

Programmstart	2
Standardsteuerung	3
STARSKY & HUTCH™	5
Spielstart	6
Profilmenü	7
Hauptmenü	7
Modus "Freie Streife"	8
TV-Specials	9
Profil	9
Optionen	9
Extras	12
Gameplay	13
Ziele des Spiels im Story-Modus	13
TV-Specials & Freie Streife	14
VR - Viewer Rating	14
Fahren	15
Schießen	16
Waffen	17
Powerups	18
Episoden	20
Der Spielbildschirm	22
Credits	24

HAFTUNGS AUSSCHLUSS

Indem Sie dieses Software-Produkt verwenden, erklären Sie sich damit einverstanden, sich an die unten aufgeführten Beschränkungen zu binden.

BECHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Empire Interactive garantiert für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, dass die Software im Wesentlichen gemäß den dazugehörigen schriftlichen Materialien arbeitet. Alle gesetzlichen Garantien für die Software sind auf neunzig (90) Tage beschränkt, sofern die Gültigkeit dieser Klausel nicht durch anwendbares Recht hinfällig ist.

ANSPRÜCHE DES KUNDEN

Die gesamte Haftung von Empire Interactive und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von Empire Interactive entweder (a) in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder (b) in dem Ersatz der Software oder Hardware, die dieser beschränkten Garantie nicht genügt und zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs an die Verkaufsstelle zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Ausfall der Software auf einen Unfall, auf Missbrauch oder auf eine fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist. Für eine Ersatz-Software wird lediglich eine Garantie für den Rest der ursprünglichen Garantiefrist oder für dreißig (30) Tage übernommen, wobei der jeweils längere Zeitraum maßgebend ist.

KEINE WEITERE GEWÄHRLEISTUNG

Soweit es das anwendbare Recht zulässt, schließen Empire Interactive und die Lieferanten von Empire Interactive alle anderen Versicherungen, Garantien, Konditionen oder andere Bestimmungen bezüglich der Software und der zugehörigen schriftlichen Materialien, ob ausdrücklich oder gesetzlich, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die gesetzlichen Garantien und/oder Konditionen der handelsüblichen Qualität und der Eignung für einen besonderen Zweck, für sich aus.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

Soweit es das anwendbare Recht zulässt, sind weder Empire Interactive noch die Lieferanten von Empire Interactive in keinem Fall für irgendwelche Schäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf direkte oder indirekte Schäden aus Personenschäden, entgangenen Geschäftsgewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen oder andere finanzielle Einbußen) haftbar, die aufgrund der Benutzung dieses Produktes oder aus der Unmöglichkeit entstehen, dieses Produkt zu verwenden, selbst wenn Empire Interactive von der Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet worden ist. Auf jeden Fall ist die gesamte Haftung von Empire Interactive und der Lieferanten von Empire Interactive unter jeder Bestimmung dieses Vertrags auf den Betrag beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software gezahlt haben, sofern die Gültigkeit dieser Klausel nicht durch anwendbares Recht hinfällig ist, und die Garantiefrist für die Software auf neunzig (90) Tage beschränkt.

Dieser Software-Lizenzvertrag untersteht dem englischen Recht.

PROGRAMMSTART

SYSTEMANFORDERUNGEN

Dein Rechner sollte die Minimum-Systemanforderungen erfüllen, die im SCREENFUN-DVD-Menü (SCREENFUN.exe) angegeben sind. Du solltest also zunächst überprüfen, dass das Spiel auf deinem PC läuft.

INSTALLATION

- 1 Lege die **STARKY & HUTCH™** DVD in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers.
- 2 Wenn auf deinem Rechner die Funktion Autostart aktiviert ist, sollte das DVD-Menü nach einigen Sekunden automatisch angezeigt werden. Ist das nicht der Fall, klick doppelt auf das Symbol '**Arbeitsplatz**' auf deinem Desktop, klick dann doppelt auf das DVD-ROM-Laufwerk und noch mal doppelt auf die Datei setup.exe.
- 3 Wähle deine Sprache, klick auf **OK** und befolge dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 4 Wenn das Spiel erfolgreich installiert ist, klick entweder doppelt auf das Symbol für Starsky and Hutch™ auf dem Desktop oder wähle im Menü **Start** Programme/Empire Interactive/Starsky & Hutch/Starsky & Hutch, um das Spiel zu starten. Das Spiel wird dann geladen.

HINWEIS: Während du **STARKY & HUTCH™** spielst, muss sich die Spiel-DVD die ganze Zeit in deinem DVD-ROM-Laufwerk befinden.

Wenn bei der Installation oder beim Spielen Schwierigkeiten auftreten sollten, lies bitte die Readme-Datei des Programms oder besuche die Kundendienstseite von Empire unter:

<http://www.empireinteractive.com>

STANDARDSTEUERUNG

STARSKY & HUTCH™ kann im Einzelspieler-Modus mit der Tastatur, einem Joystick oder einem Lenkrad gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus kann der Spieler, der schießt, entweder die Maus oder einen Joystick einsetzen.

HINWEIS: Die Menünavigation MUSS mit der Tastatur erfolgen. Dies ist die Standard-Tastenbelegung im Einzelspieler-Spiel:

Taste	Menü	Im Spiel
Eingabetaste/Enter	Akzeptieren/Bestätigen	-
ESC	Zurück zu Windows	Ende
Pfeiltaste LINKS/RECHTS	Option ändern	Nach links/rechts lenken
Pfeiltaste OBEN/UNTEN	Nach oben/unten	Beschleunigen/Bremsen
Leertaste	-	Handbremse
Alt Gr	-	Schießen
ENDE	-	Kamerasicht ändern
N	-	Nach links sehen
M	-	Nach rechts sehen
N und M	-	Nach hinten sehen

Alle Spielsteuerungen können im Menü OPTIONEN/STEUERUNGEN/
KONFIGURATION geändert werden (siehe dazu auch Seite 4).

