

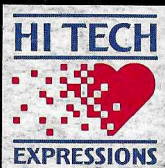
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION



Published by Hi Tech Expressions
584 Broadway, New York, NY 10012

Allan Deutschland GmbH
7 Rosenstrasse
80331 Munich, Germany

PRINTED IN JAPAN



Vergiß nicht, diese Spielanleitung gründlich zu lesen und hebe sie sorgfältig auf, damit Du später bei Bedarf noch einmal nachlesen kannst.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf vom *Where in the World is Carmen Sandiego?* Game Pak für das Super Nintendo Entertainment System®.

INHALT

VORBEREITUNG	3
STEUERUNG	4
STÜRZEN SIE SICH AUF IHREN ERSTEN FALL!	5
DIE JAGD HAT BEGONNEN	6
WIE MAN EINEN DIEB FÄNGT	7
Auswahl der Sprache	7
Die Anmeldung	7
Das Wiederaufnehmen Ihres Dienstgrades	8
DER AUFTRAG	9
DER ACME COMLINK FAHNDUNGSCOMPUTER	11
Die Taste "Optionen".....	12
Die Taste "Reisen".....	12
Die Taste "Suchen".....	13
Die Taste "Daten".....	14
DAS LEXIKON ALS FAHNDUNGSHILFE	15
HINWEISE FÜR DIE VERFOLGUNG	17
DIE POLIZEI-DOSSIERS	18

© 1993 Electronic Arts. TM & © 1989, 1993 Brøderbund Software, Inc.. All Rights Reserved.
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO® and CARMEN SANDIEGO® are registered trademarks of Brøderbund Software, Inc. Hi Tech Expressions Authorized user.

LICENSED BY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



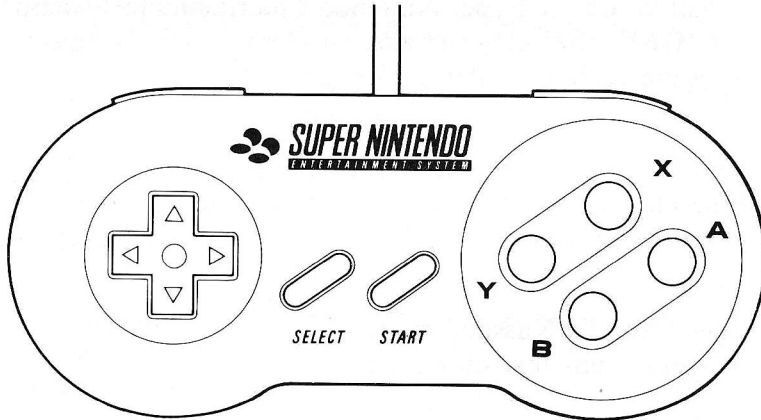
Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

VORBEREITUNG

1. Schalten Sie ihr Super Nintendo Entertainment System aus (OFF). Bei eingeschaltetem Gerät niemals eine Kassette einlegen oder entfernen.
2. Versichern Sie sich, daß auf der Super Nintendo Entertainment System Konsole an dem mit Control 1 gekennzeichneten Port ein Controller angeschlossen ist.
3. Legen Sie die Kassette in das Super NES ein. Die Kassette muß fest einrasten.
4. Schalten Sie das Super NES ein (ON). Es erscheint das Logo von Hi Tech Expressions®(falls nicht, müssen Sie noch einmal bei Punkt 1 beginnen)
5. Drücken Sie START, um mit dem Spiel zu beginnen.



STEUERUNG



- **START-TASTE:** Startet das Spiel
- **RICHTUNGSBLOCK (D-BLOCK):** Nach oben/unten/rechts/links drücken
- **A, B, X oder Y Taste:** Wählt markierte Taste oder Option

STÜRZEN SIE SICH AUF IHREN ERSTEN FALL!

- Laden Sie *Where in the World is Carmen Sandiego?*® Der Vorspann kann unterbrochen werden, indem Sie **START**, **A**, **B**, **X** oder **Y** betätigen.

*Verwenden Sie für alle Bildschirme den D-BLOCK, um die Markierung auf die Gewünschte option zu bewegen, und wählen Sie dann mit **A**, **B**, **X** oder **Y**.*

- Wählen Sie zuerst eine Sprache, und betätigen Sie dann **A**, **B**, **X** oder **Y** für den Zugriff auf den Computer von **Acme Comink™**.

Sie werden aufgefordert, sich anzumelden.

