mort ou dans de graves blessures, avec l'intention de terroriser cette personne ou avec une indifférence évidente face au risque de la terroriser, en :

- entraînant, à juste titre, un état de peur constante chez cette personne, pour sa sécurité ou celle de ses proches ;
- provoquant l'évacuation d'un bâtiment, d'un lieu de rencontre ou d'un véhicule de transport en commun ;
- perturbant des services publics primordiaux ;
- perturbant de façon significative les activités publiques, est coupable de crime et sera puni d'une peine de prison.

PC459 Cambriolage.

Toute personne pénétrant dans l'un des lieux suivants : maison, chambre, appartement, immeuble, magasin, entrepôt, dépôt, moulin, étable, grange ou tout autre bâtiment, vaisseau, tente, voiture, conteneur fermé ou scellé, chargé ou non sur un véhicule, remorque, maison mobile, camping-car inhabité, 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.

PC487 Vol majeur.

On appelle vol majeur tout vol commis dans les circonstances suivantes :

- lorsque la valeur de l'argent, du travail ou des biens personnels ou immobiliers dérobés est supérieure à quatre cent dollars (\$400).
- lorsque les biens pris appartiennent à autrui.
- lorsque l'objet du vol est une automobile, une arme à feu, un cheval, une jument, un hongre, un animal de race bovine, un mulet, un animal de race caprine, un âne, un baudet, un mouton, un agneau, un porc, une truie, un sanglier ou un goret.

PC4530 Peine encourue en cas d'évasion ou de tentative d'évasion de prison.

Tout détenu d'une prison qui, en usant de la force ou de la violence, s'échappe ou tente de s'échapper, est passible d'une peine de réclusion de deux, quatre ou six ans. La deuxième période d'incarcération commence au moment où la première peine aurait dû être purgée.

PC11350 Recel.

- Sauf mention contraire dans cette section, quiconque a en sa possession une substance soumise à une réglementation particulière et qui relève de la catégorie des stupéfiants, sans que cette substance ait fait l'objet d'une prescription par un médecin, dentiste, podologue ou vétérinaire autorisé à exercer, sera puni d'une peine de réclusion.

PC11351.5 Possession ou trafic de cocaïne (autre que l'hydrochlorure de cocaïne) en vue de la vente.

Sauf indications contraires mentionnées dans cette section, quiconque a en sa possession ou achète de la cocaïne dans un but de vente, sera puni d'une peine de prison de 3 à 5 ans.

PC12025 Port d'arme illégal.

- Sauf mention contraire, quiconque détient, caché dans un véhicule en sa possession ou sous son contrôle, un revolver, un pistolet ou toute autre arme à feu pouvant être portée sur soi de façon dissimulée, sans permis de port, est coupable d'un délit. Toute personne inculpée conformément à cet article et qui a déjà fait l'objet d'une condamnation pour crime ou délit décrit dans cette section est coupable de crime. Si cette personne bénéficie d'un sursis ou si l'exécution ou l'application du verdict a été suspendue, elle sera emprisonnée pour un minimum de trois mois.
- Quiconque porte sur lui, en cherchant à la dissimuler, un pistolet, un revolver ou toute autre arme à feu, sans permis de port, est coupable d'un délit passible d'une peine d'emprisonnement d'un an maximum, ou d'une amende de mille dollars maximum, ou

des deux à la fois. Cependant, toute personne coupable d'un délit contre un tiers, les biens d'un tiers, ou d'un délit lié aux stupéfiants ou à des drogues dangereuses, et qui porte sur elle, en la dissimulant, et sans permis, une arme à feu, est passible d'une peine d'emprisonnement d'un an au plus ou d'une amende de 1000 dollars maximum, ou des deux à la fois, pour délit public. Toute personne inculpée selon les termes de cet article et qui a déjà fait l'objet d'une condamnation entrant dans les termes de cette section, en bénéficiant d'un sursis ou d'une suspension d'exécution de peine, est passible d'une peine d'emprisonnement de trois mois minimum.

- Les armes à feu portées ouvertement à la ceinture ne sont pas incluses dans cette section, ainsi que les couteaux portés ouvertement dans un porte-couteaux fixé à la taille.

PC12303.2 Port d'objets dangereux dans un lieu public.

Quiconque a en sa possession, sur la voie publique, un objet dangereux ou explosif, à proximité d'une rue ou d'une route, d'un théâtre, d'une salle publique, d'une école, d'une église, d'un hôtel ou de tout autre bâtiment public, d'une habitation privée ou à proximité, à l'intérieur, sur ou à proximité d'un avion, d'un train de passagers, d'une voiture, d'un téléphérique, d'un funiculaire ou d'un autre lieu régulièrement fréquenté par le public, se rend coupable de délit, et est passible d'une peine de prison de deux, quatre ou six ans.

PC12560 Port d'armes à feu par les criminels.

Quiconque a été reconnu coupable de crime par la loi d'un Etat, quel qu'il soit, et a utilisé une arme à feu pour perpétrer ce crime, ou possède, a en sa possession ou sous son contrôle, une arme à feu, est passible d'une peine de prison d'un an maximum ou d'une amende de mille dollars maximum, ou des deux.

PRESENTATION DU JEU

Un jeu d'aventures et d'animation 3-D Sierra, en deux mots, est un film interactif dans lequel vous êtes le personnage principal. Ce personnage, ici, est un officier de police récemment promu au poste d'inspecteur dans la police judiciaire de la ville fictive de Lytton.

Chaque jeu d'aventure et d'animation 3-D propose au joueur un objectif principal à atteindre, et le vôtre consiste, dans Police Quest II, à localiser et capturer Jessie Bains ("l'Ange de la Mort"), le criminel évadé, pour le mettre définitivement derrière les barreaux. Vous venez d'obtenir une promotion, et devez donc apprendre de nombreuses nouvelles procédures pour pouvoir mener à bien votre mission. Il est important que vous compreniez le règlement officiel de la police, les procédures criminelles, et acquériez des connaissances pratiques sur le fonctionnement des véhicules et sur le code de la route avant d'écumer les rues.

TUYAUX A L'ATTENTION DES NOUVEAUX AVENTURIERS

REMARQUE : si vous avez déjà joué à un jeu d'aventure, passez cette section.

1. PATROUILLES DANS LES RUES

La carte de référence ci-jointe vous fournit des directives de base sur la manière d'interagir avec le jeu. Pour ceux qui ne sont pas sûrs d'eux, nous avons inclus un GUIDE à la fin de ce manuel.

2. ASSUREZ VOS ARRIERES

Etant donné les risques encourus dans ce jeu, nous vous conseillons de sauvegarder souvent votre jeu : faites-le après chaque progression significative ou à chaque rencontre potentiellement dangereuse.

3. ETUDIEZ SOIGNEUSEMENT LES ALENTOURS

Lorsque vous entrez dans une pièce, tapez LOOK AT THE ROOM (Examiner la pièce). Lorsque vous ouvrez une boîte, entrez LOOK IN THE BOX (regarder dans la boîte) et lorsque vous voulez parler à quelqu'un, entrez TALK TO THE MAN (parler à l'homme). Les descriptions et gros plans des objets peuvent vous apporter 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 en équipes de deux.

5. VOUS AVEZ PERDU VOTRE LANGUE ?

Police Quest comprend un large éventail d'actions :

ADJUST (Régler)	FIRE (Faire feu)	RADIO (Utiliser la radio)
APPLY (Appliquer)	FLUSH (Faire sortir)	READ (Lire)
APPREHEND (Appréhender)	FREEZE (Geler)	RELOAD (Recharger)
ARREST (Arrêter)	FRISK (Fouiller)	REMOVE (Retirer)
ASK (Demander)	GET (Prendre)	REPLACE (Remplacer)
ATTACH (Attacher)	GIVE (Donner)	REQUEST (Demander)
BOOK (Réserver)	GO (Aller)	RETRIEVE (Récupérer)
BREAK (Casser)	GRAB (Attraper)	RETURN (Revenir)
BUCKLE (Boucler)	HALT (Stopper)	SAY (Dire)
BUY (Acheter)	HELP (Aider)	SEARCH (Examiner)
CALL (Appeler)	HIT (Toucher)	SHOOT (Tirer)
CATCH (Attraper)	HOLD (Tenir)	SHOW (Montrer)
CLIMB (Grimper)	HOLSTER (Etui de revolver)	SHUT (Fermer)
CLOSE (Fermer)	IDENTIFY (Identifier)	SIGHT (Mire)
CONNECT (Connecter)	INSERT (Insérer)	SIT (Garder)
CONTACT (Contacter)	INSPECT (Inspecter)	SMELL (Sentir)
CUFF (menottes)	INTERROGATE (Interroger)	SPEAK (Parler)
CUT (Couper)	INVENTORY (inventaire)	STAND (Debout)
DIAL (Composer)	INVESTIGATE (Enquêter)	SUBMIT (Soumettre)
DIG (Creuser)	KISS (Embrasser)	SURFACE (Faire surface)
DIVE (Plonger)	KNOCK (Frapper)	SWIM (Nager)
DRAW (Tirer)	LEAVE (Quitter)	DRINK (Boire)
LISTEN (Ecouter)	TALK (Parler)	DRIVE (Conduire)
LOAD (Charger)	TELL (Dire)	LOCK (Fermer à clé)
THANK (Remercier)	DRY (Sécher)	LOOK (Regarder)
THROW (Lancer)	DUST (Appliquer la poudre)	MOVE (Se déplacer)
TURN (Tourner)	EAT (Manger)	NOTIFY (Notifier)
UNFASTEN (Détacher)	EMPTY (Vider)	UNLOCK (Ouvrir)
ENTER (Entrer)	PAUSE (Interrompre)	UNTIE (Délier)
EXAMINE (Etudier)	WARN (Avertir)	FASTEN (Attacher)
QUESTION (Questionner)		