Steuerungskonfiguration für Peripheriegeräte:

STARSKY & HUTCH™ kann im Einzelspieler-Modus mit der Tastatur, einem Joystick oder einem Logitech®-kompatiblen Lenkrad gespielt werden. Die Controllerkonfiguration kann im Menü OPTIONEN/STEUERUNGEN/KONFIGURATION eingestellt werden.

STARSKY & HUTCH™ kann im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden, wenn diese Funktion im Menü OPTIONEN/STEUERUNGEN/KONFIGURATION aktiviert wird. Alle Steuerungen für den Spieler, der sich für das FAHREN entscheidet (Spieler 1) und den Spieler, der SCHIESSEN (Spieler 2) möchte, können abhängig von den angeschlossenen Peripheriegeräten mit den Pfeiltasten links und rechts gewählt werden. Man kann mit der Tastatur, einem Joystick oder einem Logitech®-kompatiblen Lenkrad fahren und mit der Maus oder einem Joystick schießen.

Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt STEUERUNGEN FÜR FAHRER UND SCHÜTZEN weiter unten.

Menünavigation

Du kannst mit der Tastatur auf alle Menüs in **STARSKY & HUTCH™** zugreifen. Mit den Pfeiltasten oben und unten kannst du das Objekt/die Option, die du wählen möchtest, markieren, und deine Wahl dann mit der **Eingabetaste** bestätigen. Um ein Objekt zu verändern, während es markiert ist (zum Beispiel eine Option im Optionsmenü), kannst du die Pfeiltasten **links und rechts** verwenden. Mit der Taste **ESC** gelangst du vom Hauptmenü aus zurück zu Windows.

STARSKY & HUTCH™

Willkommen in den Siebzigern und dem weltweit beliebtesten Polizistenduo! Die Zeit für Schlaghosen, lange Haare und Worte wie "Cool", "Disco" und "Peace" ist gekommen. Übernimm in **STARSKY AND HUTCH™** die Steuerung eines der großartigsten V8 aller Zeiten, dem berühmten Ford Gran Torino™, unter seinen Fans auch liebevoll "Striped

Tomato" genannt. Dein Auftrag lautet, durch die Straßen von Bay City zu patrouillieren und kriminellen Elementen das Handwerk zu legen. Dabei geht's mit Affenzahn durch die Stadt, während du sowohl Starsky hinterm Steuer als auch Hutch am Abzug steuern kannst. Ganze 18 Episoden TV-inspirierter Action und drei weitere, speziell für dieses Spiel in Auftrag gegebene TV-Specials warten auf dich. Auch gibt's jede Menge Extras freizugeben, darunter exklusives Material von Antonio Fargas, dem originellen, coolen und einzigartigen Huggy Bear!



SPIELSTART

Klicke doppelt auf das Symbol für **STARKY & HUTCH™** auf dem Desktop, damit die Startoptionen erscheinen. Hier stehen dir eine ganze Reihe von Render- und Audio-Optionen zur Verfügung. Wähle die Einstellungen, die am besten für deine Hardware sind:

RENDER-OPTIONEN

Du kannst zwischen Bildschirmauflösungen von 640x400x16 bis 1280x1024x32 wählen. Die ersten beiden Werte beziehen sich auf die Pixelauflösung und der dritte auf die Bit-Tiefe der Anzeige.

Die Qualität kann auf Standard, Mittel und Hoch eingestellt werden. Diese Einstellung wirkt sich auf die Anzeige grafischer Features wie Schatten und Multitexturen aus.

Du kannst ebenfalls zwischen hochaufgelösten und Standardtexturen wählen. Damit wird die Auflösung der Texturen in den Fahr-Sektionen des Spiels bestimmt.

Abhängig von deiner Hardware solltest du die angemessenen Einstellungen für diese Render-Optionen wählen. Das Spiel läuft auf einem PC, der über die Minimum-Systemanforderungen verfügt (P3 500, 128 MB RAM und 16 MB Grafikkarte), besser mit den Standardeinstellungen und einer niedrigeren Bildschirmauflösung. Da das Spektrum an Hardware-Ausstattung sehr breit ist, solltest du ausprobieren, welche Einstellungen das beste Ergebnis für dein System bringen.

In der Readme-Datei findest du Informationen über spezielle Hardware-Probleme, auf die wir vor der Veröffentlichung des Spiels aufmerksam geworden sind.

AUDIO-OPTIONEN

Du kannst hier die Lautstärke für das Spiel einstellen (dies kannst du auch in den Menüs und im Spiel selbst) sowie abhängig von der Geschwindigkeit deines PCs rechenintensive Effekte und 3D-Buffer aktivieren.

Mit der Option **Spielen** startest du **STARKY & HUTCH™**.

Wenn die Intro-Sequenz vorbei ist, erscheint der Titelschirm – hier kannst du mit einer beliebigen Taste auf das Menü Profil zugreifen.

PROFILMENÜ

Dein Profil, das auf deiner Festplatte gespeichert ist, enthält auch deinen Punktestand. Es gibt sechs verfügbare Profilplätze in diesem Menü. Du



kannst ein neues Profil erstellen, indem du einen leeren Platz wählst. Wenn du ein bereits bestehendes Profil überschreiben möchtest, kannst du es mit den Pfeiltasten **oben/unten** markieren und mit der **Taste Entf** löschen.

Namenseingabe

Mit den Pfeiltasten oben und unten kannst du Buchstaben wählen und mit den Pfeiltasten links und rechts zum nächsten Buchstaben wechseln (bis zu sieben Buchstaben). Wenn du deinen Namen korrekt eingegeben hast, gelangst du mit der **Eingabetaste** zum Hauptmenü.

