

Mean Streets

A black and white movie poster for the film 'Mean Streets'. The title 'Mean Streets' is written in a large, stylized, cursive font at the top. Below the title, a man with dark hair and a serious expression is the central focus. To his right, a woman in a dark, low-cut dress is shown from the back, looking over her shoulder. The background is a collage of urban scenes, including a city skyline with tall buildings, a car driving on a street, and a sign that says 'PEEP'. The overall style is gritty and noir.

DEUTSCHE VERSION

Inhalt

Ladeanweisung für MS/PC-DOS	2
Das Spiel laden.....	2
Mean Streets™ auf Festplatte installieren.....	2
Mean Streets™ von Festplatte starten.....	2
Update-Informationen.....	3
RealSound™.....	3
Spiel-Optionen MS-DOS.....	4
Ladeanweisung für Commodore C64/128	5
Ladeanweisung für Atari ST und Commodore Amiga	6
Spiel-Optionen ST/Amiga.....	6
Kopierschutz-Abfrage, alle Systeme.....	6
Die Geschichte.....	7
Das Spiel.....	13
Überblick.....	13
Wer spricht.....	13
Die Aufgabe.....	13
Die Hilfs-Funktion (nur ST, Amiga und MS-DOS).....	13
Von Ort zu Ort.....	14
Was heißt NC?.....	14
Wohin geht es.....	14
Wie alles anfängt.....	15
Der Navigations-Computer.....	15
Der Auto-Pilot.....	16
Landung am Ziel.....	17
Die Sekretärin und der Informant.....	17
Befragung von Zeugen und Verdächtigen.....	17
Durchsuchung eines Zimmers.....	18
Hinweise notieren.....	19
Gegenstände aufnehmen.....	19
Die Verteidigung (nur ST, Amiga und MS-DOS).....	20
Der Selbstschutz — häufig sichern.....	20
Das Gepäck, die Inventur.....	21
Bargeld.....	21
Munition (nur ST, Amiga und MS-DOS).....	21
Spenden.....	22
Die Fluginstrumente.....	23
Die Flugkontrollen.....	24
Tips zum Spiel.....	25
Wenn das Spiel nicht laden will, oder nicht richtig läuft.....	26

LADEANWEISUNG FÜR MS/PC-DOS

Wenn Du Mean Streets von Disketten spielen willst, solltest Du Dir unbedingt Kopien erstellen, die Du für das Spiel benutzt. Benutze nie die Original-Disketten, da während des Spieles Daten auf den Spieldisketten abgelegt werden. Dein erster Schritt sollte jetzt also das Kopieren der Mean Streets Disketten gemäß Deinem MS-DOS-Handbuch sein.

DAS SPIEL LADEN:

1. Schalte Deinen Rechner ein und boote ihn mit Deinem DOS.
2. Lege die Diskette 1 in Laufwerk A: ein.
3. Gehe mit A: [ENTER] auf Laufwerk A:.
4. Starte das Spiel mit MS [ENTER].

MEAN STREETS™ AUF FESTPLATTE INSTALLIEREN

Lege Dei MEAN STREETS Diskette 1 in Laufwerk A: ein und gib folgende Befehle:

```
n: [ENTER]
cd\ [ENTER]
A:hinstall [ENTER]
```

HINWEIS: Für "n" setzt Du den Laufwerks-Bezeichner der gewünschten Festplatte ein, auf der MEAN STREETS installiert werden soll.

HINSTALL erzeugt in der Root-Directory der Festplatte ein neues Directory mit dem Namen MSTREETS.

MEAN STREETS™ VON FESTPLATTE STARTEN:

Gib

```
n: [ENTER] wobei "n" das Festplattenlaufwerk ist
cd\mstreets [ENTER]
ms [ENTER]
```

ein.

UPDATE-INFORMATIONEN

Wenn dies der erste Start des Spieles ist, wähle bitte aus dem Anfangsbild PROGRAM UPDATE INFORMATION aus. Hier wirst Du über neue Möglichkeiten und Änderungen informiert, die im Handbuch nicht enthalten sind.

REALSOUND™ , nu für MS/PC-DOS kompatibel

RealSound™ ist eine revolutionäre Neuerung, die Deinem MS-DOS-Rechner die Wiedergabe hochqualitativer digitalisierter Sounds, wie z.B. Sprache, Musik und andere Sound-Effekte, ohne zusätzliche Hardware ermöglicht. Alle Sounds des Spiels wurden mit RealSound™ erstellt. Der Klang ist von zwei Faktoren abhängig:

1. LAUTSPRECHERGRÖSSE UND PLAZIERUNG — Die Hersteller von MS-DOS-Rechnern waren immer der Meinung, daß digitalisierte Sounds hoher Qualität von den Computern nicht erzeugt werden können. Deshalb ist nur wenig Augenmerk auf den Lautsprecher gerichtet worden. Die Lautstärke und der Klang wird von der Position, der Größe des Lautsprechers und seinem Gehäuse beeinflusst.