6. RESTEZ SUR LE QUI-VIVE

Les jeux d'aventures et d'animation 3-D renferment beaucoup plus d'éléments qu'il n'y paraît au premier abord. Essayez tous les actes qui vous viennent à l'esprit, même les plus saugrenus. Personne n'a jamais été condamné à mort pour avoir joué à des jeux vidéo (du moins personne qui soit toujours là pour en témoigner !) Si vous vous êtes mis dans de beaux draps, vous pouvez toujours RESTAURER UN JEU (fonction RESTORE GAME) pour recommencer à partir d'un jeu sauvegardé.

AVERTISSEMENT ! LE GUIDE SUIVANT EST DESTINE EXCLUSIVEMENT AUX DEBUTANTS EN JEUX D'AVENTURES. IL FOURNIT LA REPONSE A CERTAINES DES ENIGMES ET QUESTIONS DU JEU, QUE LES JOUEURS EXPERIMENTES NE VOUDRONT SANS DOUTE PAS CONNAITRE. NE CONTINUEZ DONC A LIRE QUE SI VOUS EPROUVEZ DES DIFFICULTES A DEMARRER POLICE QUEST II.

Police Quest II commence par une séquence d'introduction qui vous offre une brève présentation de l'histoire. Si vous choisissez de passer cette séquence initiale, appuyez sur la

BIENVENUE A LA P.J... GUIDE DE PRESENTATION DE POLICE QUEST II

BARRE D'ESPACEMENT ou sur la touche ENTREE.

Votre aventure commence au moment où vous arrivez au commissariat de police avec votre voiture personnelle. Le jeu comprend de nombreux lieux et objets que vous souhaitez examiner. Appuyez sur la touche ENTREE après avoir entré une commande ou terminé de lire un message.

Entrez :

>LOOK AROUND (PARCOURIR LES LIEUX DU REGARD).

>OPEN THE GLOVE COMPARTMENT (OUVRIR LA BOITE A GANTS).

>TAKE THE BUSINESS CARD (PRENDRE LA CARTE DE VISITE).

>READ THE BUSINESS CARD (LIRE LA CARTE DE VISITE).

>TURN OVER THE BUSINESS CARD (RETOURNER LA CARTE DE VISITE).

>TAKE THE REGISTRATION (RELEVER LE NUMERO D'IMMATRICULATION).

>CLOSE THE GLOVE COMPARTMENT (OUVRIR LA BOITE A GANTS).

>LOOK AT THE DASHBOARD (REGARDER LE TABLEAU DE BORD).

>TAKE THE KEYS (PRENDRE LES CLES).

>GET OUT OF THE CAR (SORTIR DE LA VOITURE) (vous pouvez aussi appuyer sur les touches de fonction indiquées dans les menus déroulants).

Avancez jusqu'à la porte principale du commissariat de police.

>OPEN THE DOOR (OUVRIR LA PORTE).

Approchez-vous du mur où se trouvent les photos.

>LOOK AT THE PICTURES (REGARDER LES PHOTOS).

>LOOK AT THE EVIDENCE WINDOW (CONSULTER LA FENETRE DE PREUVES).

>LOOK AT THE COUNTER (REGARDER LE GUICHET).

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve en bas à gauche de l'écran. Elle s'ouvre au moment où vous la passez. Vous vous trouvez dans une autre pièce.

>LOOK AROUND (PARCOURIR LA PIECE DU REGARD).

Approchez-vous du policier assis en bas à droite de l'écran.

>TALK TO THE DETECTIVE (PARLER A L'INSPECTEUR).

>YES (OUI).

Sortez de la pièce par le bas de l'écran.

Entrez dans la pièce en haut à gauche du hall.

>LOOK AROUND (PARCOURIR LA PIECE DU REGARD).

Avancez jusqu'au panneau d'affichage du mur du haut.

>LOOK AT THE BULLETIN BOARD (CONSULTER LE PANNEAU D'AFFICHAGE).

Avancez jusqu'au bureau au centre de la pièce.

>LOOK AT THE DESK (REGARDER LE BUREAU).

Avancez jusqu'à votre chaise.

>SIT DOWN (S'ASSEOIR).

>LOOK IN THE MESSAGE BASKET (REGARDER DANS LA BOITE A MESSAGES).

>OPEN THE DRAWER (OUVRIR LE TIROIR).

>UNLOCK THE DRAWER (OUVRIR LE TIROIR FERME A CLE).

>LOOK IN THE DRAWER (REGARDER DANS LE TIROIR).

>TAKE THE LETTER (PRENDRE LA LETTRE).

>READ THE LETTER (LIRE LA LETTRE).

>TAKE THE WALLET (PRENDRE LE PORTEFEUILLE).

>EXAMINE THE WALLET (EXAMINER LE PORTEFEUILLE).

>CLOSE THE DRAWER (REFERMER LE TIROIR).

>STAND UP (SE LEVER).

Sortez de la pièce par la porte du bas. Entrez dans la pièce à gauche de la fenêtre des preuves.

>LOOK AROUND (PARCOURIR LA PIECE DU REGARD).

Vous devez maintenant trouver votre casier, prendre votre équipement et commencer l'aventure.

BONNE CHANCE, INSPECTEUR BONDS !

POLICE QUEST 2

LEITFADEN FÜR KRIMINALISTEN

WILLKOMMEN BEI DER LYTTONER POLIZEI!

WILLKOMMEN BEI DER KRIMINALPOLIZEI!

Die Aufgabe der Lyttoner Polizei ist der Schutz von Mensch und Eigentum in dieser Stadt. Mit dem Eintritt in die Lyttoner Polizei geht der Beamte gegenüber seiner Stadt und seinem Land eine Verpflichtung ein. Der Beamte 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.

Die Kommissare und Sonderfahnder der Lyttoner Polizei sind Beamte in Zivil, die Fakten sammeln und Beweismaterial für Kriminalfälle zusammentragen. Sie führen Verhöre, untersuchen Unterlagen, beobachten Handlungen Verdächtiger und nehmen an Razzien und Verhaftungen teil.

Da polizeilicher Schutz rund um die Uhr gewährleistet werden soll, müssen Kriminalbeamte ggf. an Wochenenden und Feiertagen sowie zur Nachtzeit arbeiten. Kriminalbeamte können jederzeit zum Dienst gerufen und, insbesondere während der Untersuchungen, zu Überstunden herangezogen werden. Auch häufige Dienstreisen sind nicht auszuschließen.

Die Verletzungsrate ist bei Kriminalbeamten höher als in anderen Bereichen der Polizei und spiegelt das mit der Verfolgung Straffälliger, entfloherer Häftlinge und anderer Straftäter verbundene Risiko wider.

Herzlichen Glückwunsch zum Eintritt in die Lyttoner Kriminalpolizei!

Mit kriminalistischem Gruß

Hauptkommissar Eric „Click“ Heitman

ERFORDERLICHE AUSTRÜSTUNG

Schulterhalfter

Polizeipistole

Handschellen

Polizeimunitionsmagazine

Autoschlüssel des Streifenwagens

Polizeieinsatzset mit:

Daktyloskopischem Puder – zur Sichtbarmachung latenter Fingerspuren

Daktyloskopischer Bürste – zum Auftragen des Puders

Daktyloskopischem Klebstreifen – zum Abnehmen der Fingerspuren

Gips – zur Abnahme von Fußabdrücken, Reifenspuren usw.

Glasampulle – zur Aufnahme von Flüssigkeitsspuren

Pipette – zum Tröpfeln von Flüssigkeiten in die Glasampulle

Kunststofftüten – zur Aufbewahrung und Trennung von Beweisstücken

Kamera – zur Aufnahme von Beweisen, Tatorten usw.

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.

Ordentlichkeit: 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).

STANDARDEINSATZVORSCHRIFTEN

I. FUNKVERKEHR

1. Auf alle Funksprüche ist entsprechend den polizeilichen Vorschriften zu reagieren.
2. Unnötiger Funkverkehr ist zu vermeiden.