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü umfasst sechs Optionen, die entweder Zugang zum Spiel oder anderen Features und noch freizugebenden Extras bieten. Wurde eine neu ins Spiel gebrachte Spieloption freigegeben, erscheint in den Menüs rechts dieser Option ein blinkendes Sternchen.



STORY-MODUS

Im Story-Modus kannst du 18 Episoden einer speziell für dieses Spiel in Auftrag gegebenen, drei TV-Serien umfassenden Storyline der Reihe nach durchspielen. Wähle die Option "Story-Modus", um zum Serienauswahlschirm zu gelangen.

Serienauswahl

Das Spiel umfasst drei TV-Serien, doch kann zu Beginn nur Serie 1 gewählt werden. Unter Serie 1 sind sechs leere Slots aufgeführt, die auf die besten Polizeidienstmarken warten, die du in jeder der sechs Episoden der ersten Serie erwerben kannst. Serie 2 und 3 sind an diesem Punkt noch gesperrt. Die zur Freigabe vorausgesetzte Mindestzahl und Art der Dienstmarken ist unter den Serien aufgeführt. Wähle die Option "Serie 1", um zum Episodenauswahlschirm zu gelangen.



Episodenauswahl

Zu Beginn des Spiels kann nur Episode 1 gewählt werden. Rechts neben jeder Episode ist in einem Feld der Episodenstatus zu sehen, darunter dein bisher höchstes Viewer Rating bzw. Einschaltquote (VR – siehe weiter unten) und ob du bereits den versteckten Autoschlüssel oder Huggy-Objekte aufgesammelt

oder dein Sekundärziel erreicht hast. Unten ist das für jede Polizeidienstmarke vorausgesetzte Viewer Rating aufgeführt.

Die Episoden werden der Reihe nach freigegeben, wobei du eine zuvor erfolgreich abgeschlossene Episode jederzeit erneut spielen kannst, um wenn möglich bessere Polizeidienstmarken zu erwerben. Auch kann jede erfolgreich abgeschlossene Episode nach Aufsammeln des versteckten Autoschlüssels (siehe unten) mit einem anderen Fahrzeug wiederholt werden. Während eine Episode geladen wird, erscheinen deine Einsatzziele. Einzelheiten zum eigentlichen Spiel findest du weiter unten unter "Gameplay".

MODUS "FREIE STREIFE"

Dank dieser Option kannst du in Ruhe Bay City erforschen.

Freie Streife

Das Menü "Freie Streife" umfasst die folgenden vier Schaltflächen, eine für jeden Stadtteil von Bay City: Downtown, Zentrum, Ocean und Dockside. Neben jedem Stadtteil ist die zur Freigabe des jeweiligen Stadtteils vorausgesetzte Zahl Polizeidienstmarken aufgeführt. Die freie Streife untersteht dabei immer einem Zeitlimit, das du durch Aufnahme von Objekten, die in jedem Stadtteil versteckt sind, jedoch erweitern kannst. Jeder freigegebene Stadtteil enthält die in zuvor freigegebenen Stadtteilen aufgesammelten Objekte, so dass du nach Freigabe der Dockside genug Zeit hast, die ganze Stadt zu erkunden.



Fahrzeugauswahl

Hast du durch Aufsammeln versteckter Autoschlüssel im Story-Modus weitere Fahrzeuge freigegeben oder eine Episode abgeschlossen, in der der Torino nicht zum Einsatz kam, dann kannst du mit ihnen auf freie Streife gehen. Die Fahrzeugauswahl erfolgt über den Fahrzeugauswahlschirm, der nach dem Menü "Freie Streife" erscheint.

TV-SPECIALS

Durch Erreichen der Sekundärziele im Story-Modus können drei TV-Special-Bonusepisoden freigegeben werden. Die zur Freigabe jedes TV-Specials vorausgesetzte Zahl an Sekundärzielen ist rechts aufgeführt.



Racing Special

Beim Racing Special gehst du gegen drei andere Wagen in ein Checkpoint-Rennen durch Bay City.

Shooting Special

Beim Shooting Special geht's auf Checkpoint-Fahrt durch die Stadt, wobei du in der dir zur Verfügung stehenden Zeit auf so viele Ziele wie möglich zu schießen versuchst.

Stunt Special

Das Stunt Special umfasst die besten Stunts des Story-Modus und ein paar spannende Extras. Das ist deine Chance, zwanzig verschiedene Autostunts zu erlernen und zu perfektionieren.

PROFIL

Im Bildschirm Profil kannst du während des Spiels deine Fortschritte überprüfen. Mit der **Eingabetaste** kannst du dein Profil ändern und mit der Taste **ESC** zum Hauptmenü zurückkehren.



OPTIONEN

Das Optionenmenü umfasst vier Schaltflächen, die Zugang zu weiteren Menüs bieten.



Steuerungen

Wähle die Option "Steuerungen", um das Menü "Controller-Setup" zu öffnen, über das du deine im Spiel verwendeten Controller konfigurieren kannst.

STEUERUNGEN FÜR FAHRER UND SCHÜTZEN

STARSKY & HUTCH™ kann im Einzelspieler-Modus mit der Tastatur, einem Joystick oder einem Lenkrad gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus kann der Spieler, der schießt, entweder die Maus oder einen Joystick einsetzen.



HINWEIS: Im Ein-Spieler-Modus gibt es ein automatisches Zielsystem – du musst hier also nur das Gerät, dass du zum Fahren benutzt, konfigurieren.

Du kannst mit den Pfeiltasten **links und rechts** zwischen dem Gerät zum Fahren und dem zum Schießen wechseln.

Konfigurieren

Wenn du den gewünschten Controller zum Fahren gewählt hast, gelangst du mit dem Button "Konfigurieren" in das Menü, in dem du die Tastenbelegungen festlegen kannst.

Standard

Wenn du mit den von dir gewählten Tastenbelegungen noch nicht zufrieden bist, kannst du die Standardbelegungen mit dem Button Standard wiederherstellen.