- Um Ihren Namen einzugeben, bewegen Sie den D-Block nach **OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS** zum ersten Buchstaben Ihres Namens, und betätigen Sie dann **A**, **B**, **X** oder **Y**, um ihn zu wählen. Wenn Sie Ihren ganzen Namen eingegeben haben, betätigen Sie **START**.
- Geben Sie Ihr Geschlecht an, und betätigen Sie **A**, **B**, **X** oder **Y**.
- Drücken Sie **START**, um mit einem neuen Spiel zu beginnen.
- Bewegen Sie den D-Block nach **OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS** um Ihr aus drei Buchstaben bestehendes Paßwort einzugeben, und betätigen Sie dann **START**, um Ihren Dienstgrad wiederzuerhalten.

Weitere Informationen über dem Beginn des Spiels finden Sie weiter unten in diesem Handbuch unter 'Wie man einen Dieb fängt.'

DIE JAGD HAT BEGONNEN,,,

Montag 5 Uhr früh. Telefon-geklingel reißt Sie jäh aus dem Schlaf. Sie greifen nach dem Apparat und lassen den Hörer auf den Boden fallen. Aus der Dunkelheit ertönt die Stimme Ihres Chefs: "Aufwachen. Ich habe einen Auftrag für Sie"

Sie kriechen aus dem Bett, schalten das Licht an und schnappen sich Ihr brandneues Notizbuch für Detektive.

"Interpol hat gerade angerufen", sagt der Chef." Anscheinend hat Carmens Bande mal wieder ein Ding gedreht." Irgendwelche Spuren?, fragen Sie. Bei denen doch nicht. Die sind zu gewieft. Ich kann Ihnen am Telefon keine weiteren Informationen geben. Kommen Sie so schnell Sie können ins Büro. Das wird eine harte Nuß."

"In Ordnung Chef"

Mit zitternder Hand legen Sie den Hörer auf und fragen sie sich, warum Sie sich gerade diesen Beruf ausgesucht haben. Bis zu diesem Morgen waren Carmen Sandiego und ihre villains" International League of Evil(V.I.L.E.) für Sie nur sensationelle Schlagzeilen. Seit mehr als fünf

Jahren horten Carmen und ihre Verbrecherbande die wertvollsten Schätze dieser Erde und tricksen dabei alle sogenannten Kriminalexperten von New York bis Sydney aus. Und jetzt haben sie offenbar wieder zugeschlagen. Und Sie, das jüngste Mitglied des Detektivbüros Acme, haben den fast unmöglichen Auftrag, sie zu fassen.



WIE MAN EINEN DIEB FÄNGT

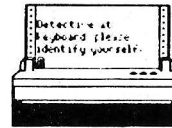
AUSWAHL DER SPRACHE

Sie können an diesem Fall in fünf verschiedenen Sprachen arbeiten.



- Drücken Sie zur Auswahl der Sprache den **D-Block** nach **OBEN** oder **UNTEN**, um die grüne Markierung auf die Sprache Ihrer Wahl zu bewegen, und betätigen Sie dann **A**, **B**, **X** oder **Y**.

DIE ANMELDUNG



Die Untersuchung beginnt im Detektivbüro Acme, Ihrem Heimatstützpunkt. Um den Sicherheitsmaßnahmen zu entsprechen, müssen Sie als erstes Ihren Namen in den Acme Comlink™ Fahndungscomputer eingeben.

- Zum Eingeben Ihres Namens in den Computer, müssen Sie den **D-Block** nach **OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS** drücken, um das rote Kästchen auf den ersten Buchstaben Ihres Namens zu bewegen. Betätigen Sie danach **A**, **B**, **X** oder **Y**. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden Buchstaben Ihres Namens und betätigen Sie dann **START**. (Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, bewegen Sie das rote Kästchen auf **RUB** (löschen) und betätigen dann **A**, **B**, **X** oder **Y**. Dies löscht den zuletzt eingegebenen Buchstabe.)

Geben Sie als nächstes Ihr Geschlecht an.

- Drücken Sie zur Angabe des Geschlechts den **D-Block** nach **OBEN** oder **UNTEN**, um das rote Kästchen auf das entsprechende Feld zu bewegen, und betätigen Sie dann eine beliebige Taste.

WIE MAN EINEN DIEB FÄNGT (forts.)

Falls Sie nicht einen gespeicherten Dienstgrad wiederaufnehmen, drücken Sie **START** und lesen dann unten unter **Der Auftrag**.