II. Scheissübung

1. Um Ihre Pistole zu laden, geben Sie LOAD GUN (Waffe laden) ein, oder Sie drücken die im Pull-down-Menü für das Laden der Pistole angegebene Funktionstaste.
2. Um zu zielen, geben Sie RAISE GUN (Waffe hochnehmen) ein, oder Sie drücken die im Pull-down-Menü angegebene Funktionstaste.
3. Verwenden Sie die Cursortasten, um das Ziel genau anzuvisieren.
4. Um zu schießen, geben Sie FIRE GUN (Pistole abfeuern) ein, oder Sie drücken die im Pull-down-Menü angegebene Funktionstaste.

Um das Visier der Waffe zu justieren, geben Sie ADJUST SIGHTS (Visier einstellen) ein. Verwenden Sie die Cursortasten, um Abdrift- und Visierschraube zu stellen. Jedes Drücken einer Cursortaste ändert die Position der jeweiligen Schraube um eine Einheit. Mit etwas Übung können Sie Ihre Anvisier- und Schußpräzision verbessern.

III. EINSATZ DER POLIZEICOMPUTER

1. Schalten Sie den Computer ein.
2. Auf der Bildschirm erscheint: COMMAND>
3. Bei dieser Eingabeaufforderung können Sie eines der folgenden Kommandos eingeben:
dir Listet den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses auf. Wenn das aktuelle Verzeichnis Unterverzeichnisse enthält, verwenden Sie das Kommando „cd“ (siehe unten). Wenn das aktuelle Verzeichnis Dateien enthält, auf die zugegriffen werden kann, wird der erste Dateiname markiert angezeigt. Mit den Cursortasten können Sie eine andere Datei markieren. Wenn der gewünschte Dateiname markiert ist, drücken Sie die Eingabetaste.
- cd** Wechselt vom aktuellen Verzeichnis zu einem Unterverzeichnis. Nachdem Sie dieses Kommando eingegeben haben, fragt das Programm: DIR?>
Bei dieser Eingabeaufforderung geben Sie den Namen des Verzeichnisses ein, zu dem gewechselt werden soll, und schließen mit der Eingabetaste ab. Wenn Sie keinen gültigen Verzeichnisnamen eingeben, kehrt der Computer zu seinem „Stammverzeichnis“ COMMAND> zurück.
- HINWEIS:** Für manche Verzeichnisse benötigen Sie ein Paßwort. Wenn die Eingabeaufforderung PASSWORD: angezeigt wird, müssen Sie das richtige Paßwort eingeben, um auf das betreffende Verzeichnis zugreifen zu können.
- quit** Mit diesem Kommando können Sie das Computerprogramm wieder verlassen, wenn Sie es momentan nicht benötigen.

MASSNAHMEN ZUR FESTNAHME VON SCHWERVERBRECHERN

1. Ehe Sie die Festnahme vornehmen können, muß die Verstärkung in unmittelbarer Nähe Stellung bezogen haben.
2. Halten Sie die Pistole einsatzbereit.
3. Weisen Sie sich gegenüber dem Verdächtigen als Polizist aus.
4. Weisen Sie den Verdächtigen an, die Hände über den Kopf zu nehmen. Sollte der Verdächtige die Hände herunternehmen, müssen Sie zu sofortiger Verteidigung bereit sein.
 - a. Wenn der Verdächtige flieht, müssen Sie ihm zu Fuß folgen und dabei möglichst den Funkkontakt aufrechterhalten.
 - b. Sollte Sie der Verdächtige angreifen (Beispiel: Griff nach der Waffe, Anfallen), müssen Sie sich entsprechend verteidigen.
5. Wenn keine Gefahr mehr besteht, gehen Sie zum Verdächtigen und legen ihm die Handschellen an. Seien Sie jederzeit bereit, auf Angriffe zu reagieren.
6. Durchsuchen Sie den Verdächtigen.
7. Teilen Sie dem Verdächtigen seine Rechte mit.*
8. Transportieren Sie den Verdächtigen zum Untersuchungsgefängnis.

„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.“
***sog. Miranda-Warnung**

SCHUSSWAFFENGEBRAUCH (IM DIENST)

Schusswaffen dürfen nur in lebensbedrohlichen Situationen gegen Menschen eingesetzt werden.

- a. Der Polizist darf die Schusswaffe nur zur Selbstverteidigung einsetzen, wenn er mit einer tödlichen Waffe angegriffen wird.
- b. Der Polizist darf die Schusswaffe einsetzen, wenn er um sein Leben oder das Leben anderer fürchtet.

UNTERSUCHUNGSMASSNAHMEN DER KRIPO

I. UNTERSUCHUNGSPROZESS EINLEITEN

- A. Durch eine der folgenden Maßnahmen muß der Kriminalbeamte ausreichenden Grund zur Annahme haben, daß ein Verbrechen begangen worden ist:
 1. Personenbeobachtung
 2. Zeugenaussage(n)
 3. Zwingende und/oder Indizienbeweise

II. SITUATION EINSCHÄTZEN

- A. Die Untersuchungen müssen anfänglich mit äußerster Vorsicht erfolgen.
- B. Sie müssen mit lebensbedrohlichen Situationen rechnen.
- C. Seien Sie auf alles vorbereitet.

III. AUF LEBENSZEICHEN PRÜFEN

- A. Im Zweifelsfall gelten Opfer als noch lebend.
 1. Maßnahmen der ersten Hilfe vornehmen.
 2. Medizinischen Notdienst verständigen.
- B. Bestimmen Sie, ob Mordverdacht vorliegt.
- C. Lebt das Opfer noch, auf mögliche letzte Worte achten.
 1. Bei unmittelbarer Todesgefahr das Opfer zum Krankenhaus begleiten.

IV. BEWEISE SAMMELN

HINWEIS: Der Kriminalbeamte muß mit äußerster Sorgfalt vorgehen, damit wichtige Beweise nicht entwertet oder beseitigt werden.

- A. Umgebung des Tatorts absuchen.
- B. Auf ungewöhnliche, beschädigte oder in der Anordnung veränderte Gegenstände achten.
- C. Möglichst schnell Fotos anfertigen.
- D. Vor dem Berühren von Gegenständen diese auf Finger Spuren prüfen.
- E. Spuren in angemessenem Umfang aufnehmen.
- F. Namen aller am Tatort Befindlichen festhalten: Polizisten, Zeugen, Verdächtige(r).

V. CORONER BENACHRICHTIGEN

- A. Alle nicht als Beweisstück dienenden Gegenstände übernimmt der Leichenuntersuchungsbeamte („Coroner“).
- B. Eine Kopie aller verfügbaren Berichte vom Büro des Coroners für die Polizei anfordern.

VI. VERNEHMUNGEN DURCHFÜHREN

- A. Sich als Polizist ausweisen.
- B. Mit allen eventuell für den Vorgang wichtigen Personen im Tatortbereich sprechen. Wichtige Informationen festhalten.
- C. Den emotionalen Zustand der einzelnen Zeugen beachten.
- D. Allen möglichen Spuren nachgehen.

VII. BEWEISANALYSE

- A. Sämtliche Beweise zur Bearbeitung an den Verwahrungsbeamten der Polizei übergeben.
- B. Alle von anderen Dienststellen kommenden Berichte zu einer laufenden Untersuchung werden dem mit der Untersuchung beauftragten Beamten zugeleitet.

Die folgenden Informationen sind nur als Referenzmaterial gedacht. Die Spieler können keinen der folgenden Codes selbst eingeben. Sie werden allerdings von den im Spiel auftretenden Beamten verwendet, und deshalb sollten Sie damit vertraut sein.

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	rc11-84 Verkehrskontrolle
rc10-21 Telefon benutzen	rc11-85 Abschleppwagen
rc10-22 Abbrechen	rc11-98 Besprechung
rc10-23 Warten	rc11-99 Notfall; Hilfe erforderlich.
rc10-27 Überprüfung von Personalien	Anwort Code 3
rc10-29 Bedarfsüberprüfung	
rc10-35 Verstärkung erforderlich	

STRASSENVERKEHRSORDNUNG

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 Führerscheinentzug 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.

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.

PC189 Mord und Totschlag

Als Mord zählt die Tötung mit zerstörenden Mitteln, Sprengstoffen, Metall bzw. Panzerungen durchschlagender Munition, mit Gift, nach Auflauern, durch Folter sowie jegliche andere Art des vorgeplanten, absichtlichen Tötens oder die Tötung in Verbindung mit einer versuchten oder vollzogenen Vergiftung, Vergewaltigung, Körperverletzung sowie eines versuchten oder vollzogenen Raubüberfalls, Einbruchs und in Verbindung mit anderen nach PC288 strafbaren Handlungen. Alle anderen Tötungsverbrechen gelten als Totschlag.