Konfigurationsbildschirm

Folge den Anweisungen und drücke die jeweilige Taste oder den jeweiligen Button, damit diese Konfiguration gespeichert wird. Auf dem Bildschirm wird dann automatisch die nächste Steuerung markiert.

Mit der Taste **ESC** gelangst du zum vorherigen Menü.

Untertitel

Wähle diese Schallfläche, um die Untertitel ein- oder auszuschalten.

Minikarte

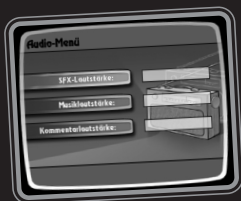
Die Navigationsminikarte des Spiels kann entweder in Fahrtrichtung des Spielerwagens rotieren oder stationär, d.h. fest sein.



Anzeige ändern

Wähle diese Option, um den Bildschirm "Anzeige ändern" aufzurufen, über den du mit den Richtungstasten die Position der Anzeige auf dem Bildschirm justieren kannst.

Audio



Das Audiomenü umfasst Lautstärkereglern, über die du die Lautstärke der Soundeffekte, Musik und des Kommentars justieren kannst. Bei den Audio-Optionen kannst du die SFX-, die Musik- und die Kommentarlautstärke für das Spiel einstellen. Benutze dazu die Pfeiltasten **links und rechts**.

Laden/Speichern

Du kannst die Funktion "Automatisch speichern" unten im Menü aktivieren und deaktivieren. Sie ist standardmäßig aktiviert, wodurch dein Spielfortschritt automatisch am Ende jeder Episode gespeichert wird. Wenn du die Funktion deaktivierst, werden deine Profile nicht automatisch von der Festplatte gespeichert und geladen.



EXTRAS

Das Menü "Extras" umfasst Optionen, die nach und nach durch Aufnahme von "Huggy-Objekten" während des Spiels freigegeben werden.



Movie abspielen

Mit diesem Feature kannst du dir die Intro- und Outro-Filme aller Episoden und Serien anschauen, die du bereits erfolgreich beendet und auf der Festplatte gespeichert hast.

Musik abspielen

Dank dieser Option kannst du dir alle im Spiel verwendeten Soundtracks anhören. Auch gibt es einen versteckten Soundtrack, den du zuerst freigeben musst.

Huggy-Biographie

Die Huggy-Biographie bietet Einblick in die Biographie von Antonio Fargas, dem ursprünglichen Huggy Bear der TV-Serie.

Huggy-Schnappschüsse

Der Bildschirm "Huggy-Schnappschüsse" enthält mehrere Fotos von Antonio Fargas.

TV-Schnappschüsse

Der Bildschirm "TV-Schnappschüsse" enthält exklusive Fotos, die während der Filmaufnahmen für die TV-Serie gemacht wurden.

Huggy-Interview

Der Bildschirm "Huggy-Interview" enthält exklusive Videoaufnahmen von Antonio Fargas, in denen alles von der TV-Serie bis hin zu diesem Spiel angesprochen wird.

GAMEPLAY

ZIELE DES SPIELS IM STORY-MODUS

Das Einsatzziel im Story-Modus ist immer der erfolgreiche Abschluss der aktuellen Episode, d.h. die nächste Episode wird erst freigegeben, wenn du die aktuelle im Kasten hast. Dein Primärziel mag dabei lediglich darin bestehen, ein verdächtiges Fahrzeug aufzuhalten, oder aber auch, ein Lager zu beobachten und dann den Freeway entlang einen Sattelschlepper zu verfolgen und dabei zwei Angreifer abzuwehren! Die Hintergrundgeschichte wird dir im Einleitungsfilm jeder Episode erzählt, und das Primärziel ist immer auf dem Ladebildschirm aufgeführt.

Polizeidienstmarken



Hast du eine Episode erfolgreich abgeschlossen, wird deine Leistung der endgültigen Viewer Rating, d.h. Einschaltquote entsprechend bewertet. Als Belohnung gibt's einen Pfannkuchen oder eine Bronze-, Silber- oder Goldpolizeidienstmarke. Das für den Gewinn der verschiedenen Dienstmarken vorausgesetzte Viewer Rating ist auf dem Ladeschirm aufgeführt. Nach erfolgreichem Abschluss einer Episode wird automatisch die nächste Episode der aktuellen Serie freigegeben. Um eine neue Serie zu starten, musst du eine gewisse Anzahl Polizeidienstmarken erworben haben. Beachte, dass du pro Episode nur eine Polizeidienstmarke gewinnen kannst. Eine bereits freigegebene Episode darf erneut gespielt werden, wenn du z.B. versuchen willst, eine bessere Polizeidienstmarke zu erwerben. Polizeidienstmarken sind auch zur Freigabe des Modus "Freie Streife" notwendig.

In jeder Episode gibt es weitere Einsatzziele, dank denen du zusätzliche Features freigeben kannst.



Sekundärziele

Sekundärziele beziehen sich auf zusätzliche Aufgaben, die du zum erfolgreichen Abschluss einer Episode erfüllen kannst. Wie die Primärziele sind auch die Sekundärziele auf dem Ladeschirm aufgeführt. Ein Sekundärziel könnte dabei z.B. darin bestehen, ein paar Pappkartons plattzufahren oder ein paar Autotransporter zu überspringen. Zur Freigabe der TV-Specials musst du auch die Sekundärziele erreichen.

Huggy-Objekte



In jeder Episode sind in Nähe deiner Route zwei Huggy-Objekte versteckt. Dabei handelt es sich um Karten mit dem Bild von Huggy Bear. Um sie aufzusammeln, brauchst du nur drüberzufahren. Alle bis Abschluss der jeweiligen Episode aufgesammelten Huggy-Objekte werden automatisch deiner Huggy-Objekt-Gesamtsumme hinzugefügt und sind damit im Spiel nicht mehr zu finden. Huggy-Objekte werden zur Freigabe von zusätzlichen Features im Menü "Extras" benötigt.