2. CPU-GESCHWINDIGKEIT — Computer mit Tackt-Frequenzen über 6 MHz (die Turbos) haben einen etwas besseren Klang.

Bei dem Abspielen von Sound-Sequenzen wird ein fester Teil der CPU-Zeit gebunden. Langsamere Maschinen, wie 80286 mit 6 MHz oder weniger, können gebremst werden, wenn große Graphik-Blöcke bewegt werden und Sound abgespielt wird. Um dieses Problem zu kompensieren prüft das Programm die Geschwindigkeit des Rechners und nimmt Animationssequenzen heraus oder verkürzt sie, während Sound benötigt wird. In einigen Situationen werden Sounds weggelassen, damit es nicht zu Kollisionen mit Graphiken kommt.

SPIEL-OPTIONEN MS-DOS

Folgende Spiel-Optionen stehen zur Verfügung:

Sound Volume (Lautstärke)

Regelt die Lautstärke aller Sound im Spiel.

Fight Level (Schwierigkeitsniveau)

Setzt das Level der Schwierigkeit der Schießereien.

Reduce Swapping (Wechsel vermindern) nur bei Spiel von Diskette Wenn Du YES (JA) wählst, werden bestimmte Sound- und Graphik-Teile weggelassen, um die Zahl der Diskettenwechsel zu vermindern. Wenn Du NO (NEIN) wählst, fordert Dich das Programm auf, die Diskette zu wechseln, wenn eine Datei nicht gefunden wurde. Drücke [TAB] um zu prüfen, ob ein Diskettenwechsel unbedingt nötig ist.

LADLEANWEISUNG FÜR COMMODORE 64/128

Bitte folge den Anweisungen sorgfältig:

1. Wir empfehlen Dir dringend, vor dem Start des Spieles Kopien von den **MEAN STREETS** Disketten anzufertigen. Während des Spieles werden Daten auf die Spieldisketten abgelegt. Benutze also nie die Originaldisketten und erstelle Dir jetzt Kopien.
2. **JOYSTICK:** Schließe Deinen Joystick an Port # 2 an, dem hinteren.
3. Schalte Diskettenlaufwerk, Monitor und Rechner an.
4. Lege die **MEAN STREETS Diskette 1**, Seite **A** in das Laufwerk ein und schließe es.
5. Gib **LOAD "MEAN STREETS", 8, 1** ein und drücke **RETURN**. **MEAN STREETS** wird automatisch geladen und gestartet.

Die Start-Sequenz:

Du wirst gefragt, ob der normale oder der Schnellade-Modus genutzt werden soll. Der Schnellade-Modus erfordert ein Diskettenlaufwerk 1541 oder kompatibel.

LADLEANWEISUNG FÜR ATARI ST UND COMMODORE AMIGA

Wenn Du Mean Streets von Disketten spielst, solltest Du Dir unbedingt Kopien erstellen, die Du für das Spiel benutzt. Benutze nie die Original-Disketten, da während des Spieles Daten auf den Spieldisketten abgelegt werden. Dein erster Schritt sollte jetzt also das Kopieren der Mean Streets Disketten gemäß Deinem Benutzer-Handbuch sein.

Lege **Diskette 1** in Laufwerk **A:** bzw. **DFO:** ein, und schalte den Computer an. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Ergänzende Ladeanweisungen findest Du auf dem Bildschirm.

SPIEL-OPTIONEN ST/AMIGA

Klang einstellen

Mit den Klang-Filtern des Spieles kannst Du den optimalen Klang für Deinen Computer einstellen.

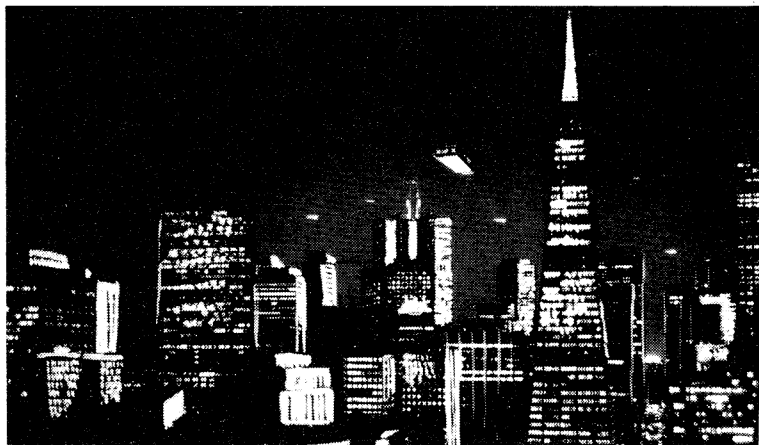
KOPIERSCHUTZ-ABFRAGE, ALLE SYSTEME

Nachdem das Spiel geladen wurde, wirst Du gebeten, ein Wort aus dem Handbuch einzugeben:

Gib das Wort 6 von Seite 9, Abschnitt *Das Spiel laden* ein.

Gib das Wort ein, das Du an der angegebenen Stelle gefunden hast, und drücke ENTER. Nur wenn Du das richtige Wort eingibst, startet das Spiel.

DIE GESCHICHTE



Dichter Nebel hängt über der Stadt. Es ist spät. Mittwoch Nacht. Der Wetterbericht kündigte wärmere Tage an. Es ist ein Tag wie Quecksilber. . . er fließt langsam und dick. Erstaunlich, wie die Feuchtigkeit die Arbeit beeinflusst.

Mein Körper und mein Hirn versuchen mich von den Vorzügen von ein paar Tagen Urlaub zu überzeugen, als die Bürotür aufgeht. Die Silhouette, die erscheint, gehört bestimmt nicht dem Pizza-Mann. Meine Augen folgen.