PC190.2 Spezielle Bedingungen für die Verhängung des Todesurteils oder Lebenslänglich ohne Bewährungsmöglichkeit

Ein des Mordes Angeklagter wird zum Tode oder zu lebenslänglicher Haft im Staatsgefängnis ohne Bewährungsmöglichkeit verurteilt, wenn ihm eine oder mehrere der folgenden speziellen Bedingungen nachgewiesen werden:

1. Der Angeklagte ist bereits einmal wegen Mordes oder Totschlags verurteilt worden.
2. Das Opfer war Polizeibeamter und wurde in Ausübung seiner dienstlichen Pflichten vorsätzlich getötet, wobei der Angeklagte wußte oder hätte erkennen müssen, daß es sich um einen Polizeibeamten handelte, der dienstliche Handlungen vornahm.

PC196 Berechtigte Tötung in Erfüllung dienstlicher Pflichten

Polizisten und auf deren Befehl zur Hilfe und Unterstützung handelnde Personen sind zur Tötung berechtigt, wenn:

1. das Urteil eines kompetenten Gerichts vollstreckt werden soll;
2. sie keine andere Wahl haben, um den Widerstand gegen die Ausführung eines rechtswirksamen Vorgangs zu brechen oder andere rechtliche Pflichten auszuüben;
3. es in Verbindung mit dem Ausbruch bzw. Stellen verurteilter Schwerverbrecher oder der Festnahme bzw. dem Fluchtversuch schwerer Verbrechen Angeklagten erfolgt.

PC207 Definition zu Geiselnahme

Der Geiselnahme macht sich schuldig, wer in diesem Staat eine Person mit Gewalt entführt und diese an einen Ort in einem anderen Land, Staat, Kreis oder einen anderen Ort im gleichen Kreis verbringt.

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, oder
2. die Angst des Betroffenen vor einer unmittelbaren und gesetzeswidrigen Verletzung einer in seiner Begleitung befindlichen Person oder deren Eigentums.

PC422 Bestrafung terroristischer Drohungen

Eines Schwerverbrechens, das mit Haft im Staatsgefängnis bestraft wird, macht sich schuldig, wer bewußt die Ausführung eines zum Tod oder zu schweren Verletzungen führenden Verbrechens androht, um andere zu terrorisieren, oder wer dies fahrlässig androht, ohne die mögliche Terrorisierung anderer zu beachten, und dadurch:

- a. andere Personen in anhaltende Angst um die unmittelbare Sicherheit ihrer Familien versetzt;

- b. die Evakuierung eines Gebäudes, einer Versammlungseinrichtung oder einer für den öffentlichen Transport benutzten Einrichtung verursacht;
- c. lebenswichtige öffentliche Dienste behindert;
- d. auf andere Weise ernste Störungen des öffentlichen Lebens bewirkt.

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.

PC487 Schwerer Diebstahl

In folgenden Fällen wird Diebstahl als schwerer Diebstahl geahndet:

1. Wenn der Wert des Geldes, der Arbeit, des unbeweglichen oder beweglichen Eigentums vierhundert Dollar (\$400) überschreitet.
2. Wenn das Diebesgut einer anderen Person gehört.
3. Wenn es sich bei dem Diebesgut handelt um: Kraftfahrzeuge, Schußwaffen, Pferde, Stuten, Wallache, Bullen, Ochsen, Kühe, Ziegen, Maultiere, Esel, Eselinnen, Schafe, Lämmer, Eber, Sauen, Schweine, Jungsauen, Keller oder Wildschweine.

PC4530 Strafe für versuchten oder vollzogenen Gefängnisausbruch

Insassen von Staatsgefängnissen, die durch Gewalt oder angedrohte Gewalt einen Ausbruch vollziehen oder versuchen, wird eine Staatsgefängnisstrafe von zwei, vier oder sechs Jahren auferlegt. Die nach diesem Paragraphen bedingte zweite Haftzeit ist zum Zeitpunkt der ursprünglichen Haftentlassung anzutreten.

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.

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.

PC12303.2 Mitführen von Sprengkörpern in der Öffentlichkeit

Ein mit zwei, vier oder sechs Jahren Staatsgefängnis geahndetes Schwerverbrechen begeht, wer fahrlässig oder vorbedacht Sprengkörper oder explosive Stoffe auf öffentlichen Straßen und Autobahnen, in oder in der Nähe von Theatern, Sälen, Schulen, Colleges, Kirchen, Hotels und anderen öffentlichen Gebäuden, Privatwohnungen, Flugzeugen, Personenzügen, Hochspannungsleitungen, Seilbahnen, Fähren und anderen, häufig von Menschen frequentierten öffentlichen Orten mit sich führt.

PC12560 Strafe für Schußwaffenbesitz durch vorbestrafte Schwerverbrecher

Eine bis zu einjährige Haft in einem Staats- oder Kreisgefängnis und/oder eine Geldstrafe bis zu eintausend Dollar (\$1.000) wird Personen auferlegt, die nach den Gesetzen der Vereinigten Staaten, eines Staats der USA oder eines anderen Staates oder Landes wegen eines Schwerverbrechens mit Waffeneinsatz vorbestraft sind und illegal Schußwaffen besitzen, mit sich führen oder aufbewahren.

ÜBERBLICK

Ein animierte 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, der unlängst zur Kripo versetzt wurde.

Jedes animiertes 3D-Abenteuerspiel hat ein Ziel. Ihr Ziel in Police Quest II ist die Fahndung nach dem geflohenen Strafgefangenen Jessie Bains (Spitzname „Death Angel“), um ihn endgültig hinter Schloß und Riegel zu setzen. Sie sind eben befördert worden, und so gibt es zunächst viel Neues zu lernen, um Bains mit Erfolg auf die Spur zu kommen. Ehe Sie den Dienst antreten, müssen Sie die offiziellen polizeilichen Bestimmungen und die Arbeitsweise der Kriminalpolizei kennen sowie mit den Paragraphen der Straßenverkehrsordnung vertraut sein.

TIPS FÜR DIE NEUEN ABENTEUERER

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

1. FORTBEWEGUNG

Auf der beiliegenden 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 POLICE QUEST II am Ende dieser Anleitung.

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.

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 einer Person zu sprechen, geben Sie TALK TO THE MAN ein. Die daraufhin eingeblendeten 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 II versteht eine ganze Reihe von Verben. Beispiele:

ADJUST (einstellen)	FIRE (feuern)	RADIO (durchgeben)
APPLY (einsetzen)	FLUSH (spülen)	READ (lesen)
APPREHEND (festnehmen)	FREEZE (nicht bewegen)	RELOAD (nachladen)
ARREST (verhaften)	FRISK (durchsuchen)	REMOVE (entfernen)
ASK (fragen)	GET (besorgen)	REPLACE (austauschen)
ATTACH (anhängen)	GIVE (geben)	REQUEST (anfordern)
BOOK (buchen)	GO (gehen/fahren)	RETRIEVE (auffinden)
BREAK (brechen)	RETURN (zurück)	GRAB (anfassen; nehmen)
BUCKLE (schnallen)	HALT (anhalten)	SAY (sagen)
BUY (kaufen)	HELP (helfen)	SEARCH (suchen)
CALL (rufen)	HIT (schlagen, treffen)	SHOOT (schießen)
CATCH (fangen)	HOLD (halten)	SHOW (zeigen)
CLIMB (klettern)	HOLSTER (halftern)	SHUT (schließen)
CLOSE (schließen)	IDENTIFY (identifizieren)	SIGHT (anvisieren)
CONNECT (verbinden)	INSERT (einfügen)	SIT (sitzen)
CONTACT (kontaktieren)	INSPECT (inspizieren)	SMELL (riechen)
INTERROGATE (verhören)	SPEAK (sprechen)	CUFF (Handschellen anlegen)
CUT (schneiden)	STAND (stehen)	INVENTORY (Inventar zeigen)
DIAL (wählen)	DIG (graben)	INVESTIGATE (untersuchen)
KISS (küssen)	SURFACE (auftauchen)	SUBMIT (aufgeben; vorlegen)
DIVE (tauchen)	KNOCK (klopfen)	SWIM (schwimmen)
DRAW (zeichnen)	LEAVE (verlassen)	DRINK (trinken)
LISTEN (hören)	TALK (sprechen)	DRIVE (fahren)
LOAD (laden)	TELL (sagen)	LOCK (abschließen)
THANK (danken)	DRY (trocknen)	LOOK (schauen)
THROW (werfen)	DUST (einstauben)	MOVE (bewegen)
TURN (drehen)	EAT (essen)	NOTIFY (in Kenntnis setzen)
UNFASTEN (lösen)	EMPTY (leeren)	UNLOCK (aufschließen)
ENTER (betreten)	PAUSE (pausieren)	UNTIE (lösen)
EXAMINE (untersuchen)	WARN (warnen)	FASTEN (befestigen)
QUESTION (befragen)		

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 zum Tode verurteilt, nur weil er Computerspiele gespielt hat. (Allerdings können Tote nicht sprechen.) 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.