DAS WIEDERAUFNEHMEN IHRES DIENSTGRADES

Zur Wiederaufnahme Ihres Dienstgrades den **D-Block** nach **OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS** drücken, um das rote Kästchen auf den ersten Buchstaben Ihres Paßworts zu bewegen. Drücken Sie dann **A, B, X** oder **Y**. Wenn Sie alle drei Buchstaben Ihres Paßworts eingegeben haben, drücken Sie **START**.

Bei Interpol weiß man, daß ein guter Schnüffler auch mal ausruhen muß. Falls Sie einen längeren Urlaub nötig haben, können Sie Ihren Dienstgrad speichern, damit Sie, wenn Sie Ihre Karriere wiederaufnehmen, nicht noch einmal ganz unten anfangen müssen.

- Zur Speicherung Ihres Dienstgrades auf dem Acme Comlink™-Computer das Optionensymbol wählen und **A, B, X** oder **Y** drücken. Den **D-Block** nach unten drücken, um die grüne Markierung auf **QUIT (VERLASSEN)** zu bewegen, und dann eine beliebige Taste betätigen.

Der Acme Comlink™ fragt nach, ob Sie das Spiel wirklich verlassen wollen. Drücken, Sie den **D-Block** nach links, um das rote Kästchen auf **YES(JA)** zu bewegen, und betätigen Sie dann eine beliebige Taste.

Ihr Paßwort erscheint in Anführungszeichen am unteren Ende des Acme Comlink™ **BILDSCHIRMES**.

SCHREIBEN SIE ES SICH SOFORT AUF!!! Keine DAS

WIE MAN EINEN DIEB FÄNGT (forts.)

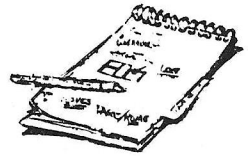
andere Person bei Interpol erhält diese geheime Information; wenn Sie das Paßwort verlieren, müssen Sie noch einmal als Rekrut anfangen.

HINWEIS: *Achten Sie beim Aufschreiben Ihres Paßworts darauf, daß Sie zwischen Klein- und Großbuchstaben unterscheiden; sie sind nicht austauschbar.*

Wenn Sie angemeldet sind, zeigt Ihnen der Fahndungscomputer Ihren aktuellen Dienstgrad (als neuer Detektiv beginnen Sie als Rekrut), und Sie erhalten die Einzelheiten Ihres Auftrags. Sie erfahren, welcher Schatz gestohlen wurde, wo die Tat begangen wurde, ob der Dieb männlich oder weiblich ist, und bis wann der Dieb spätestens gefaßt sein muß. Drücken Sie eine beliebige Taste, um mit dem Fall zu beginnen.

DER AUFTRAG

Sie beginnen zunächst am Ort des Verbrechens-der Stadt, in der der Dieb den Schatz entwendete. Schauen Sie auf der offiziellen Interpol-Karte, wo sich die Spießgesellen am liebsten verstecken.



Der Dieb ist auf dem Weg zu einem der an 30 verschiedenen Orten gelegenen Verstecke. Um das Spiel zu gewinnen und auf der Karriereleiter aufzusteigen, müssen Sie vor Ablauf der Frist zwei Aufgaben erfüllen:

1. Verfolgen Sie den Verbrecher bis er sein endgültiges Ziel erreicht. (Anhand der Hinweise, die Sie an jedem

DER AUFTRAG (forts.)

Ort finden, können Sie bestimmen, wohin sich der Verbrecher als nächstes begibt.)

2. Identifizieren Sie den Verbrecher und lassen Sie sich einen Haftbefehl ausstellen. (Bei Gesprächen mit den Zeugen erhalten Sie Hinweise zur Identität des Straftäters)

Beförderungen hängen von der Anzahl der Fälle ab, die Sie lösen. Sie beginnen als Rekrut und arbeiten Sie sich von da nach oben.

Im folgenden werden die Kriterien für die Beförderung aufgeführt:

Fälle	Dienstgrad
0	Rekrut
1	Spülmase
5	Inspektor
12	Kommissar
20	Detektiv-Ass
30	Rente!

Haftbefehle werden aufgrund der Informationen ausgestellt, die Sie in die Datenbank eingegeben haben.

TIP: *Hinweise führen in eine bestimmte Stadt order in das betreffende land.*

Hinweise zu der Identität des Diebes erhalten Sie, während Sie den Täter von einer Stakt zur anderen verfolgen. Diese Hinweise geben Sie in den Fahndungscomputer ein. Steht die Identität des Verdächtigen fest, stellt der Computer einen Haftbefehl aus. (Mehr über das Eingeben der hinweise und das

DER AUFTRAG (forts.)

