

## HIGHWAY PATROL

Amstrad (Cass) RUN\*  
Amstrad (Disc) RUN\*HP  
Amiga & Atari ST Insert disc and RESET  
PC A: HP

The 2nd section (in the middle) contains the more persistent criminals who already have criminal records. These gangsters are more difficult to arrest and you will have to cut them off in order to block their way. The last section contains the most dangerous gangsters! These are genuine outlaws and they will not hesitate to open fire on you if they feel caught in a trap. The only means of stopping them is for you to open fire, and shoot at their tyres...!

Using the arrow keys or a joystick (see Chapter <<Controls>>) you must move the cursor onto one of the three sections of the file and select one (using the fire button or the space bar). A record from that file will be displayed on the screen, giving information about the reward that you'll get if you chase this gangster. If you wish to pursue him, you must confirm your decision by placing the cursor on the picture (number 4) and by pressing the fire button or the space bar. If on the other hand, you wish to look at a different record, just move the cursor onto one of the other two remaining sections of the file and select one of them by clicking. On the MS-DOS version, if you want to go back to the DOS, press ESC. Throughout the game, look out for a number of hazards. **Punctures:** These usually happen if you drive off road too frequently... However you do have a spare wheel, but only once you have used it, you will not have another one... Remember to get the puncture repaired at a gas station (preferably one that hasn't already been robbed).

**Running out of gas:** Obviously you must keep an eye on your fuel gauge. It's important to remember the route followed by the gangster you're chasing, and to check if the gas stations have been robbed, you won't be able to fill up your fuel tank! You must also watch your speed since the faster you drive, the more gas you will use...

**Engine overheating:** Speed is the main cause of engine overheating: if you drive for a long time at full speed, your engine won't cope with it and there will not be a single drop of water left in your radiator...

**Damage to your vehicle:** As you drive along you will probably be forced off the road and collide with obstacles (signposts, trees or even other vehicles), your car will get more and more damaged until you end up with a wreck that you can't drive...

**NOTE:** If your car breaks down for any of these reasons, you will not be able to carry on chasing criminals and it will be the end of your pursuit...  
**Gas stations:** Whenever they have not been robbed by gangsters, you may go to the gas station and fill up or have your tyres repaired.

**ROAD MAP** A road map with grid references is provided with the game. At any time during the game, the instrument panel will tell you the coordinates of both you and the gangster that you are chasing. The coordinates are given to you in the following form:

02 15 Note 02 = 2  
In order to find this position on the map you must take the first number (02) and supply it to the horizontal axis. In this example, you must go to the second square moving from left to right along the horizontal axis. Then, take the second number (15) and apply it to the vertical axis. In this example it is the 15th square as you move up the vertical axis. Where these two points meet, you will find the indicated square (0215). The

letters A,B and C are the three possible departure points for your vehicle.

### COMMANDS

The game can be played with a joystick or with the keyboard:  
Push the joystick forwards to accelerate. Pull back the brake. Push it to the right to turn right and to left to turn left. To reverse, you must brake until the car stops and then pull back on the joystick. You can do the same with the keys. To go forward again repeat the procedure the other way around. Special keys:  
Pull out your revolver T  
Shoot Space bar or Fire Button  
Siren S  
Pause P

On the IBM version, you can quit the game and come back to the DOS by pressing two times the ESC key.

### THE DASHBOARD

You are sitting in the driver seat of your patrol car. At the top of the screen is your instrument panel showing the following information.

1. Your X coordinate (horizontal)
2. Your Y coordinate (vertical)
3. The direction you're going in
4. Your score
5. The number of gas stations that have been robbed
6. The direction the gangster's going in
7. The gangster's X coordinate
8. The gangster's Y coordinate

You must also keep an eye on your instrument panel:

- A: Fuel gauge
- B: Speedometer
- C: Tachometer
- D: Engine temperature.

### SCORE

At the beginning of the chase, the player starts with the reward for the capture of a particular gangster he is chasing, this is the player's score. This score decreases during play until the gangster is arrested. Then the final reward is given to the player. The score decreases quicker if the player collides with a private car and even quicker if he shoots at one! The score is constantly displayed on the instrument panel.

### END OF THE GAME

You will lose the game when:  
- Your score reaches zero  
- You've run out of gas  
- Your car is too badly damaged.  
- You have a puncture and you don't have a spare wheel.  
- Your engine is broken due to overheating.

- Worst of all you're hit by a gangster who has fired at you.  
On the other hand, if you manage to capture the gangster, the reward is given to you and you must try to arrest another one.