Ihren Kurven hoch bis zu den blonden Haaren, die sich zart an die Wangen neben den den Augen schmiegen, exotischen Augen, nicht richtig blau, dunkler als blau, trurig und gefährlich. Wenn eine Frau Probleme bringt, dann diese.

“Sind Sie Tex Murphy?” fragt sie.

“Ja, Miss. . .?”, antworte ich.

“Linsky, Sylvia Linsky,” Ihre Augen umwölken sich plötzlich wie trübe Pfützen auf einer feuchten Straße. “Es geht um meinen Vater. Ich möchte, daß Sie den Grunde seines Todes herausfinden.”

“Waren Sie bei der Polizei?”

“Natürlich. Inspektor Clements glaubt, Vater habe Selbstmord begangen. Es war aber kein Selbstmord! Vater hätte sich nie umgebracht. Es war Mord, ich weiß, es war Mord.”

Die sorgfältige Linie des Lippenstiftes zog meine Aufmerksamkeit auf Ihren Mund und das leise zitternde Kinn.

“Warum kommen Sie zu mir?” fragte ich.

“Inspektor Clements sagte, wenn ich mein Geld schon wegwerfen wolle, sollte ich es Ihnen geben.”



“Nun, Miss Linsky, bevor wir zu Sache gehen, sollten Sie mir einiges über den Tod Ihres Vaters erzählen, dann sage ich Ihnen, ob ich den Ball annehme.”

Miss Linsky beginnt Ihre Geschichte: “Mein Vater war seit fünfzehn Jahren Professor der Neuropsychologie an der University of San Francisco.

Vor acht Monaten nahm er Urlaub von der Universität um einen Vertrag als Berater annehmen zu können. Auf meine Fragen, worum es ginge, sagte er, das könne er mir nicht erzählen. Nicht einmal, wer ihn angestellt hatte. Ich sah ihn nur noch selten.”



“Eines Nachts bin ich in seine Wohnung gegangen. Er war furchtbar wütend. Ich merkte, daß er getrunken hatte. Er antwortete nur ausweichend auf meine Fragen. Ich hatte Angst um ihn, er war kein Trinker. Ich fragte ihn, ob ich bleiben dürfe, doch er wurde nur noch wütender. Endlich stimmte er zu, am nächsten Sonntag zum Diner zu mir in mein Appartment zu kommen. Das war vor drei Tagen.”

Miss Linsky ist bewegungslos. Während sie mich ansieht, schmelzen ihre Augen, die wie Glas glänzen. Zwei Tränen rollen ihre Wangen hinunter.

“Am Morgen des letzte Sonntags rief mich die Polizei von San Francisco an. Sie teilten mir mit, daß mein Vater von der Golden Gate

Brücke gesprungen sei. Sie bräuchten jemanden, der die Leiche identifiziere. Eine Zeugin habe ihn von der Brücke springen sehen. Sein Auto wurde an der Brücke gefunden. Das sie keine Spuren gefunden hatten, gingen sie von Selbstmord aus."

Ich unterbrach sie: "Die Polizei ist eigentlich ziemlich gur in solchen Dingen, und nach dem, was sie erzählt. . ."

"Mein Vater hat sich nicht selbst umgebracht!"

"Er war in ernster Gefahr. Selbst wenn er es getan hätte, wäre er nie in die Bucht gesprungen."

"Warum nicht?" fragte ich.

"Als Kind wäre er einmal fast in der Bucht ertrunken. Von dem Tag an hatte er Angst vor dem Wasser. Er ging nie schwimmen. Er wäre nicht einmal für ein Picknick an den Strand gegangen."

"Es gibt aber noch mehr. Ich fand ein fax auf seinem Schreibtisch, als ich seine Sachen durchsah." Sie nahm den Zettel aus ihrer Tasche und schob ihn mir rüber. Darauf stand:

Professor:

Sie hatten Recht mit den Jungs.

Sie verbergen etwas.

Passen Sie auf sich auf.

S.F.

"Haben Sie das Clements gezeigt?"

"Ja, aber er hielt es nicht für wichtig. Er konnte es mit nichts und niemanden in Verbindung bringen. Ich weiß nur, wer immer diese Notiz geschrieben hat, weiß was vorgeht, und ich will es auch wissen."

Miss Linskys Hand verschwand wieder in der Tasche, um mit 10.000 Dollar in bar wieder aufzutauchen.

Ich richtete mich auf.

"Das sind meine Rücklagen.", sagte sie, "Sie sollen die Wahrheit

herausfinden. War es Selbstmord, will ich es wissen. Ich akzeptiere jedes Ergebnis Ihrer Ermittlungen. Aber wenn es Mord war, was ich weiß, will ich wissen, wer es war, und warum!"



Ihre Story überzeugte mich nicht, daß es Mord war, aber ich wurde neugierig. Genau wie ihr Gesicht und die zehn Riesen.

"Okay, ich will sehen, was ich machen kann."

Miss Linksy, plötzlich völlig cool, glättete Ihr Kleid und reichte mir die Hand. "Danke, Mister Murphy, ich bin sicher, Sie werden die Wahrheit finden." Sie drehte sich um und verließ mein Büro.