WILLKOMMEN BEI DER KRIPO... EINE EINFÜHRUNG IN POLICE QUEST II

Police Quest II beginnt mit einer Einleitungssequenz, die Ihnen einen kurzen Überblick über die Story verschaffen soll. Wenn Sie diese Anfangsszenen überspringen möchten, drücken Sie die Leertaste oder die Eingabetaste.

Ihr Abenteuer beginnt, nachdem Sie mit Ihrem eigenen Auto vor dem Polizeirevier eingetroffen sind. In diesem Spiel gibt es eine Unzahl von Dingen zu untersuchen und eine Menge Orte aufzusuchen. Schließen Sie die Eingabe von Kommandos immer mit der Eingabetaste ab. Wenn Sie angezeigte Textmeldungen durchgelesen haben, drücken Sie ebenfalls die Eingabetaste.

Geben Sie ein:

>LOOK AROUND. (Umschauen)

>OPEN THE GLOVE COMPARTMENT.
(Handschuhfach öffnen)

>TAKE THE BUSINESS CARD. (Visitenkarte nehmen)

>READ THE BUSINESS CARD. (Visitenkarte lesen)

>TURN OVER THE BUSINESS CARD.
(Visitenkarte umdrehen)

>TAKE THE REGISTRATION. (Fahrzeugpapiere nehmen)

>CLOSE THE GLOVE COMPARTMENT.
(Handschuhfach schließen)

>LOOK AT THE DASHBOARD.
(Instrumentenbrett anschauen)

>TAKE THE KEYS. (Autoschlüssel nehmen)

>GET OUT OF THE CAR (aussteigen) – (Sie können stattdessen auch die in den Pulldownmenüs aufgelisteten Funktionstasten drücken.)

Zur Eingangstür des Reviers gehen.

>OPEN THE DOOR. (Tür öffnen)

Bis zu den an der Wand hängenden Bildern gehen.

>LOOK AT THE PICTURES. (Bilder anschauen)

>LOOK AT THE EVIDENCE WINDOW.
(Beweisfenster anschauen)

>LOOK AT THE COUNTER. (Zur Rezeption schauen)

Gehen Sie zur Tür in der unteren linken Bildschirmseite. Die Tür öffnet sich automatisch. Sie befinden sich jetzt in einem anderen Zimmer.

>LOOK AROUND. (Umschauen)

Gehen Sie zu dem unten rechts im Zimmer sitzenden Kriminalbeamten.

>TALK TO THE DETECTIVE. (Mit dem Kriminalbeamten sprechen)

>YES. (Ja)

Verlassen Sie den Raum nach Süden.

Gehen Sie in das Zimmer oben links auf dem Korridor.

>LOOK AROUND. (Umschauen)

Gehen Sie zum Informationsbrett an der Nordseite des Zimmers.

>LOOK AT THE BULLETIN BOARD.
(Informationsbrett anschauen)

Gehen Sie zum Schreibtisch in der Mitte des Zimmers.

>LOOK AT THE DESK. (Schreibtisch anschauen)

Gehen Sie zum Stuhl.

>SIT DOWN. (Hinsetzen)

>LOOK IN THE MESSAGE BASKET. (Im Meldungskorb nachsehen)

>OPEN THE DRAWER. (Schublade öffnen)

>UNLOCK THE DRAWER. (Fach aufschließen)

>LOOK IN THE DRAWER. (In das Fach schauen)

>TAKE THE LETTER. (Brief nehmen)

>READ THE LETTER. (Brief lesen)

>TAKE THE WALLET. (Brieftasche nehmen)

>EXAMINE THE WALLET. (Brieftasche durchsehen)

>CLOSE THE DRAWER. (Schublade schließen)

>STAND UP. (Aufstehen)

Das Zimmer nach Süden verlassen. In das Zimmer links vom Beweisfenster gehen.

>LOOK AROUND. (Umschauen)

Sie müssen jetzt Ihren Spind suchen, Ihre Ausrüstung anlegen, und dann kann das Abenteuer starten.

VIEL GLÜCK ALS KRIMINALIST!

© 1988, 1994 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenzvergabe an Klxx.

POLICE QUEST 2

GUIDA PER L'AGENTE DI POLIZIA DELLA SQUADRA OMICIDI

BENVENUTI AL DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI LYTTON

BENVENUTI ALLA SQUADRA OMICIDI

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. Gli agenti 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.

I detectives e gli agenti speciali del Dipartimento di Polizia di Lytton sono investigatori in borghese, il cui compito consiste nel raccogliere fatti e prove nei casi in cui sono stati commessi dei delitti. Spetta a loro eseguire gli interrogatori, esaminare i precedenti, osservare i movimenti delle persone sospettate, partecipare a irruzioni ed arresti.

Dato che il compito della polizia consiste nel proteggere i cittadini 24 ore su 24, gli agenti della squadra omicidi devono talvolta prestare servizio anche durante il fine settimana, durante le vacanze e di notte. Gli investigatori della squadra omicidi possono essere chiamati in qualunque momento la loro presenza sia necessaria, devono essere disposti a fare gli straordinari, in particolar modo nel corso delle indagini. In alcuni casi è necessario compiere numerosi viaggi.

La percentuale di lesioni e ferite subite dai detectives della squadra omicidi è più elevata rispetto a quella di molti altri reparti di polizia e riflette i rischi che questi poliziotti corrono quando danno la caccia a criminali, evasi e altri delinquenti.

Congratulazioni per essere entrati a far parte della Squadra Omicidi del Dipartimento di Polizia di Lytton.

Distinti saluti,

Eric "Click" Heitman

EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO

Fondina intorno alla spalla

Rivoltella di servizio fornita dal Dipartimento

Manette

Munizioni fornite dal Dipartimento

Chiavi della macchina di pattuglia

Kit per il lavoro sul campo fornito dal Dipartimento, che comprende:

Polvere per impronte digitali – utilizzata per esporre impronte nascoste

Spazzola per impronte digitali – serve ad applicare la polvere per impronte digitali

Nastro per impronte digitali – serve a rimuovere le impronte nascoste.

Impasto umido per colata – utilizzato per stampi liquidi (orme, tracce di pneumatici, ecc.)

Bocchetta di vetro – impiegata per conservare liquidi

Contagocce per occhi – serve a trasferire i liquidi nella bocchetta

Borse di plastica – utilizzate per conservare e isolare le varie prove.

Macchina fotografica – utilizzata per fare fotografie delle prove, del luogo del delitto, ecc.

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 il pregio più importante per ogni poliziotto. Aiuta a sopravvivere e a non mettersi nei guai.

Organizzazione – Quel che conta sono i fatti. Occorre tenerli in ordine e averli sempre a portata di mano (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 coloro che hanno bisogno 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 un comportamento simile nei propri confronti.

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

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

Pulizia – 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.

PROCEDURE OPERATIVE STANDARD

I. COMUNICAZIONI VIA RADIO

1. Rispondere a tutte le comunicazioni via radio in conformità alle disposizioni del regolamento della polizia.
2. Evitare trasmissioni via radio non necessarie.

II. PROCEDURE NEL POLIGONO DI TIRO

1. Per caricare la pistola, digitare LOAD GUN (carica pistola) oppure utilizzare il tasto funzione elencato nel menu a tendina.
2. Per sollevare la pistola digitare RAISE GUN (solleva pistola) oppure utilizzare il tasto funzione elencato nel menu a tendina.
3. Per regolare la mira, servirsi dei tasti direzionali.
4. Per sparare con la pistola, digitare FIRE GUN (fai fuoco) oppure utilizzare il tasto funzione elencato nel menu a tendina.

Se occorre regolare il mirino della pistola, digitare ADJUST SIGHTS (regola mirino). Per modificare i dispositivi di regolazione dell'influenza del vento sulla traiettoria dei proiettili e dell'elevazione, utilizzare i tasti con le frecce. Ogni volta che si preme un tasto con le frecce, il dispositivo per la regolazione del vento e dell'elevazione girerà di una posizione. Con un po' di esercizio è possibile migliorare la mira e la precisione di tiro.

III. PROCEDURE PER IL COMPUTER DELLA POLIZIA

1. Accendere il computer
2. Apparirà il seguente prompt: COMMAND>
3. A questo prompt si può digitare uno dei seguenti comandi:
dir questo comando elenca il contenuto della directory corrente. Se la directory corrente contiene delle sottodirectory, usare il comando "cd" (vedere oltre). Se la directory corrente dispone di files accessibili, intorno al nome del primo file apparirà un riquadro. Servendosi dei tasti con le frecce è possibile spostare il riquadro sul file desiderato. Una volta evidenziato il file desiderato, premere INVIO.
- cd** questo comando consente di passare dalla directory corrente ad una sottodirectory. Una volta digitato questo comando, il computer risponderà con: DIR?>
A questo prompt, digitare il nome della directory alla quale si vuole passare, e quindi premere INVIO. Se il nome digitato della directory non è valido, il computer torna alla directory "radice" – vale a dire la directory visualizzata quando si è acceso il computer.
Nota: Per accedere ad alcune directory è necessaria una parola d'ordine. Se appare il prompt PASSWORD: (parola d'ordine), per poter accedere a quella directory occorre inserire la parola d'ordine corretta.
- quit** (esci) – questo comando consente di uscire dal programma. Digitare il comando quando si è terminato di usare il computer.