Autoschlüssel



In jeder Episode gibt es einen Autoschlüssel zu finden. Sammelst du diesen Schlüssel vor Abschluss der aktuellen Episode auf, wird ein Extrawagen freigegeben, mit dem du diese Episode wiederholen kannst, wenn du willst. Auch stehen alle freigegebenen Wagen daraufhin im Modus "Freie Streife" zur Verfügung. So kannst du die Straßen von Bay City in einem Taxi mit offenem Verdeck oder einem Fleischertruck erforschen!

TV-SPECIALS UND FREIE STREIFE

Das Spiel bietet drei TV-Specials, die du durch Erreichen von Sekundärzielen freigeben kannst. Dabei handelt es sich um besondere Episoden, deren Einsatzziele ebenfalls auf dem Ladeschirm aufgeführt sind. Im Modus "Freie Streife" kannst du eine bestimmte Zeit lang die Stadt erforschen. Auf der Karte sind in diesem Fall Spezialobjekte zu sehen. Sammle sie auf, um mehr Zeit zu gewinnen. Die Objekte regenerieren sich dabei mit jedem Einsatzneustart.

VR – VIEWER RATING

Das Ziel des Spiels besteht darin, das Primärziel der jeweiligen Episode (sowie jegliche anderen oben aufgeführten Ziele) zu erreichen, bevor das Viewer Rating (VR) auf Null gesunken ist. Dabei sinkt die Einschaltquote in jeder Episode automatisch, es sei denn, dir gelingt es, die Zuschauer mit spannenden Fahr- und Schießkünsten an den Bildschirm gefesselt zu halten. Also, zeig, was in dir steckt!

Spektakuläre Fahr- und Schießkünste erhöhen dein VR. Fährst und schießt du dagegen schlecht, schalten die Zuschauer recht schnell gelangweilt ab.

Spielen zwei Spieler zusammen, dann teilen sie sich das VR, d.h. eine gute Zusammenarbeit ist unbedingt notwendig, wenn die Zuschauer dranbleiben sollen.

Ist die Einschaltquote auf null gesunken, ist das Spiel zu Ende und du hast die Episode verloren.

Deine bei Abschluss der jeweiligen Episode erreichte Einschaltquote bestimmt, welche Polizeidienstmarke du erhältst.

Positive VR



Die Einschaltquote steigt, wenn du bestimmte Autostunts vollführst. Einige dieser Tricks können jederzeit zur Schau gestellt werden, während andere eine schnelle Entscheidungskraft und die Nutzung deiner Umwelt voraussetzen.

Wenn du deinen Wagen in der Kurve in einen Powerslide ziehst, für einen Sprung vom Boden abhebst, auf zwei Rädern oder auf Haaresbreite an Zivilfahrzeugen vorbeifährst, gewinnst du einen VR-Bonus. Auch durch Plattfahren von Straßenobjekten gibt's VR-Punkte, denn hier gewinnt klipp und klar der Showman!

Negatives VR



Fährst du schlecht, sinkt deine Einschaltquote. Bay City ist ohnehin schon ein gefährlicher Ort. Deine Aufgabe ist es, die Straßen sicherer, nicht noch unsicherer zu machen! Pass also auf, dass du nicht mit Zivilfahrzeugen zusammenstößt, Fußgänger umnagelst oder Mauern etc. zu Schrott fährst.

FAHREN

Während des Spiels handelt sich dein Wagen sicher irgendwann ein paar Dellen ein, doch brauchst du dir deswegen keine Sorgen zu machen, denn dein Fahrvermögen wird dadurch nicht beeinträchtigt. Landet dein Wagen auf dem Dach, dreht er sich automatisch wieder um, so dass du gleich wieder losdüsen kannst, doch verlierst du durch solche Eskapaden natürlich kostbare Zeit.

Halt die Augen nach bewaffneten Verdächtigen offen, da jeder Schuss, den dein Wagen abkriegt, vorübergehend dein Fahrvermögen beeinträchtigt.

Bretterst du in Straßenobjekte, gewinnst du für jedes Objekt der Aufprallwucht entsprechend kleine VR-Bonuse, doch wird dein Wagen dem Gewicht des Objektes und der Aufprallwucht entsprechend langsamer, d.h. du verlierst kostbare Zeit. Sieht ein Objekt also schwer aus, dann ist es das sicher auch!

Starskys Fahrtipps



- Denk dran! Bay City ist ein geschäftiger und gefährlicher Ort. Der vorsichtige Einsatz des Gas- und Bremspedals ist also wichtig, wenn du nicht ständig mit Mauern und Zivilfahrzeugen zusammenstoßen und damit deine Einschaltquote in den Keller schicken willst.
- Halt Ausschau nach Abkürzungen! Du erreichst deinen Zielort so nicht nur schneller, sondern triffst hier und da vielleicht auch auf einen zusätzlichen Bonus.
- Dein Torino ist ein leistungsstarker Wagen. Lerne also, wie du durch geschickten Einsatz des Gas- und Bremspedals sowie der Handbremse das Beste aus ihm rausholst.
- Bietet sich dir eine Gelegenheit zum Sprung, dann gib Gas, denn je weiter du springst, desto höher dein Bonus. Beachte, dass du für einige Sprünge recht lange in der Luft bleiben musst, wenn du die andere Seite in einem Stück erreichen willst.

SCHIEßEN

1-Spieler-Modus

Im Einzelspieler-Modus bedient sich Hutch eines automatischen Zielsystems, um alle in Fahrtrichtung des Wagens befindlichen Objekte unter Beschuss zu nehmen. Je höher die Priorität eines Objektes dabei ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass es der Entfernung entsprechend anvisiert wird. Powerups und feindliche Geschosse haben dabei eine höhere Priorität als verdächtige Fahrzeuge, die wiederum wichtiger sind als die allgemeine Spielumgebung sowie "negative" Ziele. Hutch lädt seine Waffe automatisch auf.