Mein Gefühl sagte mir, daß irgendetwas nicht stimmte. Vielleicht bin ich auch nur zu zynisch.

Schnell kritzelte ich eine Notiz für meine Sekretärin: "Besorgen Sie alles, was Sie über Dr. Carl Linsky finden können." Ich begann die Ermittlungen an diesem Morgen.

agonal
horror
ected.
Opti-



catch
based on "physicarm...
der California law.

Bekannter Professor sprang in den Tod

veral
head
just
tele-
ilk of
0 mil-
altech
ion in

San Francisco (AP) - Die Polizei teilt mit, daß der berühmte Professor Carl Linsky der University of San Francisco am Morgen des Sonntags tot aufgefunden wurde, nachdem er von der Golden Gate Brücke gesprungen war. Inspektor Steve Clements vom westlichen Bezirk sagte, daß eine Zeugin angeblich gesehen habe, wie Linsky gegen 23:20 am Samstagabend von der Brücke Sprang. Taucher der Polizei fanden die Leiche kurz vor dem Sonnenaufgang. Linsky wurde noch am Fundort für tot erklärt. Wenig später wurde in seinem Haus ein Abschiedsbrief an seine Tochter Sylvia gefunden.

Linskys Verlobte, Delores Lightbody, erklärte, daß der Professor unter starkem Stress gestanden habe, und sich von der Universität beurlauben ließ.

Die Beisetzungsfeierlichkeiten finden am Mittwoch um 11:00 Uhr in der Allerheiligenkirche statt.

S

ng

can
ami-
ere

Criminalist Arrested Menage Girl

Press

out 40 miles northwest of down-
n Los Angeles.

He was booked for investig-
of child molest-

*Text
You might be
interested in this
article in the paper.
Vanessa ☺*

Fi
P

ed
yes
mo
pul
gay

bec
and
ber
ing
mo

ha
bec
ed
tant
yes
se

DAS SPIEL

Lese die folgenden Seiten sorgfältig, bevor Du das Spiel startest. Der Abschnitt **“Wie alles anfängt”** ist besonders wichtig.

ÜBERBLICK

Mean Streets ist ein interaktiver Film, in dem Du die Rolle des Hauptdarstellers Tex Murphy übernimmst. Tex ist Privatdetektiv mit der für ihn typischen Einstellung, die ihn manchmal in Probleme bringt. Der Film spielt in San Francisco, Los Angeles und anderen Städten an der Westküste im Jahre 2033.

WER SPRICHT

Die Erzählung läuft in zwei Ebenen; in der Ich-Form, wenn tex seine eigene Geschichte erzählt, und in der Du-Form, wenn Räume durchsucht werden. So bekommst Du ein besseres Gefühl, in der Handlung zu agieren, daß der “Abenteuerspiel-Geist” deine Anweisungen ausführt.

DIE AUFGABE

Deine Aufgabe ist es, das Geheimnis des Todes von Sylvias Vater, Professor Carl Linsky zu lüften. Sylvia ist Deine Klientin. Finde heraus, wer und warum er Professor Carl Linsky ermordet hat, und wer dahintersteckt.

DIE HILFS-FUNKTION (nur ST, Amiga und MS-DOS)

Wenn Du in einer Situation nicht weiterweist, gib “H” oder “HILFE” ein. In den meisten Bereichen des Spieles gibt es HILFS-BILDSCHIRMe zu Deiner Unterstützung.

VON ORT ZU ORT

Dein Fahrzeug ist ein "fliegendes Auto" aus dem 21. Jahrhundert, ein sogenannter Speeder. Mit ihm reist Due die Westküste der USA hinauf und hinunter, um Spuren und Hinweise zu verfolgen. Der Speeder ist sehr einfach zu fliegen, Du wirst nur wenige Minuten brauchen, um die Kontrollen zu beherrschen. Natürlich hat der Wagen auch einen "AUTO-PILOTEN", der Dich unter voller Computer-Kontrolle an alle Orte seines Datensatzes bringen wird. In den Abschnitten über das FLIEGEN findest Du näheres.

WAS HEIßT NC?

NC steht für NAVIGATIONS-CODE. Alle wichtigen Orte, Orte, die Du aufsuchen mußt, haben einen Navigations-Code. Dr. Linskys Büro hat z.B. den NC 4663. Du gibst diese NAV-CODES einfach in den Navigations-Computer ein.

WOHIN GEHT ES

Du kannst Dich überall im Datenbereich hinbegeben, auch wenn es in einigen Bereichen nicht viel zu sehen gibt, besonders im Bezirk des sogenannten "Niemandsländ". Alle wichtigen Orte haben eine vierstellige Adresse, den NAVIGATIONS-CODE (z.B. NC 2860). Wenn Du einen NAV-CODE in den NAVIGATIONS-COMPUTER eingibst, wird der Ort gesucht und der AUTO-PILOT programmiert. Es ist sicher von Vorteil, alle NAV-CODES, die Du in Erfahrung bringst, mit einer kurzen Beschreibung und den dort gefundenen Daten, Gegenständen und Personen zu notieren.

WIE ALLES ANFÄNGT

Dies sind die Informationen, mit denen Du den Fall übernimmst:

1. CARL LINKSY ist der Professor, der in den Tod sprang. Er arbeitete an der University of San Francisco (NAV CODE: 4663).
2. SYLVIA LINSKY gat die angeheuert und lebt in NC 4421.
3. JOHN RICHARDS ist der Leichenbeschauer. Sein Büro ist in NC 4670.
4. STEVE CLEMENTS ist der Polizei-Inspektor, der den Fall bearbeitet.
Seine Polizeistation ist in NC 4680.