## HIGHWAY PATROL

Amstrad (Cass) RUN\*  
Amstrad (Disk) RUN\*HP  
Atari ST/Amiga WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !  
PC A: HP  
Amiga INSÉRER LA DISQUETTE ET REMETTRE

Atari ST L'ORDINATEUR A L'ÉTAT INITIAL  
LA ETEIGNRE VOTRE ORDINATEUR. INSÉRER  
ORDINATEUR DISQUETTE ALLUMEZ VOTRE  
PC PC

A: HP

### LE SCORE

En début de poursuite le joueur part avec la prime attribuée à la capture du gangster, ce qui constitue son score. Ce score diminue tout au long du jeu jusqu'à qu'il lâmente le voleur. A ce moment, la prime lui est définitivement accordée. Le score est constamment affiché en haut de l'écran.

### LA CARTE

Une carte routière quadrillée est fournie avec le jeu. A tout moment de la partie vous pouvez savoir où se trouve la voiture des gangsters par rapport à la voiture puisque vos coordonnées ainsi que celles des suspects sont inscrites à tout moment en haut de l'écran (voir schéma). Les lettres A,B et C correspondent aux trois positions de départ possibles de votre véhicule.

### LES INSTRUMENTS DE BORD

Vous vous trouvez à l'intérieur de la voiture de la patrouille à la place du conducteur. En haut et à gauche de l'écran sont affichées vos coordonnées et votre cap. Au milieu se trouve votre score.

A droite de l'écran, sur la ligne supérieure, sont indiqués le cap des voleurs, le nombre de stations-service pillées et les coordonnées des gangsters. D'autre part, vous disposez également sur le tableau de bord d'un compte-tour, d'un jauge d'essence et d'un indicateur de température du moteur.

### COMMANDES PRINCIPALES

Joystick vers le haut : Accélérer  
Joystick vers la bas : Freiner  
Joystick vers la droite : Tourner à droite  
Joystick vers la gauche : Tourner à gauche  
Pour amplifier une action, appuyer simultanément sur le bouton Fire ou la touche Shift droite.  
Exemple: Tourner rapidement à droite: joystick vers la droite + Fire ou + Shift droite.

Pour passer en marche arrière: Freiner jusqu'à l'arrêt  
Joystick vers le bas ou bas + bouton Fire/Touche Shift droite.  
Utiliser le même procédé pour passer de marche arrière en marche avant.  
Sortir revolver T  
Tirer Barre Espace  
Sirene S  
Pause P  
Aide Help

## HIGHWAY PATROL

Amstrad (Kase) RUN\*  
Amstrad (Disk) RUN\*HP  
Atari ST/Amiga WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !  
PC A: HP

Der zweite Abschnitt (in der Mitte) enthält die mehr gewohnheitsmäßigen Kriminellen mit Strafregistern. Diese Gangster sind schon etwas schwieriger zu fassen, und Sie müssen ihnen den Weg abschneiden, um Sie zu stoppen.

Im letzten Abschnitt sind die gefährlichsten Verbrecher enthalten. Diese schrecken vor nichts zurück und eröffnen hammerschlag das Feuer auf Sie, wenn sie sich in einer Falle befinden. Als einzige Möglichkeit, sie zu fassen, bleibt Ihnen nur, selbst das Feuer zu eröffnen und auf ihre Reifen zu schießen.

Mit Hilfe der Pleitlasten oder eines Joysticks (siehe Kapitel "Befehle") bewegen Sie den Cursor auf einen der drei Abschnitte der Aktenordner und wählen ihn mit Feuerknopf oder Leertaste an.  
Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm eine Karte aus diesem Ordner mit Informationen über die Belohnung, die Sie erhalten, wenn Sie diesen Gangster jagen.  
Wenn Sie ihn verfolgen wollen, müssen Sie Ihre Entscheidung bestätigen, indem Sie mit dem Cursor auf das Bild (Nummer 4) gehen und den Feuerknopf oder die Leertaste drücken.

Wenn Sie sich jedoch eine weitere Akte ansehen wollen, gehen Sie mit dem Cursor auf einen der anderen beiden Abschnitte des Ordners und klicken ihn an.

**15th DOS-Version:** Zurück zu DOS mit ESC-Taste  
Achten Sie während des gesamten Spiels auf eine Reihe möglicher Risikosituationen:  
**Reifenlöcher:** Treten meist auf, wenn Sie zu häufig von der Straße abkommen. Sie haben zwar ein Ersatzrad, doch wenn Sie dieses einmal montiert haben, ist kein weiteres mehr da. Lassen Sie einen Reifenschad an einer Tankstelle reparieren (möglichst an einer, die noch nicht ausgeraubt wurde).

**Kein Benzin mehr:** Selbstverständlich müssen Sie auf Ihre Kraftstoffanzeige achten (siehe Kapitel "Armaturen Brett"). Dabei ist es wichtig, daß Sie sich die Route merken, die von den von Ihnen geagten Gangster gefahren wurde, und daß Sie überprüfen, ob die Tankstellen bereits worden sind. Wenn Ihnen das Benzin ausgeht und Sie zu einer bereits ausgepumpten Tankstelle kommen, können Sie dort nicht tanken. Achten Sie also auf Ihr Tempo, denn je schneller Sie fahren, desto höher der Spritverbrauch...  
**Motor überhitzt:** Eine zu hohe Geschwindigkeit ist die Hauptursache für Motorüberhitzung. Wenn Sie lange Zeit mit Höchsttempo fahren, ist das zu viel für Ihren Motor, und im Kühler gibt es keinen Tropfen Wasser mehr.