Ausstellen eines Haftbefehls finden Sie unter Die Taste "Daten".)

HINWEIS: *Sie müssen sich unbedingt einen Haftbefehl beschaffen. Ohne Haftbefehl können Sie den Dieb nicht verhaften, selbst wenn Sie ihn fassen.*

Es gibt 10 Verdächtige, die die Tat alle begangen haben könnten. Carmen Sandiego ist am schwersten von allen zu fassen. Während Ihrer Fahndung können Sie im Dossier-Menü die Akten von sämtlichen Verdächtigen ansehen. Dadurch erfahren Sie, mit wem Sie es zu tun haben. (Mehr zu den Dossiers erfahren Sie unter **Die Polizei-Dossiers**) Eine ausführlichere Version der Verbrecherakten erhalten Sie auch am Ende dieses Handbuchs.

DER ACME COMLINK™ FAHNDUNGSCOMPUTER

Mit dem hypemodernen Acme Comlink™ können Sie reisen, Hinweise sammeln und verarbeiten und Dossiers anschauen. Auf der linken Bildschirmhälfte sehen Sie Ihren Aufenthaltsort, das Datum und die Uhrzeit, damit Sie über Ihre Fortschritte auf den laufenden bleiben.

Die Tasten in dem rechts unten gelegenen Feld steuern den Fahndungscomputer. Es handelt sich dabei um *Optionen, Reisen, Suchen und Daten.*

- Zur Auswahl Option den D-Block nach LINKS oder RECHTS drücken, um das gelbe Kästchen auf die gewünschte Taste zu bewegen, und dann A, B, X oder Y drücken.

DER ACME COMLINK™ FAHNDUNGSCOMPUTER (forts.)

Wenn Sie Optionen, Suchen oder Daten wählen, erscheint eine weitere Liste mit Optionen.

- Zur Auswahl einer solchen Option den **D-Block** nach **OBEN** oder **UNTEN** drücken, um die grüne Markierung auf die gewünschte Option zu bewegen, und dann eine Taste betätigen. Um zum Hauptbildschirm zurückzukehren, **EXIT MENU** (**MENÜ VERLASSEN**) markieren, und dann **A**, **B**, **X** oder **Y** betätigen.

DIE TASTE "OPTIONEN"

Über die Taste "Optionen" können Sie die Einstellungen des Spiels sehen und sie in einigen Fällen ändern. Sie können die Liste der mitwirkenden lesen, Ihr Paßwort und einen kurzen Bericht zu dem aktuellen Fall betrachten, die Sprache ändern sowie das Spiel verlassen.

HINWEIS: Wenn Sie ein Spiel verlassen, erscheint Ihr Paßwort auf dem Bildschirm; Sie müssen nicht die Show Password (Option Paßwort) wählen.

DIE TASTE "REISEN"

Über die Taste "Reisen" können Sie den Verdächtigen an einen anderen Ort verfolgen. Zudem können Sie sich als Hilfe bei der Bewertung der Hinweise noch die möglichen Reiseziele ansehen, bevor Sie mit dem **SUCHEN** beginnen.

Wenn Sie die Taste "Reisen" wählen, erscheint eine Weltkarte, auf der die möglichen Zielstädte gezeigt werden.

DER ACME COMLINK™ FAHNDUNGSCOMPUTER (forts.)

- **Zum Reisen--Den D-Block nach OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS** bewegen, bis sich das rote Kästchen auf der Stadt Ihrer Wahl befindet, und dann eine beliebige Taste betätigen. Sollte Sie sich doch gegen eine sofortige Reise entscheiden, das Kästchen auf die Stadt bewegen, in der Sie sich momentan befinden, und eine Taste betätigen. (Der Name der aktuellen Stadt ist in weißen Buchstaben dargestellt, die Namen der möglichen Zielpunkte erscheinen in gelben Buchstaben.)

DIE TASTE "SUCHEN"

Über die Tase "Suchen" können Sie Hinweise zu der Identität und dem Aufenthaltsort des Verdächtigen ausfindig machen. Hinweise erhalten Sie u.a. zum Aussehen, den Hobbies und Gewohnheiten der gesuchten Person. Hinweise zum Aussehen sollten Sie direkt in den Acme-Computer eingeben (s.u. **Die Taste "Daten"**). Auf diese Weise gehen keine wichtigen Informationen verloren.

- **Die Suche Nach Hinweisen--**Wenn Sie die Taste "Suchen" wählen, erhalten Sie den Aufenthaltsort von drei verschiedenen Informanten.