Werden positive Ziele anvisiert, erscheint ein gelber Kreis. Triffst du sie, steigt die Einschaltquote. Werden negative Ziele anvisiert, erscheint ein blauer Kreis. Triffst du sie, sinkt die Einschaltquote.

Die meisten Ziele wie z.B. Powerups werden nach Anvisieren nur einmal unter Beschuss genommen. Bei verdächtigen Fahrzeugen und Passagieren ist das Zielsystem jedoch länger aktiviert, da für solche Ziele mehrere Schüsse notwendig sind.

Je akkurater du ein verdächtiges Fahrzeug im Visier hast, desto kleiner ist der Zielkreis. Gelingt es dir, deinen Wagen in gleichmäßigem Tempo hinter dem Ziel zu halten, leuchtet der Zielkreis roter auf. Drückst du jetzt ab, triffst du das Ziel mit maximaler Schadenskraft und gewinnst damit auch die maximale VR-Punktzahl. Schießt du, bevor du das Ziel genau anvisiert hast (d.h. der Zielkreis ist rot), dann steigt weder dein VR noch deine Schadenskraft, ganz gleich wie groß das Ziel dabei ist. Es bleibt also dir überlassen, ob du wild und viel schießt, um zu gewinnen, oder

besser wartest, deinen Wagen in Position bringst und mit größerer Schadenskraft zuschlägst, um das Spiel so mit Stil zu gewinnen!






2-Spieler-Modus

Im 2-Spieler-Modus übernimmt der zweite Spieler Hutchs Rolle, d.h. er schießt. In diesem Modus ist der schießende Spieler bei Anvisierung eines Ziels natürlich vom fahrerischen Können des anderen Spielers abhängig.

WAFFEN

Sowohl im 1-Spieler-Modus als auch im 2-Spieler-Modus ist die Standardwaffe ein Revolver und die Munition unbegrenzt. Gelegentlich wirst du Extrawaffen finden, die du aufsammeln kannst. Die alte Waffe wird in diesem Fall automatisch durch die neue ersetzt. Wird dieselbe Waffe wiederholt aufgenommen, dann erhöht sich der Munitionsvorrat der aktuellen Waffe.

Hat die Bonuswaffe keine Munition mehr, greift Hutch wieder zu seiner Standardwaffe, dem Revolver.

Waffe	Ladestreifenkapazität	Hinweise
 Revolver	6 Kugeln	Hutchs Standardwaffe.
 Hochleistungsrevolver	6 Kugeln	Ein leistungsstärkerer Revolver, der auf größere Entfernung eine größere Schadenskraft hat.
 Pistole	9 Kugeln	Eine leistungsstarke Pistole mit höherer Feuer- und Nachladegeschwindigkeit als der Revolver.
 Maschinenpistole	32 Kugeln	Die Maschinenpistole feuert bei gedrückt gehaltener Feuertaste mehrere Kugeln.
 Schrotflinte	9 Kugeln	Die Schrotflinte hat zwar die größte Schadenskraft, lässt sich jedoch nur langsam nachladen. Auch ist sie nur für den Nahkampf geeignet.

Spezialschussobjekte

Gewisse Objekte in Bay City müssen aktiviert werden, indem du sie unter Beschuss nimmst, bevor Starksy und Hutch ungehindert weiterfahren können. Halt die Augen nach Kreuzungen, Toren, Autotransportern und Zugbrücken auf. Ist eine Ampel rot, kannst du sie mit einem gut gezielten Schuss auf Grün umschalten, was besonders dann nützlich ist, wenn du einen gefährdeten Wagen beschützen sollst.

Explosive Objekte

Schießt du auf explosive Objekte, nimmt die umliegende Gegend Schaden und deine Einschaltquote steigt. Du kannst auf diese Weise Verdächtige wunderbar aufhalten! Tonnen, Benzinkanister, Benzinpumpen, Granaten und Bomben können so alle vorteilhaft zum Einsatz gebracht werden.

Verdächtige, die dich unter Beschuss nehmen!

Hat dich ein bewaffneter Verdächtiger ins Visier genommen, blinkt über seinem Kopf ein Ausrufezeichen auf. Drückt er ab, leuchtet das Ausrufezeichen permanent auf.



Hutchs Schießtipps

- Akkurates Zielen ist wichtig, wenn du mit maximaler Schadenskraft zuschlagen willst. Schieß auf den Feind, nicht auf Unschuldige! Schießt du wild in der Gegend rum, sinkt deine Einschaltquote.
- Halt die Augen nach versteckten Waffenbonussymbolen auf.
- Im 1-Spieler-Modus ist Timing von größter Wichtigkeit. Schieß, bevor das Ziel außer Reichweite gerät!

POWERUPS

In ganz Bay City gibt's Powerups zu finden, die dir beim Erreichen deines Einsatzziels behilflich sein sollen.

Durch Schießen aktivierte Powerups








Schießt du auf ein Powerup, aktivierst du damit vorübergehend seine Wirkung, und im unteren linken Bildschirmbereich erscheint ein entsprechendes Symbol dazu. Einige Powerups regenerieren sich nach einem Treffer wieder und können damit erneut zum Einsatz gebracht werden. Powerups, auf die du schießen kannst, sind an einem Ring erkennbar.