Besuche diese Personen (oder Orte) und befrage sie über Namen, die Du gefunden hast. Benutze die **VOLLEN NAMEN** der Personen. Um sie über weitere Personen befragen zu können, stelle Fragen über:

MTC CORP
GIDEON ENTERPRISES
OVERLORD
PASSKARTE
PASSWORT
NEXUS
RECHT-UND-ORDNUNG
VERSICHERUNG

Die folgenden Seiten enthalten Instruktionen, wie Du Dich bewegst, Personen befragst, Räume durchsuchst usw. Ließ bitte sorgfältig. Viel Glück.

DER NAVIGATIONS-COMPUTER

Dein Speeder ist mit einem sehr hilfreichen Navigations-System ausgerüstet, dem NAV-Computer. Du erreichst die Kontrollen des NAV-Computer, wenn Du im Speeder die Taste "N" ("←" bei C64) drückst. Wie der Computer benutzt wird, findest Du auf dem Bildschirm.

Wenn Du an einen bestimmten Ort fliegen willst, von dem Du den NAV-Code (NC) hast, drückst Du einfach die Taste "N" ("←" bei C64), gibst den vierstelligen Code ein und drückst [ENTER] (oder [RETURN]). Der AUTO-PILOT ist nun programmiert und bringt Dich direkt an die durch den NC definierte Adresse. Wenn Du manuell fliegen willst, helfen Dir die Anzeigen "bearing" (Richtung), "distance" (Entfernung) und der "bearing bar" (Richtungsweiser) des Armaturenbretts. Im Abschnitt über das FLIEGEN findest Du näheres.

HIER EIN BEISPIEL , wie eine NC-Adresse programmiert wird.

Schritt 1. Drücke im Speeder die Taste "N" ("←" bei C64), um den NAV-computer zu aktivieren.

Schritt 2. Drücke noch einmal die Taste "N" ("←" bei C64).

Schritt 3. Gib den vierstelligen NC ein, z.B. 4660.

Schritt 4. Drücke [ENTER], bzw. [RETURN].

Schritt 5. Wenn Du den AUTO-PILOTEN verwenden willst, drücke im Speeder "A" ("@" bei C64).

DER AUTO-PILOT

Der Auto-Pilot wird ein- bzw. ausgeschaltet, wenn Du im Speeder die Taste "A" ("@" bei C64) drückst. Er bringt Dich überall hin, wo Du hin willst, er muß jedoch programmiert werden. Du kannst ihn mit dem NAVIGATIONS-COMPUTER auf zwei Weisen programmieren:

Methode 1. Das Ziel des AUTO-PILOTEN wird durch die Eingabe eines NC (NAV-CODE) wie oben beschrieben gesetzt.

Methode 2. Mit dem Ziel-Fadenkreuz, das Du mit den Cursor-Tasten bedienst, setzt Du das Ziel des AUTO-PILOTEN auf die Adresse im Mittelpunkt des Fadenkreuzes. Benutze die Tasten "<" und ">" (Joystick bei C64) für eventuelle Vergrößerungen, und drücke "ESC", wenn Du fertig bist.

HINWEIS: Die Position des Fadenkreuzes entspricht nach Verlassen des NAV-COMPUTERS dem eingestellten NC.

LANDUNG AM ZIEL

Der Zielort eines in den NAV-Computer eingegebenen NC wird als blinkende Zielfläche dragestellt. Mit dem Auto-Piloten landest Du automatisch an diesem Punkt. Fliegst Du manuell, mußt Du den Speeder in der Höhe 0 (Null) an dieser Stelle stoppen. Nach erfolgreicher Landung erscheint die Meldung, **LANDING PAD CONTACT** (KONTAKT LANDEZONE)

UM DEN SPEEDER ZUVERLASSEN, drücke "E".

HINWEIS: Nur Orte mit korrekten NC-Adressen haben eine Zielfläche. Eine blinkende Zone bedeutet, daß es dort etwas außerhalb des Speeders zu sehen oder zu tun gibt. Um Verwirrung zu vermeiden, blinkt immer nur eine Zielzone, die programmierte NC-Adresse.

DIE SEKRETÄRIN UND DER INFORMANT

Deine Sekretärin VANESSA und Dein Informant LEE CHIN sind wertvolle Informations-Quellen. Du kannst sie mit dem VIDEOPHON durch drücken der Taste "V" bzw. "L" aus Deinem Speeder anrufen.

BEFRAGUNG VON ZEUGEN UND VERDÄCHTIGEN

Zu Beginn Deiner Ermittlungen erfährst Du die Namen verschiedener Personen die etwas wissen könnten, oder in den Fall verwickelt sind. Besuche diese Personen (benutze die NAV-Codes) und befrage sie. Sei gründlich.

STELLE FRAGEN ÜBER FOLGENDE THEMEN:

1. NAME VON PERSONEN. Benutze die vollständigen Namen und gib sie korrekt ein.

2. FOLGENDE SUBJEKTE:

MTC CORP.