Wählen Sie einen Ort und drücken Sie dann eine beliebige Taste. Sie können mit beliebig vielen Informanten sprechen.

DER ACME COMLINK™ FAHNDUNGSCOMPUTER (forts.)

TIP: Denken Sie daran, daß bei einer intensiven Untersuchung wertvolle Zeit verloren geht. Bei der Deutung der Hinweise kann ein Lexikon von Nutzen sein.

DIE TASTE "DATEN"

Über die Taste "Daten" können Sie sich die Interpol-Akten über die Mitglieder von V.I.L.E. ansehen und die bei den Befragungen erhaltenen Informationen eingeben. Hier werden auch alle Daten gesammelt, der oder die Verdächtige identifiziert und ein Haftbefehl ausgestellt.

- **Datenabfrage: DOSSIERS** wählen. Es erscheint eine Liste der Verdächtigen. Wählen Sie den Namen der Akte, die Sie einsehen möchten, und betätigen Sie dann eine beliebige Taste. Wenn Sie die Akte gelesen haben, kehren Sie durch Betätigung einer beliebigen Taste zum vorigen Bildschirm zurück. Wählen Sie EXIT MENU (MENÜ VERLASSEN), um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.
- **Dateneingabe: Haftbefehl WARRANT** wählen. Es erscheint eine Liste mit Haftbefehlsdaten. Den **D-Block** nach **OBEN/UNTEN/RECHTS/LINKS** drücken, um zu dem gewünschte Merkmal zu gelangen, dann mit einer beliebigen Taste nacheinander die Auswahlmöglichkeiten aufrufen. Erscheint der gewünschte Punkt, zum nächsten Merkmal weitergehen, mit EXIT MENU (MENU VERLASSEN) zum Hauptbildschirm zurückkehren oder mit Rechnen die Daten vom COMPUTE Computer bearbeiten lassen.

DER ACME COMLINK™ FAHNDUNGSCOMPUTER (forts.)

Ausstellen Eines Haftbefehls: COMPUTE (RECHNEN) wählen. Der Computer geht die Akten der möglichen Verdächtigen durch. Stimmen die von Ihnen eingegebenen Merkmale mit der Beschreibung eines (und nur eines) Verdächtigen überein, wird ein Haftbefehl ausgestellt. Treffen die Merkmale auf mehr als nur einen Verdächtigen zu, erhalten Sie den Namen aller möglichen Verdächtigen. In diesem Fall benötigen Sie mehr Hinweise, um einen Haftbefehl zu erhalten.

TIP: Das Ergreifen des Täters ist Sache der Polizei und braucht Ihnen keine schlaflosen Nächte zu bereiten. Ist der Haftbefehl erst ausgestellt, müssen Sie die Gesetzeshüter nur zu dem Verbrecher führen - alles weitere erledigen diese dann schon. Sammeln Sie nur weitere Hinweise!

DAS LEXIKON ALS FAHNDUNGSHILFE

Ihr wichtigstes Werkzeug bei der Untersuchung des Falles ist ein Lexikon. Sie finden darin Informationen über die verschiedenen Länder und auch andere Fakten, die Sie zur Ergreifung des Täters benötigen.

HINWEIS: Die Hinweise führen entweder direkt zu den Städten oder zu anderen Orten innerhalb der gesuchten Länder.

Beispiele zur Benutzung eines Lexikons

F: In welchem Land ist die Währung Kronen?

DAS LEXIKON ALS FAHNDUNGSHILFE (forts.)

1. Überprüfen Sie Ihre Verbindungen, um herauszufinden, in welche Städte der Dieb möglicherweise geflohen ist. Die möglichen Verbindungen könnten Montreal in Kanada, London und Oslo sein.
2. Sehen Sie in Ihrer OFFIZIELLEN INTERPOL-KARTE, nach, in welchen Ländern sich diese Städte befinden. Sie werden feststellen, daß Montreal in Kanada, London in Großbritannien und Oslo in Norwegen liegt.
3. Suchen Sie diese Länder in Ihrem Lexikon.
4. Bei den Einträgen zu den verschiedenen Ländern finden Sie einen Abschnitt zur Landeswährung. Wie Sie sehen, verwendet man in Norwegen Kronen, in Kanada Dollar und in Großbritannien Pfund. Anscheinend müssen Sie sich also nach Norwegen begeben!