PROCEDURE DI ARRESTO PER DELITTI GRAVI

1. Prima di procedere all'arresto, l'unità di assistenza deve essere di sorveglianza nelle immediate vicinanze.
2. Tenersi pronti a sfoderare l'arma.
3. Rivelare all'individuo sospetto la propria identità di agente di polizia.
4. Ordinare all'individuo sospetto di tenere le mani sulla testa. Nel caso in cui l'individuo provi ad abbassare le mani in qualsiasi momento, tenersi pronti ad azioni difensive.
 - a. Se l'individuo sospetto scappa, inseguirlo a piedi. Se possibile, mantenere il contatto radio.
 - b. Se l'individuo sospetto tenta un'aggressione (ad esempio, cerca di sfoderare l'arma venendovi incontro), ricorrere alle necessarie azioni difensive.
5. Se non vi sono rischi, avvicinarsi all'individuo sospetto ed ammanettarlo. Occorre sempre essere pronti a difendersi in caso di comportamento ostile.
6. Perquisire l'individuo.
7. Leggere all'individuo i suoi diritti.*
8. Trasportare l'individuo in carcere.

"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

IMPIEGO DI ARMI DA FUOCO (IN SERVIZIO)

L'utilizzo di un'arma da fuoco contro terzi potrà avvenire solamente in situazioni che mettono a repentaglio la vita dell'agente di polizia.

- a. Un poliziotto può usare un'arma da fuoco solamente per difesa personale, quando viene aggredito con un'arma letale.
- b. Un poliziotto può utilizzare un'arma da fuoco quando teme per la propria vita o la vita di terzi.

PROCEDURE INVESTIGATIVE IN CASO DI OMICIDIO

I. INIZIARE IL PROCESSO INVESTIGATIVO

- A. Il detective deve avere dei motivi per ritenere che è stato commesso un delitto in base ad uno o più dei seguenti fattori:
 1. Osservazione personale.
 2. Deposizione di testimoni.
 3. Prove conclusive e/o indiziarie.

II. VALUTARE LA SITUAZIONE

- A. Usare estrema cautela nel corso delle indagini preliminari.
- B. Essere sempre all'erta per possibili situazioni pericolose per la propria vita.
- C. Essere pronti ad agire di conseguenza.

III. APPURARE SE VI SONO SEGNI DI VITA

- A. Se in dubbio, trattare la vittima come se fosse viva.
 1. Prestare pronto soccorso.
 2. Avvertire i servizi di soccorso.
- B. Identificare il possibile omicida.
- C. Se la persona è ancora viva, esaminare la dichiarazione in punto di morte.
 1. Se la morte è imminente, accompagnare la vittima in ospedale.

IV. RACCOGLIERE LE PROVE

NOTA: L'agente investigativo deve usare la massima cautela per evitare di contaminare o distruggere prove di importanza vitale.

- A. Ispezionare la zona circostante alla scena del delitto.
- B. Identificare oggetti fuori luogo, insoliti o danneggiati.
- C. Fare delle fotografie il più tempestivamente possibile.
- D. Prima di maneggiare un oggetto, cospargerlo con l'apposita polvere alla ricerca di eventuali impronte.
- E. Raccogliere i campioni necessari.
- F. Annotare i nomi di tutte le persone presenti sulla scena del delitto: agenti di polizia, testimoni, persone sospette.

V. AVVISARE IL CORONER

- A. Il coroner prende possesso di tutti gli effetti personali appartenenti alla vittima deceduta, a meno che non si tratti di oggetti qualificati come prove.
- B. Richiedere che una copia di tutti i rapporti disponibili presso l'ufficio del coroner sia inviata al dipartimento di polizia.

VI. CONDURRE GLI INTERROGATORI

- A. Rivelare la propria identità di agente di polizia.
- B. Parlare a tutte le persone presenti nella zona, assumendo un comportamento professionale. Prendere nota delle informazioni più importanti.
- C. Osservare lo stato emotivo del testimone.
- D. Esaminare a fondo tutti gli indizi possibili.

VII. ANALISI DELLE PROVE

- A. Sottoporre tutte le prove all'agente addetto del dipartimento, per la loro analisi.
- B. Tutti i rapporti provenienti da agenzie esterne, relativi alle indagini in corso verranno consegnati all'agente investigativo incaricato di risolvere il caso.

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 nel corso del gioco.

CODICI RADIO

rc10-1 Scarsa ricezione radio	rc10-36 Informazioni riservate
rc10-2 Buona ricezione radio	rc10-97 Arrivato sulla scena
rc10-4 Messaggio ricevuto	rc10-98 Lavoro terminato; disponibile per chiamata
rc10-6 In onda – non disponibile per chiamata	rc11-41 Ambulanza
rc10-7 Non in onda – fuori servizio	rc11-44 Fatalità
rc10-8 In servizio	rc11-48 Fornire trasporto
rc10-9 Ripetere messaggio	rc11-79 Incidente stradale con feriti e intervento ambulanza
rc10-10 Fine del turno – non in servizio	rc11-80 Incidente stradale con feriti gravi
rc10-13 Controllo condizioni del tempo	rc11-81 Incidente stradale con feriti non gravi
rc10-15 Prigioniero sotto sorveglianza	rc11-82 Incidente stradale con danni a cose soltanto
rc10-19 Tornare in ufficio	rc11-83 Incidente stradale senza dettagli
rc10-20 Luogo	rc11-84 Controllo del traffico
rc10-21 Usare telefono	rc11-85 Carro attrezzi
rc10-22 Cancellare	rc11-98 Riunione
rc10-23 Tenersi pronti	rc11-99 Emergenza: agente richiede assistenza, Codice di risposta 3
rc10-27 Controllare individuo	
rc10-29 Controllare requisiti	
rc10-35 Rinforzi richiesti	

CODICI VEICOLO

VC22348 Nessuno può condurre un veicolo ad una velocità superiore alla velocità massima consentita.

VC23152 Commette reato chiunque guidi sotto l'effetto di bevande alcoliche o di sostanze stupefacenti, o di entrambi.

VC21453 Gli automobilisti che si trovano di fronte ad un segnale rosso circolare in corrispondenza di un incrocio devono fermarsi e rimanere fermi fino a quando compare il segnale di via libera.

VC22450 Il conducente di un 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 prima dell'attraversamento pedonale, sul lato vicino al marciapiede dell'incrocio.

VC14601 Le persone a cui è stata ritirata la patente per guida pericolosa non possono condurre veicoli su strade pubbliche.

VC12951 Gli automobilisti devono avere sempre con sé la patente di guida quando sono alla guida di un veicolo.

VC23103 Chiunque sia alla guida di un veicolo su strade pubbliche con l'intenzione di guidare deliberatamente in modo da costituire un pericolo per persone e cose è colpevole di guida pericolosa e, pertanto, è passibile di reclusione 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 reclusione e multa insieme, tranne nei casi previsti dall'articolo 23104.

VC20001 Il conducente di un veicolo coinvolto in un incidente che causi il decesso o lesioni a terzi deve immediatamente fermare il veicolo sul luogo dell'incidente e osservare le disposizioni di cui agli articoli 20003 e 20004.

Chiunque non osservi tutte le disposizioni del presente articolo in dette circostanze commette reato ed è, pertanto, passibile di reclusione 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 entrambe le pene.

VC28001 Chiunque, alla guida di un veicolo con l'intenzione di evadere, fugga intenzionalmente o comunque tenti di allontanarsi dal veicolo di un agente di polizia che lo sta inseguendo, commette un atto illecito.

VC10851 Chiunque 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, commette un reato ed è, pertanto, passibile di reclusione 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 entrambe le pene.

CODICE PENALE

PC148 Resistenza o ostruzione a pubblico ufficiale

Chiunque opponga resistenza, ritardi od ostacoli intenzionalmente un pubblico ufficiale mentre questi cerca di svolgere il proprio dovere, nel caso in cui non sia indicata alcuna altra pena, è passibile di una multa non superiore a 1.000 dollari, o di reclusione in una prigione della contea per un periodo non superiore a un anno, o di entrambe le pene.

PC187 Omicidio

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

PC189 Omicidio di primo e secondo grado

Tutti gli omicidi commessi mediante l'impiego di ordigni distruttivi o di esplosivi, l'impiego intenzionale di munizioni ideate per penetrare metalli o corazzature, l'impiego di veleno, commessi in seguito ad imboscate o a tortura o mediante qualsiasi altro tipo di azione intenzionale, deliberata e premeditata o che vengono commessi all'atto di perpetrare o nel tentativo di commettere incendio doloso, stupro, rapina, furto con scasso, lesione permanente, o qualsiasi altra azione punibile in base all'articolo 288, costituiscono omicidio di primo grado: tutti gli altri tipi di omicidio sono di secondo grado.