GIDEON ENTERPRISES

OVERLORD

PASSKARTE

PASSWORT

RECHT-UND-ORDNUNG

NEXUS

VERSICHERUNG

Einige Personen müssen bestochen oder bedroht werden.

DURCHSUCHUNG EINES ZIMMERS

Einige der Orte, die Du aufsuchst, sind Räume, die Hinweise, Objekte, Geld, Nachrichten usw. enthalten. Die Objekte sind versteckt und Du mußt sorgfältig suchen, um sie zu finden. Vergiß nicht, sei gründlich. Sieh Dir alles an, und, soweit Du keine Gefahr vermutest, versuche alles zu BEWEGEN und zu ÖFFNEN. Um die Suche zu erleichtern, haben wir ein neues "Baum-Suchsystem" entwickelt, das kein eintippen erfordert.

DURCHSUCHE EIN ZIMMER wie folgt:

1. Bewege Dich mit den Cursor-Tasten durch den Raum.
2. Erscheint "[ENTER] DRUCKEN" in unteren Fenster, drücke [ENTER], um in das Suchsystem zu schalten.
HINWEIS: Die Figur kann aus dem Suchsystem nicht bewegt werden.
3. Wähle mit den Cursor-Tasten HOCH und RUNTER einen GEGENSTAND aus der OBJEKT-LISTE aus (z.B. SCHREIBTISCH, SCHLÜSSEL).
4. Wähle mit den Cursor-Tasten RECHTS und LINKS einen BEFEHL aus der BEFEHLS-LISTE aus (z.B. UNTERSUCHE, NEHMEN).
5. Wenn der gewählte BEFEHL und das gewählte OBJEKT hervorgehoben sind (z.B. UNTERSUCHE SCHREIBTISCH), drücke [ENTER]. Das System führt dann Deinen Befehl, wie z.B. ÖFFNE SCHUBLADE, NIMM SCHLÜSSEL, UNTERSUCHE STUHL, aus.
6. Benutze den Befehl NEHMEN, um ein Objekt aufzunehmen. Sieh Dir ein Objekt an, bevor Du es nimmst. Du kannst aber auch Gegenstände aus Deinem Gepäck ansehen. Jedoch mußt Du dazu in Deinem Speeder sein.
7. Mit "B" verläßt Du das Suchsystem.

HINWEIS: Wenn Du das SUCHSYSTEM das erste Mal aufrufst, werden alle wichtigen OBJEKTE, die in dem Raum dieses Ortes sichtbar sind, aufgelistet. Dies ist die HAUPTLISTE. Weitere Objekte können auf, in oder unter den OBJEKTEN der HAUPTLISTE liegen. Mit den Befehlen UNTERSUCHE, ÖFFNE, BEWEGE usw. in Bezug auf HAUPT-OBJEKTE kannst Du weitere Gegenstände finden. Diese "zusätzlichen" Objekte werden in der SUB-LISTE aufgeführt. Drücke "B" oder wähle "ZURÜCK" in der BEFEHLSLISTE um in die HAUPTLISTE zurückzukehren. Wähle noch einmal "B" oder "ZURÜCK", um das SUCHSYSTEM zu verlassen. Die Figur kann aus dem Suchsystem nicht bewegt werden.

HINWEIS: Auf dem C64 wird statt der Cursor-Tasten der Joystick benutzt, der Feuerknopf statt [ENTER] und "F7" statt "B".

HINWEISE NOTIEREN

Schreibe alles auf, was wichtig ist, im Besonderen NAV-Codes (NC), Namen von Personen, von Firmen, Paßwörter, usw. Achte darauf, INFORMATIONEN KORREKT zu SCHREIBEN. Du wirst Dir viel Frustration ersparen.

GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN

Wenn Du Zimmer durchsuchst, findest Du Gegenstände, die Du an anderen Orten brauchst. Ein Schlüssel, den Du z.B. in einem Zimmer findest, öffnet eine wichtige Schublade in einem anderen. Mit dem Befehl NEHMEN nimmst Du einen Gegenstand auf.

HINWEIS: Wenn Du vergißt einen Gegenstand zu "UNTERSUCHEN" bevor Du ihn "NIMMST", kannst Du ihn später im Speeder in der Gepäckliste mit dem Befehl "UNTERSUCHEN" ansehen.

DIE VERTEIDIGUNG (nur ST, Amiga und MS-DOS)

Es kommt manchmal vor, daß Dich Typen der Unterwelt in Schießereien Verwickeln Kämpfen lernen ist leicht, braucht aber ein wenig Übung. Wenn Du das erste Mal in eine Schießerei gerätst, drücke schnell "H" für Hilfe und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

AUFGABE: Du mußt durch das Bild auf die andere Seite gehen. Gehst Du nicht rüber, kommen die Angreifer. Es kommt nicht darauf an, wieviele Typen Du umlegst, sondern daß Du die andere Seite erreichst.

TIP: Das Geheimnis in einer Schießerei ist, mehrere Schüsse abzugeben, und nach einer Möglichkeit vorwärtszukommen zu suchen.

HINWEIS: Wenn Du kriechst, treffen Deine Schüsse Stühle, Tische, Schränke usw. Weder Du noch Deine Feinde haben geduckt Erfolg. Viel Glück.

DU KANNST DEN SCHWIERIGKEITS-GRAD der Schießereien einstellen. Näheres findest Du im Abschnitt SPIEL-OPTIONEN weiter Vorne im Handbuch.