F: *Wo lebt die Königskobra?*

1. Sehen Sie sich wieder zuerst die Verbindungen und dann die OFFIZIELLE INTERPOL-KARTEN, um herauszufinden, in welchen Ländern sich die Städte befinden.
2. Überlegen Sie sich, unter welchem allgemeinen Eintrag Sie Informationen über die Königskobra finden könnten - in diesem Fall wäre es Schlangen.
3. Schlagen Sie die Seite auf, auf der sich der Eintrag "Schlangen" befindet.



DAS LEXIKON ALS FAHNDUNGSHILFE (forts.)

4. Suchen Sie unter "Schlangen" nach "Königskobra". In der Beschreibung erfahren Sie, daß die Königskobra in Südasien lebt.. Ist eine Ihrer Verbindungsstädte Bangkok, die Hauptstadt des südostasiatischen Landes Thailand, wissen Sie, wohin Sie als nächstes reisen müssen!



HINWEISE FÜR DIE VERFOLGUNG

Auf dem Hauptbildschirm sehen Sie immer Ihren aktuellen Aufenthaltsort, die Uhrzeit und den Wochentag. Lesen Sie bei der Ankunft in einer neuen Stadt immer genau die auf dem Bildschirm dargestellten Beschreibungen. Sie enthalten wichtige Informationen für die Verfolgung von Carmen und ihrer Bande. Auch die Bilder - Wahrzeichen oder typischen Szenen des entsprechenden Landes - können sich als nützlich erweisen.

Der Dieb selbst hält sich in seinem Versteck verborgen, er schickt jedoch einen seiner Spießgesellen los, der nach Ihnen Ausschau hält. Wenn Sie eine verdächtige Person über den Bildschirm laufen sehen, wissen Sie, daß Sie sich auf der richtigen Spur befinden.

Falls Sie an den falschen Ort gereist sind (daran ersichtlich, daß Sie keine Informationen erhalten und keine V.I.L.E.-Mitglieder treffen). müssen *Sie in die Stadt zurückreisen, in der Sie die letzten Informationen erhalten

HINWEISE FÜR DIE VERFOLGUNG (forts.)

haben. Sehen *Sie sich die Fakten dann noch einmal an und versuchen Sie es mit einem anderen Ort.

Ein richtiger Dieb gibt natürlich nicht kampflös auf. Je näher Sie der Lösung des Falles kommen, desto gefährlicher ist das Ganze für Sie.

Verwenden Sie den Computer so selten wie möglich, da dabei wertvolle Stunden verloren gehen und Sie den Fall womöglich nicht vor Ablauf der Frist lösen können. Und verschwenden Sie keine Zeit damit, sich unwesentliche Dinge anzusehen oder ziellos durch die Welt zu reisen. Verwenden Sie statt dessen das Lexikon, um die Hinweise zu entschlüsseln.

Sie brauchen unbedingt einen Haftbefehl (vom ACME-COMPUTER), bevor Sie den Täter auffinden. Ohne Haftbefehl für die richtige Person kann der Täter nicht geschnappt werden, und er schlüpft Ihnen durch die Finger.

Falls Sie nahe daran sind, den Dieb zu schnappen, aber KEINEN Haftbefehl haben, sollten Sie sich die Dossiers ansehen und zu erraten versuchen, welchen Verdächtigen Sie für den Schuldigen halten. Geben Sie auf dem WARRANT (HAFTBEFEHL)-Bildschirm die Daten ein und wählen Sie COMPUTE(RECHNEN), um einen Haftbefehl auszustellen.

DIE POLIZEI-DOSSIERS

Folgende Informationen stammen aus den Akten von Interpol und unseren Agenten vor Ort. Die Beschreibungen sind zwar nur kurz, könnten aber wertvolle Hinweise zum Aufspüren und zur Identifizierung von V.I.L.E.-Mitgliedern liefern.

DIE POLIZEI-DOSSIERS (forts.)

NAME: Carmen Sandiego

BERUF: Ehemalige Spionin des Geheimdienstes von Monaco.

VERSCHIEDENES: Carmen Sandiego gilt als Agentin, Doppelagentin, Dreifach und Vierfachagentin so vieler Staaten, daß sie selbst vergessen hat, für wen sie eigentlich arbeitet. Die Gründerin der Villains' International League of Evil (V.I.L.E.) mit den rotbraunen Haaren heuerte die gewiefteste und findigste Räuberbande aller Zeiten an. Während ihrer Zeit als Monegassische Geheimagentin, gab sie sich normalerweise als Tennisprofi aus und reiste in ihren 1939er Packard Cabrio von einem großen Match zum nächsten. Carmen hat eine Vorliebe für Tacos und zeigt sich der Öffentlichkeit niemals ohne ihre berühmte Rubinhalskette, "Den Mond von Moldavien".