Durch Drüberfahren aktivierte Powerups

Powerup	Effekt
 VR	VR-Bonus (Niedrigster)
 VR ++	VR-Bonus (Mittel)
 VR +++	VR-Bonus (Höchster)
 Turbo	Der Wagen des Spielers legt noch einen Zahn zu.
 Sirene	Schaltet die Polizeisirene des Spielerwagens ein und bringt damit jeglichen Zivilverkehr zum Stillstand. Auch hört die Einschaltquote bei aktivierter Sirene auf zu sinken.
 Super-Grip	Gibt den Reifen des Spielerwagens mehr Grip, d.h. Bodenhaftung.
 VR x 2	Verdoppelt alle VR-Gewinne UND -Verluste.
 Doppelschaden	Verdoppelt alle Schäden.
 Ladehemmung	Hindert Verdächtige daran, ihre Waffen abzufeuern.
 Replay	Aktiviert das zuletzt aktivierte Powerup erneut.
 Spezialereignis	In Verbindung mit einem bevorstehenden spannenden Ereignis. Oft kannst du dir mit einem gut getimten Schuss einen weiteren Vorteil verschaffen.
 Polizeibonus	Ein besonderer Punktebonus, der bei TV-Specials zum Tragen kommt.

Fährst du über ein Powerup, das nicht aufgesammelt werden kann, aktivierst du damit vorübergehend seine Wirkung. Powerups, über die du drüberfahren kannst, sind an einem durchsichtigen Kästchen erkennbar.

EPISODEN

Powerup	Effekt
 VR +	VR-Bonus (Niedrigster)
 VR ++	VR-Bonus (Mittel)
 VR +++	VR-Bonus (Höchster)
 Spezialereignis	Bezeichnet einen interessanten Bereich oder ein bevorstehendes interessantes Ereignis.
 Huggy-Objekt	Sammle Huggy-Objekte auf, um Huggy-Extras freizugeben.
 Schlüssel	Sammle Schlüssel auf, um zusätzliche Fahrzeuge freizugeben. Pro Episode gibt's dabei einen Schlüssel zu finden.
 Polizei-bonus	Ein besonderer Punktebonus, der bei TV-Specials zum Tragen kommt.

Jede Episode hat ein oder mehrere Ziele, die der Spieler erreichen muss, um die Episode erfolgreich abzuschließen. Die im Spiel gesetzten Ziele sind dabei unterschiedlich.

Einsatzziel lokalisieren

Oftmals müssen Starsky und Hutch einen Tatort oder einen anderen Ort aufsuchen. Folge in diesem Fall einfach der rosafarbenen Leitmarkierung und den weißgepunkteten Linien der Navigationsminikarte (sofern vorhanden).

Einsatzziel verfolgen

Das häufigste Einsatzziel besteht darin, ein oder mehrere verdächtige Fahrzeuge zu verfolgen und aufzuhalten. Aktive Verdächtige werden auf der Navigationskarte und im Spiel in Form von gelben Hinweispfeilen (sofern außer Sicht) angezeigt. Um ein verdächtiges Fahrzeug aufzuhalten, musst du es wiederholt rammen und unter

Beschuss nehmen, bis seine Statusleiste auf null gesunken ist. Viele verdächtige Fahrzeuge haben bewaffnete Passagiere, die du schnellstens unschädlich machen solltest! Schießt du aus großer Entfernung, ist deine Schadenskraft natürlich geringer.

In einigen Episoden kann es eine ganze Reihe verdächtiger Fahrzeuge geben, wobei du dich auf die wichtigsten Verdächtigen konzentrieren solltest, wenn du die Episode erfolgreich zum Abschluss bringen willst. Schießt du auf verdächtige Fahrzeuge und bewaffnete Verdächtige (die "Baddies"), dann steigt deine Einschaltquote.

In einigen Fahrzeugen können sich mitunter auch Geiseln oder Verdächtige aufhalten, die du dir lebend schnappen musst. Nimmst du solche Fahrzeuge unter Beschuss, handelst du dir natürlich eine deftige VR-Strafe ein.

Schutzsätze

In einigen Episoden werden Starsky und Hutch mit dem Schutz eines anderen Fahrzeugs und seiner Passagiere beauftragt. Das zu beschützende Fahrzeug und sein Status sind in diesem Fall im oberen rechten Bildschirmbereich, auf der Navigationskarte und im Spiel in Form blauer Hinweispeile (sofern außer Sichtweite) aufgeführt.

Blieb dicht am zu beschützenden Wagen dran und Sorge dafür, dass er sein Ziel unbeschadet erreicht. Wird das zu beschützende Fahrzeug zerstört, ist die Episode zu Ende und deine Bemühungen sind fehlgeschlagen. Versuch, immer zwischen dem zu beschützenden Fahrzeug und jeglichen Angreifern zu bleiben.

Checkpoint

In einer Checkpoint-Episode musst du in einer bestimmten Zeit gewisse Orte aufsuchen. Diese Orte sind auf der Navigationskarte rosafarben aufgeführt.

Ist die Zeit abgelaufen, ist die Episode zu Ende. Hast du einen Checkpoint vor Ablauf der gegebenen Zeit erreicht, wird die verbleibende Zeit zwar nicht auf den nächsten Checkpoint übertragen, doch gewinnst du dadurch zusätzliche VR-Punkte.

Episodenende

Eine Episode ist beendet, wenn du eines der zu Beginn gesetzten Einsatzziele nicht erreicht hast. Auch wenn die Einschaltquote auf null

sinkt, ist dein Einsatz gescheitert. Warst du erfolgreich, wird die nächste Episode freigegeben, es sei denn, die aktuelle Serie ist zu Ende und du hast nicht die vorausgesetzte Anzahl Polizeidienstmarken vorzuzeigen.

DER SPIELBILDSCHIRM

VR – Viewer Rating

Die VR-Anzeige beginnt zu blinken, sobald dein Viewer Rating bzw. Einschaltquote unter 50 Punkte gesunken ist.

Aktive Powerups

Aktive Powerups erscheinen in Form von Symbolen.