DER SELBSTSCHUTZ — HÄUFIG SICHERN

Sichere Deinen Zwischenstand häufig ab, damit Du, wenn Du stirbst oder ins Gefängnis kommst, nicht jedesmal wieder ganz von Vorne anfangen mußt. Drücke "D" wie DISKETTE während Du im Speeder bist. Du kannst zehn verschiedene Zwischenstände abspeichern. Jeder Spieler sollte eine andere Spiel-Nummer für seinen Zwischenstand wählen. Wenn Du getötet wirst, wähle "RESUME SAVED GAME" (gespeichertes Spiel fortsetzen) im Menü-Bild. Benutze die Cursor-Tasten HOCH und RUNTER oder den Joystick, um einen abgelegten Zwischenstand zu wählen und drücke dann "L" wie LADEN. Du beginnst in der Situation, in der der Zwischenstand abgespeichert wurde. Du hast wieder alle Objekte, Hinweise, Paßkarten usw. zu Deiner Verfügung.

DAS GEPÄCK, DIE INVENTUR

Mit der Taste "I" ("P" bei C64) bekommst Du in Deinem Speeder eine Liste Deines Gepäcks. Du kannst aus dem Inventur-System auch Gegenstände gegen Bargeld versetzen. Wähle sorgsam, welche Gegenstände Du versetzt, da der Rückkauf das Doppelte kostet. **HINWEIS:** Es kommt bestimmt einmal vor, daß Du einen Gegenstand aufnimmst, bevor Du ihn untersucht hast. Im Inventur-System kannst Du mit dem Befehl "UNTERSUCHE" jede Nachricht lesen, jeden Gegenstand betrachten.

BARGELD

Du hast verschiedene Möglichkeiten, an Bargeld zu gelangen:

1. Du findest Bargeld in den Räumen, die Du durchsuchst.
2. Du kannst Gegenstände versetzen.
3. Du kannst Spenden suchen (siehe SPENDEN).

MUNITION (nur ST, Amiga und MS-DOS)

1. Du findest Munition in den Räumen, die Du durchsuchst.
2. Du kannst Spenden suchen (siehe SPENDEN).

HINWEIS: Es gibt nicht unbegrenzt Bargeld und Munition. Verschwende nicht unnötig größere Mengen.

SPENDEN

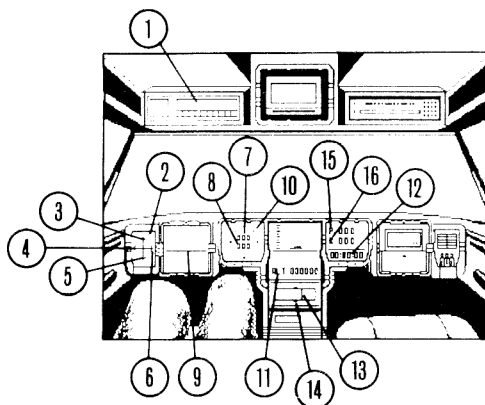
Du kannst Dir Geld- und Munitions-Spenden besorgen, wenn Du in die "Spenden-Zonen" fliegst und kämpfst. Die "Spenden-Zonen" sind Bereiche ohne Gesetz, in denen Banden von Dieben und Mördern die Straßen kontrollieren. Die Regierung gewährt eine Spende für jedes Bandenmitglied, das ausgeschaltet wird, um das Problem unter Kontrolle zu bekommen. "Spenden-Zonen" haben schwarze Lande-Felder, aber keine NC-Adressen. Die "Bösen Buben", denen Du dort begegnest sind sehr viel härtere Gegner, als die, denen Du in normalen Schießereien gegenüberstehst. Unten findest Du die Koordinaten verschiedener "Spenden-Zonen". Setze das Fadenkreuz des NAV-Computers ungefähr auf die angegebenen Koordinaten und drücke "ESC" (Feuer bei C64). Der NAV-Computer ist nun auf die Koordinaten des gelben Fadenkreuzes programmiert.

HINWEIS: Du kannst jede Landezone nur einmal verwenden.

KOORDINATEN DER LANDEFLÄCHEN DER SPENDENZONEN

Flächen-Nr.	X-Koordinate	Z-Koordinate
1 -	- 1286093	- 137280
2 -	- 893393	- 422400
3 -	- 1364633	487424
4 -	- 2287478	1362240
5 -	- 1148648	834240
6 -	78539	- 580800
7 -	657772	- 538560

DIE FLUGINSTRUMENTE



- 1 — Entfernung zum Ziel (in Meilen)
- 2 — Geschwindigkeitsanzeige (blinkt bei Warp-Geschwindigkeit)
- 3 — Anzeige für Steigrate
- 4 — Rückwärtsgeschwindigkeitsanzeige
- 5 — Anzeige für Sinkrate
- 6 — Vorwärtsgeschwindigkeitsanzeige
- 7 — Augenblickliche Flugrichtung
- 8 — Zielrichtung
- 9 — Künstlicher Horizont
- 10 — Flug Richtung Ziel, wenn sich Zielrichtung und Flugrichtung decken
- 11 — Flughöhe
- 12 — Spielzeit (nicht C64)
- 13 — Flugziel-Anzeiger
- 14 — Anzeiger in der Mitte (rot): Flug in Richtung des Zieles
- 15 — Pitch-Anzeige
- 16 — Bank-Anzeige

