

APB

ÜBERSPIEL

Bei APB – All Points Bulletin (etwa: "Voll-Punkte-Plan") heißt es hauptsächlich, Fuß aufs Gas, um mit der "Grünen Minna" durch

die Straßen der City zu rasen und eine der urkomischsten und wildesten Verfolgungsjagden der Software-Geschichte zu erleben!

LEGEN WIR ALSO LOS

Sie schlüpfen in die Rolle des Streifenpolizisten Bob, dessen schweißtreibende Aufgabe es ist, in einem comicarigen Spiel die Straßen der Stadt zu überwachen und die verschiedensten kriminellen Typen aufzuspüren und jene festzunehmen – Im Rücksitz des bewährten Streifenwagens.

Jeden Morgen erhalten Sie vom Einsatzleiter in der Dienstbesprechung die knallharte Order, eine bestimmte Anzahl an Verkehrssündern oder Rowdies dingfest zu machen, um eine Gehaltsaufbesserung zu erreichen und vor allem den Job zu behalten. Dabei ist ihre Aufgabe gar nicht mal so einfach: Sie müssen die sogenannten Rüpel, Flegel, Besoffenen oder gar gewaltvollen Anhalter festnehmen. Und es kommt noch besser: Jedesmal, wenn Sie ein ALL POINTS BULLETIN (einen "Voll-Punkte-Plan") aufgebracht bekommen, heißt es, besonders schwere Burschen ausfindig zu machen und diese in Gewahrsam zu nehmen. Sollten Sie also in der glücklichen Lage sein, SID SNIPER, FREDDY FREAK oder andere stadtbekannte Großgauner zu stellen, so bringen Sie sie

schnurstracks zur Polizeiwache. Hier führen Sie das entscheidende Verhör. Falls einer aus diesen Kreisen bereit ist zu gestehen, haben Sie Ihr Tageswerk bereits zur Zufriedenheit der Vorgesetzten erfüllt – keine weiteren Festnahmen sind mehr erforderlich. Fairerweise sei jedoch angemerkt, daß es äußerst schwierig ist, ein Geständnis aus den Burschen herauszupressen, bevor der Chiefinspektor eintrifft. Um dies überhaupt "technisch" zu bewerkstelligen, müssen Sie zwar keine blendenden Lampen einsetzen, dafür aber mit dem Stick rudeind versuchen (schnell Rechts/Links-Bewegungen), Ihren schlagkräftigen Argumenten Ausdruck zu verleihen, Polizeiarbeit ist schwer, deshalb Rudeln Sie, was das Zeug hält. Bevor Sie kollabieren oder der Stick bricht, werden Sie anhand einer Bildschirmanzeige informiert, wie weit Sie gehen und wie nah der Gauner am Ablegen eines "vollen" Geständnisses ist. Um einen Verkehrssünder festzunehmen, müssen Sie zunächst einmal den Cursor auf das flüchtige Auto richten und die Sirene aufheulen lassen. Dazu muß der Feuerknopf

gedrückt bleiben. Falls nötig, wiederholen Sie diesen Vorgang, so lange Sie die Sirene einsetzen möchten oder müssen. Einige schwere Jungs werden nämlich ihre ersten Versuche, jene mittels Heulton zum Halten zu bringen, einfach "überhören". Dies hängt von der Schwere der Delikte ab, die sie auf dem Kerbholz haben. Im Laufe des Spiels wird es Ihnen möglich sein, eine Waffe zu erwerben, um damit gezielte Schüsse auf Fluchtwagen abzugeben. Passen Sie aber um Himmelswillen auf, daß keine unbeteiligten Passanten dabei zu Schaden kommen! Alle im Spiel auftretenden "APB"-Sünder müssen von der Straße gerammt werden und

kämpfen mit unerbittlicher und unterschiedlicher Härte gegen ihre Festnahme.

Die andere Seite der Medaille: Wenn Sie mit einem Wagen kollidieren, ohne daß die Sirene aufheult, Sie zu hart rammen oder Unschuldige verletzen, erhalten Sie einen Minuspunkt (hier "Demerit-Point" genannt); diese "schlechten Karten" werden in der Anzeige dargestellt. Minuspunkte bekommen Sie desweiteren auch für nicht geschnappte Personen. Sie sollten also gefälligst den "Plan erfüllen", der Ihnen allmorgendlich vorgegeben wird. Haben Sie zu viele Minuspunkte gesammelt, können Sie sich als entlassen betrachten!

PRÄMIEN & ZULAGEN

Zur Erleichterung Ihres "Dienst"-Tages stehen u.a. folgende nützliche Einrichtungen zur Verfügung: Im Doughnut-Shop (dort gibt's Berliner Pannkuchen) angelangt, erhalten Sie 'ne Extra-Portion Zeit. Sammeln Sie auch Geldsäcke auf, um Ihrer Lohntüte ein gewisses Extra zuzufügen, und halten Sie von Zeit zu Zeit auch an den Tankstellen, Denn: Auch Ihr Schlitten braucht 'ne Menge Sprit, Natürlich können Sie auch den sogenannten

"Speed Shop" aufsuchen. Dort können Sie sich einige Zusatzeinrichtungen für Ihren Dienstwagen: Radarsystem, Panzerung, bessere Bremsen und schnellere Beschleunigung. Jedoch sollte man beim Frisieren des Autos auf jeden Fall auf den Geldbeutel achten. Gibt man zuviel dafür aus, fehlt's einem nachher bei der "Planerfüllung"; man muß ja schließlich einiges an Diebesgut erbeuten und zur Wache zurückbringen!

DIE STEUERUNG

Atari ST, Amiga und C-64 = Stick
Amstrad CPC, Spectrum und IBM PC = Stick
oder Tastatur (Letztere frei belegbar)
Links = Steuerung nach links
Rechts = Steuerung nach rechts

Hoch = Beschleunigung
Runter = Abbremsen
Feuer schnell gedrückt = Waffengebrauch
(falls vorhanden)
Feuer gedrückt gehalten = Betätigung der Sirene

LADEN DER DATENTRÄGER

Atari ST und Amiga: Disc ins Laufwerk und Rechner einschalten.
IBM PC: Zuerst MS DOS laden: danach Disc einlegen und mit APB starten.
Commodore-64 Diskette: Rein in die Floppy und LOAD"**, 8,1 eingeben.
Amstrad-CPC-Diskette: RUN"DISK eintippen.
Spectrum +3 Diskette: Die Loader-Option anwählen.