NAME: Trixi Renker

BERUF: Frau Renker ist freiberufliche Aerobic tänzerin.

VERSCHIEDENES: Während der letzten fünf Jahre fuhr diese brünette Schönheit mit einem mobilen Kurort durch die Welt und veranstaltete Gymnastikkurse für die Superreichen. Man munkelt jedoch, daß es sich dabei um eine Tarnung für ihre kriminellen Aktivitäten handelt. Wenn Trixi nicht gerade die Schätze der Erde klaut, läßt sie es sich gutgehen. Sie ist eine Bergsteigerin Weltklasse und verrückt nach teurem Schmuck und scharfem Essen. Sie ruht sich gern auf dem Rücksitz einer Limousine aus, wo sie auch die Pläne für ihr nächstes Ding ausheckt.

DIE POLIZEI-DOSSIERS (forts.)

NAME: Gold - Anja Danonke

BERUF: Eigentümerin der verrufensten Joghurtbar östlich des Suezkanals.

VERSCHIEDENES: Anja wurde als einzige Erbin des Schnürsenkelkönigs Franz von Nonker geboren, aber mitleidslos enterbt, als sie mit einem kroatischen Tennisprofi davonlief. Als sie sich nicht für die Teilnahme am gemischten Doppel beim Davis Cup qualifizierte, stand sie plötzlich alleine da; zum Überleben blieb ihr nur ihr Verstand und schäbige \$3.000.000, die sie von ihrem Taschengeld gespart hatte. Mit diesen bescheidenen Mitteln und dem ihr angeborenen Mumm eröffnete die flotte Blondine Chez Acidophilus. Die nur vom Abschaum der Menschheit besuchte Joghurtbar wurde zum Hauptquartier von V.I.L.E. Gerüchten zufolge hat Anja eine Tätowierung und steht auf Schalentiere. Sie fährt eine Bugatti Limousine.

NAME: Gräfin Agathe von Wieland

BERUF: Gräfin Agathe ist schillernde Persönlichkeit mit einem Faible für vernünftige Schuhe. Sie liest am liebsten Kriminalromane, die sich in der englischen Oberschicht abspielen.

VERSCHIEDENES: Zur Lösung von Mordfällen hat Gräfin Agathe keinerlei Talent, aber sie liebt es, große Reichtümer anzusammeln. Als zwanghafte Gesetzesbrecherin macht es ihr Spaß, mit ihrem protzerischen Dengby Sportwagen das Tempolimit zu überschreiten. Ihre roten Locken wehen im Wind, wenn sie auf der Suche nach einem guten mexikanischen

DIE POLIZEI-DOSSIERS (forts.)

Restaurant durch die Gegend fährt. Die passionierte Sportlerin verdient sich am Wochenende mitunter ein paar Dollar dazu, indem sie ahnungslose Gegner auf den örtlichen Tennisplätzen vernichtend schlägt. Es wird von ihr berichtet, daß sie einen Diamantring von der Größe einer kleinen Grapefruit besitzt, der aus der Königlichen Schatzkammer von Graustark entwendet wurde.

NAME: Harry "die Flamme" Stiermaier

Beruf: Ex-Eishockeyprofi und dem Glücksspiel verfallen. Harry wurde auf Lebenszeit vom Hockey ausgeschlossen, als er beim Versuch, sich selbst zu bestecken, ertappt wurde.

VERSCHIEDENES: Verbittert und arbeitslos, mußte Stiermaier schließlich auf kriminellen Wege versuchen, seine Spielleidenschaft zu finanzieren. Er schwört, daß er aufhört, wenn er erst sein "ganz großes Ding" gedreht hat. Da Harry die unglückliche Angewohnheit hatte, zu viele Schüsse mit dem Kopf abzublocken, glaubt er mitunter, er sei ein Langhornscharf und macht sich auf den Weg, den nächstgelegenen Gipfel zu besteigen. Paßt in kein Auto mit Dach. "Die Flamme" liebt Meeresfrüchte und versucht Unbekannte zu beeindrucken, indem er ihnen die auf seinen rechten Daumen tätowierte Seejungfrau zeigt.

NAME: Herbert Vonwegen

BERUF: Herbert gibt sich als sanfter Folkgitarrist aus, obwohl er in Wirklichkeit ein absoluter Schlägertyp ist.

VERSCHIEDENES: Vonwegen verdiente ein Vermögen durch den Verkauf von Leuchtstirnbändern an skandinavische

DIE POLIZEI-DOSSIERS (forts.)