DIE FLUGKONTROLLEN

Vorwärts/Rückwärts	+/-
Links drehen/Rechts drehen	Cursor Links/Rechts (Joystick
Pitch Hoch/Runter	Cursor Hoch/Runter (bis C64)
Alles Halt	Leertaste
Blickrichtung	F5, F6, F7, F8, F9 (nicht C64)
Hover hoch/runter	Home/End bei PC, ↑ /* bei
	C64, 8/2 auf Ziffernblock bei
	Amiga/ST
Wrap-Schalter An/Aus	W
Vanessa anrufen (Sekretärin)	V
Lee Chin anrufen (Informant)	L
Navigations-Computer	N (← bei C64)
Inventur/Pfandleihe	I (P bei C64)
Spiel sichern/laden	D (DISKETTE)
Spiel abbrechen	ESC (/ bei C64)
Hilfe	H (nicht C64)
Motor-Geräusche An/Aus	S (nicht C64)
Bank-Kontrolle An/Aus	B (nur drehen, nicht rollen)
	(F1 bei C64)
Pitch Auto-Zentrierung	P (Pitch auf Null bringen)
	(F2 bei C64)
Auto-Pilot An/Aus	A (@ bei C64)
Ausfüllen	F (RUN/STOP bei C64)

TIPS ZUM SPIEL

1. Führe ein Tagebuch der Dinge, die Du tust, über Orte und Personen, die Du besuchst.
2. Schreibe die Namen der Personen, NC-Adressen und Hinweise auf. *ACHTE DARAUF, NAMEN KORREKT ZU SCHREIBEN.*
3. Drücke "H" wie Hilfe, wenn Du Probleme hast. Besonders wenn Du das erste Mal in eine Schießerei gerätst, wird dies Funktion wertvoll sein. In den Durchsuchungs-Szenen mußt Du HELP eingeben und ENTER drücken. (Nicht bei C64)
4. Sei gründlich und suche nach Verbindungen zwischen den Personen. Befrage jeden, dessen Namen Du erfährst.
5. Du könntest in dem Fall an einen Punkt geraten, wo Du alle Deine Möglichkeiten verbraucht hast. Gehe erneut Deine Aufzeichnungen durch, lies noch einmal alle Notizen und Meldungen der Gegenstände Deines Gepäcks, befrage erneut verschiedene Personen. Steckst Du in einer Sackgasse, fehlt Dir bestimmt der NC einer wichtigen Person. Denk an Deine Sekretärin und Deinen Informanten.
6. Sichere Deinen Spielstand häufig ab. Du vermeidest Frust. . .
7. Wenn Du Probleme hast, den Speeder manuell zu fliegen, benutze den Auto-Piloten als Lehrer. Schalte den Auto-Piloten ein und beobachte die Anzeigen. Wenn Du Dich orientiert hast, schalte den Auto-Piloten wieder ab.
8. Beachte den Distanz-Anzeiger oben links in Deinem Instrumentenbrett und den Zielrichtungs-Anzeiger über dem Kontroll-Knüppel. Wenn Du die Anzeige in der Mitte hältst (rote Farbe), erscheint das blinkende Zielfeld immer in der Mitte des Bildes, und die Distanzanzeige gibt Dir die Entfernung an.
HINWEIS: Vergiß nicht die NC-Adresse in den NAV-Computer einzugeben. Distanz- und Richtungs-Anzeige sind immer RELATIV ZUM LETZTEN PROGRAMMIERTEN ORT.

9. Vergiß nichts zu untersuchen, wenn Du einen Raum durchsuchst. Solange Du keine Gefahr witterst, solltest Du jeden Gegenstand bewegen oder öffnen, wenn möglich.

10. Denk daran, daß Namen **KORREKT EINGEGEBEN** werden müssen, und denke an die Hilfs-Funktion ("H", nicht C64).

11. Spiele zusammen mit Freunden. Vier Augen sehen mehr als zwei, zwei Köpfe denken doppelt, und es macht mehr Spaß.

12. Wenn Du Probleme hast, prüfe die PROGRAM UPDATE INFORMATION am Anfang des Spieles. Du könntest Hinweise finden, die nicht im Handbuch stehen.

13. Auf langsameren MS-DOS-Rechnern sollte das Maschinen-Geräusch abgeschaltet werden (Taste "S"), damit mehr Rechenzeit für die Graphik zur Verfügung steht.

14. Spiele bei gedämpftem Licht, die Graphiken bekommen mehr Leben, wenn kein Licht von außen auf den Monitor fällt.

WENN DAS SPIEL NICHT LADEN WILL, ODER NICHT RICHTIG LÄUFT

Versuche folgendes:

A: Nimm die Diskette aus dem Laufwerk, schalte den Rechner aus, und beginne noch einmal von Vorne.

B: Entferne alle Speicherresidenten Programme. Mean Streets braucht bei einem MS-DOS-Computer mindestens 512KByte RAM.

Copyright (C) 1990 Access Software Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Programm ist durch Copyright geschützt. Unerlaubtes kopieren, verleihen oder verbreiten ist strikt verboten. Herstellung und Vertrieb in Lizenz von U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel.: 021 - 625 - 3366.