PC190.2 Circostanze eccezionali per l'imposizione della pena di morte o dell'ergastolo senza possibilità di liberazione condizionale.

La punizione per un imputato colpevole di omicidio di primo grado è la pena di morte o l'ergastolo da scontare in una prigione di stato senza possibilità di liberazione condizionale in tutti i casi in cui sono avvenute una o più delle seguenti circostanze:

1. L'imputato è già stato condannato in precedenza per omicidio di primo o secondo grado.
2. La vittima era un agente di polizia, ucciso intenzionalmente mentre stava compiendo il proprio dovere e l'imputato sapeva o avrebbe dovuto ragionevolmente sapere che la vittima era un poliziotto impegnato nello svolgimento delle proprie mansioni.

PC196 L'uccisione in servizio di terzi, durante l'adempimento del proprio dovere, è legittima.

L'omicidio è legittimo quando viene commesso da pubblici ufficiali e da coloro che agiscono su loro ordine in loro soccorso e assistenza, sia -

1. Durante l'esecuzione di una sentenza di un tribunale competente; ovvero
2. Quando viene commesso, di necessità, nel tentativo di superare resistenza posta all'esecuzione di azioni legali o durante l'adempimento di altri doveri a norma di legge; ovvero
3. Quando viene commesso, di necessità, nel catturare un criminale che è stato soccorso o che era scappato o quando viene commesso, di necessità, al momento dell'arresto di persone accusate di aver commesso dei reati e che stanno scappando od opponendo resistenza.

PC207 DEFINIZIONE DI SEQUESTRO DI PERSONA

Chiunque rapisca, prenda o arresti con la forza una persona in questo stato e conduca detta persona in un altro stato, paese o nazione o in un'altra parte della stessa contea, è colpevole di sequestro di persona.

PC211 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.

PC212 Definizione di timore

Il timore di cui all'articolo 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; ovvero,
2. Il timore di un danno immediato arrecato alla persona derubata o alla sua proprietà o a qualsiasi individuo presente con la persona derubata al momento della rapina.

PC422 Minacce terroristiche – pena.

Chiunque minacci intenzionalmente di commettere un delitto che abbia come risultato il decesso di terzi o lesioni gravi a carico di terzi, con l'intenzione di terrorizzare gli altri o con disprezzo incurante del rischio di terrorizzare gli altri e che con ciò:

- a. Provochi un forte stato di timore in una persona, che ragionevolmente teme per la propria sicurezza e quella dei propri familiari;
- b. Provochi l'evacuazione di un edificio, di un luogo di raduno o di un mezzo di trasporto pubblico;
- c. Interferisca con servizi pubblici di importanza essenziale; ovvero
- d. Provochi seri scompigli in attività pubbliche, commette un reato punibile con la reclusione in una prigione di stato.

PC459 – Furto con scasso

Chiunque 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.

PC487 Furto di beni di ingente valore

Per furto di beni di ingente valore si intende il furto in uno dei seguenti casi:

1. Quando il denaro, l'attività produttiva, i beni immobili o mobili sottratti superano il valore di 400 dollari (\$400).
2. Quando i beni vengono sottratti direttamente alla persona stessa che li detiene.
3. Quando i beni sottratti sono: automobili, armi da fuoco, cavalli, giumento, cavalli castrati, bovini, caprini, muli, asini, asine, pecore, agnelli, maiali d'allevamento, scrofe, cinghiali, giovani scrofe, maiali castrati e suini.

PC4530 Punizione per l'evasione o tentata evasione da istituti di pena.

I detenuti nei penitenziari di stato che evadono o tentano di evadere dagli stessi con la forza o la violenza sono passibili di reclusione per periodi da due, a quattro o sei anni. Il secondo periodo di reclusione, comminato in base al previsto articolo, inizierà a decorrere dal momento in cui il detenuto ha terminato di scontare la prima pena.

PC11350 Possesso illecito

- a. Salvo se altrimenti indicato nel presente articolo, chiunque sia in possesso di sostanze stupefacenti, senza la prescrizione scritta di un medico, dentista, podologo o veterinario autorizzato ad esercitare in questo stato, è passibile di reclusione nella prigione di stato.

PC11351.5 Possesso o acquisto di cocaina (diversa da idroclorato di cocaina) per la vendita

Salvo se altrimenti indicato nel presente articolo, chiunque in possesso di o che acquisti cocaina allo scopo di venderla è passibile di reclusione nella prigione di stato per un periodo da 3 a 5 anni.

PC12025 È illegale portare con sé, nascoste, armi da fuoco senza Porto d'armi

- a. Salvo se altrimenti indicato nel presente capitolo, chiunque porti con sé, nascoste all'interno di un veicolo di cui ha il controllo, pistole, rivoltelle o altre armi da fuoco che possano essere nascoste sulla persona, senza disporre di apposito porto d'armi, è colpevole di atto illecito. Chiunque venga condannato in base alla presente sottosezione, e sia già stato condannato per altri atti illeciti o crimini punibili in base al presente capitolo, commette reato e, nel caso in cui sia accordata una sospensione condizionale della pena, ovvero 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. Chiunque porti con sé, nascoste, pistole, revolver o altre armi da fuoco che possano essere nascoste sulla sua persona senza disporre di apposito porto d'armi in base alle disposizioni del presente capitolo è colpevole di atto illecito e, pertanto, passibile di reclusione nella prigione della contea per un periodo non superiore a un anno, o di una multa non superiore a 1.000 dollari, o di entrambe le pene contemporaneamente. Tuttavia, chiunque sia stato condannato per delitti contro la persona o il patrimonio, o per atti illeciti riguardanti sostanze stupefacenti o narcotiche, che porti con sé, nascosta, un'arma da fuoco che può essere nascosta sulla persona stessa, senza disporre di apposito porto d'armi, è colpevole di illecito penale e, pertanto, passibile di reclusione 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 entrambe le pene contemporaneamente. Chiunque venga condannato in base alla presente sottosezione, e sia già stato precedentemente condannato per illeciti o reati punibili in base al presente capitolo, è colpevole di illecito penale 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 deve essere 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 vengono considerate nascoste, in base alla lettera della presente sezione e lo stesso vale per i coltelli portati palesemente in foderi appesi alla cintura del possessore.

PC12303.2 Possesso di ordigni distruttivi in luoghi pubblici

Chiunque abbia in proprio possesso, intenzionalmente o sconsideratamente, ordigni distruttivi o esplosivi in strade o autostrade pubbliche, all'interno di o vicino a teatri, sale, scuole, colleges, chiese, alberghi, edifici pubblici o abitazioni private, all'interno di, sopra o vicino ad aeromobili, treni passeggeri, autovetture, tram, cabine teleferiche, imbarcazioni adibite al trasporto di passeggeri o altri luoghi pubblici dove normalmente vi è passaggio di persone, commette un illecito penale, punibile con la reclusione nella prigione di stato per un periodo da due a quattro o sei anni.

PC12560 Pena per il possesso di armi da fuoco da parte di criminali

Chiunque sia stato condannato per atto illecito in base alle leggi degli Stati Uniti, di altri stati, governi o paesi e che abbia fatto uso di armi da fuoco nel commettere tale illecito, che abbia in suo possesso o in suo controllo un'arma da fuoco è passibile di reclusione nella prigione di stato o nella prigione della contea per un periodo non superiore all'anno o di una multa non superiore ai 1.000 dollari (\$1.000) o di entrambe le pene.

INFORMAZIONI GENERALI

I giochi di avventura animati 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 agente di polizia recentemente promosso alla squadra omicidi della città immaginaria di Lytton.

In ogni gioco di avventura animato tridimensionale vi è un obiettivo da raggiungere: quello di Police Quest II consiste nel dare la caccia e catturare il criminale evaso dal carcere Jessie Bains (l'"Angelo della Morte"), e sbatterlo dietro le sbarre per sempre. Siete appena stati promossi e pertanto vi sono numerose procedure nuove con le quali dovrete familiarizzare prima di poter scovare Bains. Prima di avventurarvi per le strade dovrete apprendere le ufficiali procedure di polizia, le procedure relative agli omicidi, nonché conoscere bene i codici veicoli e il codice della strada.

SUGGERIMENTI PER GIOCATORI PRINCIPIANTI

Nota: se avete già esperienza con giochi di avventura, potete evitare di leggere la parte seguente.

1. COME PATTUGLIARE LE STRADE

Istruzioni di base su come interagire con questo gioco sono riportate nell'acclusa scheda di riferimento. In caso di dubbio sul da farsi, è possibile consultare la GUIDA alla fine del manuale.

2. GUARDARSI ALLE SPALLE

Data la natura pericolosa di questo gioco, è opportuno salvare spesso il gioco, ad esempio dopo aver fatto notevoli progressi o quando ci si trova in una situazione potenzialmente pericolosa.