Basketballteams, die damit zum ersten Mal während der Wintermonate im Freien spielen konnten. Herbert ist ein hervorragender Athlet und spielt für Geld Killerkrocket. Er besitzt einen fünfkarätigen Ring für kleinen Finger, der er von Igor Igorowitsch in einem drei Tage dauernden Marathonspiel gewann. Er läßt sich in der Öffentlichkeit kaum sehen, fährt eine Limousine mit getönten Scheiben und wird normalerweise von seinem 2 Meter großen, ihm ergebenen Diener begleitet. Herbert hat rotes Haar.

NAME: Rick Diwanzky

BERUF: Ex-Spürnase, -Auge,-Ohr und -Hals von ganz besonderem Kaliber.

VERSCHIEDENES: Rick interessiert sich einzig für schnelle Autos und noch schnellere Frauen. Er macht bei jedem Ding mit, das ihm erlaubt, seinen gewohnten Lebenswandel weiterzuführen. Rick ist ein passionierter Bergsteiger und wurde zuletzt gesehen, als er mit seinem Kamikazemotorrad, einer 1250er "Black Mamba", durch ein Alpendorf raste. Er trägt normalerweise einen dreckigen Trenchcoat und Hüte mit weicher Krempe. An seiner linken Hand trägt er einen Dick Tracy Crimefighter-Ring. Er ist eng mit Herbert befreundet, und beide haben ein Faible für die mexikanische Küche. Diwanzky hat schwarzes Haar, braune Augen und einen suspekten Schnurrbart.

NAME: Blitz-Eddie B.

BERUF: Blitz-Eddie ist ein Spitzenkrocketspieler, der die speziell für ihn hergestellten Krockethammer immer im Kofferraum seines Cabrios mit sich führt.

DIE POLIZEI-DOSSIERS (forts.)

VERSCHIEDENES: Blitz- Eddie ist ein Dieb mit Stil, ein Einbrecher der besten Gesellschaft. Er ist ein Jetsetter, der sich gewöhnlich auf einem der beliebtesten 10 Spielplätze der Superreichen aufhält. Er ist immer wie aus dem Ei gepellt; einmal duellierte er sich mit einem Kellner seines bevorzugten mexikanischen Restaurants, der seinen weißen Leinenanzug mit einem Tropfen scharfer Sauce befleckte. Besonders stolz ist er auf den Diebstahl einer Damastischdecke. Als Kellner getarnt entfernte er sie während eines offiziellen Diners für den Botschafter vom Tisch, ohne einen Tropfen zu verschütten oder einen Teller zu zerbrechen. Der Diebstahl wurde erst beim Servieren des Desserts entdeckt. Das kriminelle Genie mit dem rabenschwarzen Haar läßt als Markenzeichen immer eine diamantene Krawattennadel am Tatort zurück.

NAME: Igor Igorowitsch

BERUF: Anwärter auf den Zarenthron und vieles andere mehr. Igorowitsch hat die sagen-hafte Fähigkeit, für unbestimmte Zeit vom Erdboden zu verschwinden.

VERSCHIEDENES: Scheint von riesigen Beuteltieren fasziniert zu sein. Igor ist ein Brutalo mit Charme, ein Spießgeselle bei den ruchlosen Aktivitäten der Bande. Er hat blondes Haar und eine seltsame, ukrainische Tätowierung. Ißt mitunter den Inhalt eines grenzen Hummerbeckens alleine. In seine Limousine ist ein Farbfernsehgerät eingebaut, damit Igor Samstag morgens nicht die Zeichentrickfilme verpaßt.

DIE POLIZEI-DOSSIERS (forts.)

NAME: Jacqueline "Power -Jacky" Nicks.

BERUF: Dreifache Gewinnerin des Transsibirischen Motorradrennens und die offizielle Gastgeberin von V.I.L.E.

VERSCHIEDENES: Die brünette Schönheit, deren Foto einst auf den Mittelseiten einer berühmten Motorradzeitschrift abgebildet war, interessiert sich vor allem für Gesundheit und Fitness. Obwohl sie niemals an einer Sitzung teilgenommen hat, ist sie Gründungsmitglied von Trixi Renkers Aerobicskurs. Sie ist eine begnadete Köchin, die auf Meeresfrüchte spezialisiert ist. Fasziniert vom Bergsteigen. Auf ihrem linken Bizeps hat sie einen Adler tätowiert.

GEWÄHRLEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Allan Deutschland GmbH
Rosenstrasse 7
80331 Munich, Germany**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland:089-2311-3865).