Waffeninfos

Hier ist die derzeit aktive Waffe aufgeführt. Die Zahl der verfügbaren Ladestreifen steht dabei unter der im aktiven Ladestreifen noch verbleibenden Zahl an Kugeln.

Hinweispeile

Die im Spiel gezeigten Hinweispeile sollen dir bei der Lokalisierung von verdächtigen oder zu beschützenden Fahrzeugen, Orten und Checkpoints helfen. Die Farben dieser Hinweispeile sind mit denen auf der Navigationsminikarte identisch.

Zielvisier

Das Zielvisier ist immer auf das aktuelle Ziel gerichtet. (Im 2-Spieler Lightgun-Modus kommt das Zielvisier nicht zur Anwendung.)

Stunt-Scores

Vollführt der Spieler einen Stunt, erscheint der gewonnene Stuntwert.

Fahrzeuginfos

Fahrzeugsymbole zeigen das derzeit aktive verdächtige und zu beschützende Fahrzeug samt aktuellem Status an.

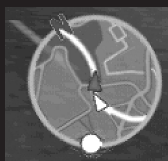


Extrainfos

In einigen Episoden werden zusätzliche Informationen angezeigt, darunter die Zahl der derzeit aktiven bewaffneten Verdächtigen, die zum nächsten Checkpoint verbleibende Zeit oder die Zahl der negativen Zielschüsse.



Navigationsminikarte



Die Navigationsminikarte soll dir auf deiner Fahrt durch die Stadt bei der Lokalisierung von Verdächtigen, Orten und Objekten behilflich sein.

Im Optionsmenü kannst du einstellen, ob die Karte in Fahrtrichtung deines Wagens rotieren oder stationär, d.h. fest mit Norden oben bleiben soll. Standardeinstellung ist die rotierende Karte.

Die Karte ändert ihren Zoom-Level deiner Fahrtgeschwindigkeit entsprechend automatisch.

- Das Spielerfahrzeug ist ein rotes Dreieck im Kartenmittelpunkt.
- Gelbe Dreiecke zeigen Orte und Fahrtrichtung verdächtiger Fahrzeuge an.
- Blaue Dreiecke zeigen Orte und Fahrtrichtung zu beschützender Fahrzeuge an.
- Checkpoints erscheinen in Form rosafarbener Sterne.
- Fahrzeuge, Checkpoints und Orte außerhalb der Karte erscheinen in Form von farbigen Kreisen am Kartenrand.
- Verdächtige Scharfschützen sind in Form kleiner gelber Punkte zu sehen.
- Die Idealroute ist manchmal in Form einer Reihe weißer Punkte aufgeführt.

CREDITS

BESONDERER DANK AN

Antonio Fargas alias Huggy Bear
Mark Caplan, Laetitia May & Eric Thomsen – Sony Pictures Consumer Products

FÜR MINDS EYE PRODUCTIONS LTD

GESCHÄFTSLEITUNG

Martin Batten

PRODUKTIONSLEITUNG

Steve Metcalf

DESIGN

Ben Everett, Steve Holley, Andy Segal,
Chris Kiveal, Kevin Cook

PROGRAMMIERUNG

Stuart Middleton, Julian Scott,
Kevin Cook, Steve Keen, Mark Parry,
Chris Guest, Walter Bayer,
Matt Taylor, John Lusty

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG

Jake Hempson, Chris Parlor, Dave Price,
Dean Wray, James Answer,
Jim Kelly, Terry Jackson, Kheang Tan,
Laurence Jenkins, Paul Young,
Andrew Porter
Jesters Puppet: Graham Rice,
Tom Beesley

KÜNSTLERISCHE 2D-GESTALTUNG

Stuart Howitt, Maya Gavin, Steve Packer,
Ben Willsher, Leigh John,
Debra Danu Matthews, Andy Evans,
Robbie Bacon

SOUND, MUSIK UND ZUSÄTZLICHE STORYLINE

Tim Follin, Dave Sullivan, Matt Costello

OFF-KOMMENTAR-Skripts

Steve Holley

PRODUKTION

Reza Elghazi, Mark Bevan

TESTS

James Brodie, Tobias Hagberg, Gavin
Clark, Chris Jones, Rel Q in Bangalore

TEE Lanice Miller

SOUND STUDIOS

Side UK Limited, London
Around The Word, Paris
Discovery Entertainment, München

FÜR EMPIRE INTERACTIVE

PRODUKTIONSLEITUNG

David Pringle

PRODUKTION

AJ Bond

STUDIO

Phil Goldfinch, Jaysree Mistry,
Thomas Hodge, Jamie Young, Paul King,
John Ferguson, Rob Cubbon

MARKETING

Chris East, Adrian Arnese,
Paul Benjamin, Nina Jenkins, Mark Cook

PR 1-Up Media

EMPIRE EUROPE

Philippe Dao (Frankreich)
Sevgi Kirik (Deutschland)
Alison Ryan (Spanien)
Laura Maestri (Italien)

EMPIRE USA

Jimmy Lamorticelli, Steve Wickes,
Tricia Gray

Besonderer Dank an

John & Penny Quirk für die genehmigte
Verwendung des Ford Gran Torino™.

LIZENZEN

Starsky & Hutch™ & © 2003 CPT Holdings, Inc.
All Rights Reserved.

Ford Gran Torino™ ist ein unter Lizenz von Ford Motor
Company verwendetes Warenzeichen.

RenderWare™ ist ein eingetragenes Warenzeichen
von Canon Inc.

Teile dieser Software Copyright 1998-2002 Criterion Software
Ltd. und seiner Lizenzgeber.

Havok © Copyright 1999-2002 Havok.com Inc (oder seiner
Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Für Einzelheiten
siehe www.havok.com.

Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2003 RAD Game
Tools Inc.

Entwicklungstools und damit assoziierte Technologien unter
Lizenz von Logitech zur Verfügung gestellt. © 2001 Logitech.
Alle Rechte vorbehalten.