3. OSSERVARE ATTENTAMENTE I DINTORNI

Quando si entra in una stanza, digitare LOOK AT THE ROOM (guarda nella stanza). Quando si apre una scatola, digitare LOOK IN THE BOX (guarda nella scatola). Quando si vuole parlare con una persona, digitare TALK TO THE MAN (parla con la persona). Le descrizioni e i primi piani possono fornire indizi preziosi.

4. GIOCARE CON UN PARTNER

Il lavoro del poliziotto non è affatto semplice. Può essere utile giocare a Police Quest con un amico. Persone diverse a volte 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, quali:

ADJUST (regola)	FIRE (fai fuoco)	RADIO (comunica via radio)
APPLY (applica)	FLUSH (carica)	READ (leggi)
APPREHEND (ferma)	FREEZE (immobilizza)	RELOAD (ricarica)
ARREST (cattura)	FRISK (perquisisci)	REMOVE (rimuovi)
ASK (chiedi)	GET (ottiene)	REPLACE (sostituisci)
ATTACH (attacca)	GIVE (dai)	REQUEST (richiedi)
BOOK (incrimina)	GO (vai)	RETRIEVE (riprendi)
BREAK (rompi)	GRAB (afferra)	RETURN (torna)
BUCKLE (allaccia)	HALT (ferma)	SAY (parla)
BUY (compra)	HELP (aiuta)	SEARCH (perlustra)
CALL (chiama)	HIT (colpisci)	SHOOT (spara)
CATCH (prendi)	HOLD (tieni)	SHOW (mostra)
CLIMB (arrampicati)	SHUT (chiudi)	HOLSTER (riponi nella fondina)
CLOSE (chiudi)	IDENTIFY (identifica)	SIGHT (punta)
CONNECT (collega)	INSERT (inserisci)	SIT (siediti)

CONTACT (contatta)
CUFF (metti le manette)
CUT (taglia)
DIAL (componi il numero)
DIG (scava)
DIVE (tuffati)
DRAW (estrai)
LISTEN (ascolta)
LOAD (carica)
THANK (ringrazia)
THROW (getta)
TURN (gira)
UNFASTEN (slaccia)
ENTER (entra)
EXAMINE (esamina)
QUESTION (fai domande)

INSPECT (ispeziona)
INTERROGATE (interroga)
INVENTORY (fai l'inventario)
INVESTIGATE (indaga)
KISS (bacia)
KNOCK (batti)
LEAVE (lascia)
TALK (parla)
TELL (di)
DRY (asciuga)
DUST (cospargi di polvere)
EAT (mangia)
EMPTY (svuota)
PAUSE (sosta)
WARN (avverti)

SMELL (odora)
SPEAK (parla)
STAND (alzati)
SUBMIT (sottoponi)
SURFACE (risali in superficie)
SWIM (nuota)
DRINK (bevi)
DRIVE (guida)
LOCK (chiudi a chiave)
LOOK (guarda)
MOVE (sposta)
NOTIFY (avverti)
UNLOCK (apri con la chiave)
UNTIE (sciogli)
FASTEN (allaccia)

6. STARE IN GUARDIA

Nei giochi di avventura animati tridimensionali vi sono molti elementi che saltano all'occhio. Provate tutte le azioni possibili, anche le più stravaganti. Nessuno è mai stato condannato a morte per aver giocato con un videogioco (o per lo meno nessuno in grado di venirlo a raccontare). Se vi trovate nei guai, potete sempre ricorrere alla funzione RESTORE GAME (ripristina gioco).

AVVERTENZA: LA SEZIONE SEGUENTE È RIVOLTA ESCLUSIVAMENTE AI GIOCATORI PRINCIPIANTI. CONTIENE RISPOSTE AD ALCUNI QUESITI DEL GIOCO E SUGGERIMENTI CHE I GIOCATORI ESPERTI PUÒ DARSÌ NON VOGLIANO VEDERE. CONTINUARE A LEGGERE SOLO SE SI HANNO DIFFICOLTÀ NELL'AVVIARE POLICE QUEST II.

BENVENUTI NELLA SQUADRA OMICIDI... UNA GUIDA INTRODUTTIVA A POLICE QUEST II

Police Quest II inizia con una scena introduttiva che presenta brevemente la storia. Se si decide di saltare la scena iniziale è sufficiente premere la BARRA SPAZIATRICE o il tasto INVIO.

L'avventura ha inizio con il vostro arrivo in automobile alla stazione di polizia. Vi sono molti luoghi e molte cose sui quali vorrete indagare nel corso del gioco. Dopo aver digitato un comando, premere il tasto INVIO. Una volta terminato di leggere un messaggio, premere il tasto INVIO.

Digitare:

>LOOK AROUND (guarda in giro)
>OPEN THE GLOVE COMPARTMENT. (apri il vano portaoggetti)
>TAKE THE BUSINESS CARD. (prendi il biglietto da visita)
>READ THE BUSINESS CARD. (leggi il biglietto da visita)
>TURN OVER THE BUSINESS CARD. (gira il biglietto da visita sull'altro lato)
>TAKE THE REGISTRATION. (prendi il libretto della vettura)
>CLOSE THE GLOVE COMPARTMENT. (chiudi il vano portaoggetti)
>LOOK AT THE DASHBOARD. (guarda il cruscotto)
>TAKE THE KEYS. (prendi le chiavi)
>GET OUT OF THE CAR (esci dall'auto) (o premi il tasto funzione elencato nel menu a tendina).

Andate verso la porta principale della stazione di polizia.

>OPEN THE DOOR. (Apri la porta)

Andate verso i quadri appesi al muro.

>LOOK AT THE PICTURES. (Dai un'occhiata ai quadri)

>LOOK AT THE EVIDENCE WINDOW. (Osserva il riquadro delle prove)

>LOOK AT THE COUNTER. (Guarda il banco)

Andate alla porta che si trova sulla parte in basso a sinistra dello schermo. La porta si aprirà quando la attraversate. Vi trovate ora in una stanza nuova.

>LOOK AROUND. (Guarda in giro)

Avvicinatevi al detective seduto in basso a destra nella stanza.

>TALK TO THE DETECTIVE. (parla col detective)

>YES. (sì)

Uscite dalla stanza dal lato sud.

Entrate nella stanza in fondo al corridoio a sinistra.

>LOOK AROUND. (Guarda in giro)

Andate alla bacheca delle notizie appesa sul muro a nord.

>LOOK AT THE BULLETIN BOARD. (Guarda la bacheca)

Andate verso la scrivania posta al centro della stanza.

>LOOK AT THE DESK. (Guarda la scrivania)

Andate alla vostra sedia.

>SIT DOWN. (siediti)

>LOOK IN THE MESSAGE BASKET. (Guarda nel cestino dei messaggi)

>OPEN THE DRAWER. (Apri il cassetto)

>UNLOCK THE DRAWER. (Apri il cassetto con la chiave)

>LOOK IN THE DRAWER. (Guarda nel cassetto)

>TAKE THE LETTER. (Prendi la lettera)

>READ THE LETTER. (Leggi la lettera)

>TAKE THE WALLET. (Prendi il portafoglio)

>EXAMINE THE WALLET. (Esamina il portafoglio)

>CLOSE THE DRAWER. (Chiudi il cassetto)

>STAND UP. (Alzati)

Uscite dalla stanza dal lato sud. Entrate nella stanza a sinistra del riquadro delle prove.

>LOOK AROUND. (Guarda in giro)

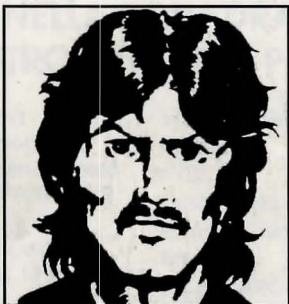
Adesso spetta a voi trovare il vostro armadietto, prendere gli arnesi di lavoro, e continuare con l'avventura.

BUONA FORTUNA DETECTIVE BONDS!

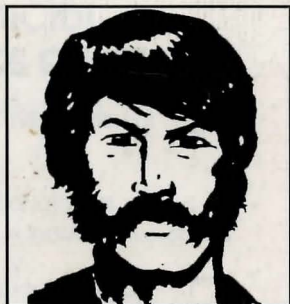
© 1988, 1994 Sierra On-Line, Inc. Tutti i diritti riservati. Concesso su licenza a Kixx.



Jason Taselli



Jessie Bains



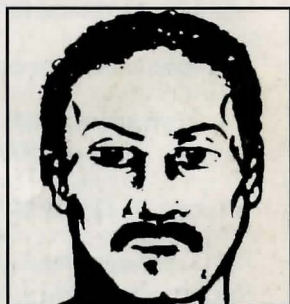
Chico Granandez



Victor Simms



Lorin South



Robin Jones



Moffet Dickey



Wilma Snider



Donald J. Colby



Jose Valencia