Beschädigung Ihres Fahrzeugs:  
Unterwegs werden Sie wahrscheinlich von der Straße abgedrängt und kommen mit Hindernissen (Schäler, Bäume oder sogar andere Fahrzeuge) unangenehm in Berührung. Dabei wird Ihr Wagen immer mehr beschädigt, bis Sie nur noch in einem Haufen Schrott sitzen, den man nicht mehr fahren kann.

**BEACHTENSIE:** Sollte Ihr Wagen aus irgendeinem dieser Gründe nicht mehr weiterfahren, können Sie die Verfolgung der Gangster nicht fortsetzen und sind damit am Ende Ihrer Jagd.

**STRASSENKARTE:** Zum Lerneffekt des Spiels gehört eine Straßenkarte mit Koordinatennetz. Auf der Instrumententafel werden Ihnen ständig die aktuellen Koordinaten Ihrer und der Position der von Ihnen geagten Gangster angezeigt (siehe Kapitel "Armaturen Brett").

Die angezeigten Koordinaten haben folgende Form:  
02 (Horizontalachse) 15 (Vertikalachse)

### BEFEHLE

Das Spiel läßt sich mit Joystick oder Keyboard steuern.  
Joystick nach vorn - beschleunigen  
Joystick nach hinten - bremsen  
Joystick nach links - Kurve links  
Joystick nach rechts - Kurve rechts.  
Zum Rückwärtsfahren bis zum Stillstand des Fahrzeugs bremsen und danach Joystick zurückziehen. Dasselbe ist auch mit den Pleitlasten möglich.  
Wollen Sie wieder vorwärts fahren, wiederholen Sie den Vorgang in umgekehrter Weise.

### Sonderlasten:

Revolver ziehen...T Schießen.....Leertaste bzw. Feuerknopf  
Sirene.....S Pause.....P

In der IBM-Version können Sie durch zweimaliges Drücken der ESC- Taste das Spiel verlassen und zu DOS zurückkehren.

### DAS ARMATURENBRETT

Sie sitzen auf dem Fahrersitz Ihres Streifenwagens.  
Am oberen Bildschirmrand befindet sich Ihre Instrumententafel mit folgenden Angaben (v.l.n.r.):  
1 - Ihre X-Koordinate (horizontal) 2 - Ihre Y-Koordinate (vertikal)  
3 - Ihre Fahrtrichtung 4 - Ihr Punktestand  
5 - Anzahl der ausgepumpten Tankstellen 6 - Fahrtrichtung der Gangster  
7 - X-Koordinate der Gangster 8 - Y-Koordinate der Gangster  
und nicht zuletzt ein Kompass.

### Achten Sie auch auf Ihr Armaturenbrett (v.l.n.r.):

A - Kraftstoffanzeige B - Tachometer  
C - Drehzahlmesser D - Motortemperatur  
**PUNKTVERGABE:** Zu Beginn der Verfolgungsjagd erhält der Spieler als Ausgangspunkt die Belohnung für die Festnahme des von ihm gewählten Gangsters.  
Dieser Stand verringert sich im Laufe des Spiels, bis der Gangster gefaßt ist, woraufhin der Spieler die endgültige Belohnung erhält.  
Der Punktestand verringert sich schneller, wenn der Spieler mit einem Privatwagen zusammenstößt; und noch schneller, wenn er gar auf einen solchen Wagen schließt.

**SPIELLENDE:** Sie haben verloren.  
-wenn Ihr Punktestand Null erreicht, -wenn Ihnen das Benzin ausgeht,  
-wenn Ihr Wagen zu stark beschädigt ist,  
-wenn Sie eine Reifenpanne haben und kein Ersatzrad mehr da ist,  
-wenn Sie einen Motorschaden aufgrund von Überhitzung haben.  
-wenn Sie schlimmerfallen, von der Kugel eines Gangsters getroffen werden.

Sollte es Ihnen gelingen, den Gangster zu fassen, erhalten Sie die Belohnung und müssen versuchen, einen weiteren festzunehmen.

Be ATARI und AMIGA gleich nach Startsequenz HELP-Taste drücken.

## HIGHWAY PATROL II

Amstrad (Cassette) Premere RUN\*  
Amstrad (Disc) RUN\*HP  
Atari ST/Amiga INSERIRE IL DISCHETTO E RISETTARE IL  
COMPUTER  
PC A: HP

La seconda sezione (al centro) contiene i criminali più persistenti che hanno già una fedina penale. E' più difficile arrestare questi gangster e dovete tagliarli fuori per bloccare loro la strada.

L'ultima sezione contiene i gangster più pericolosi! Questi sono veri e propri fuorigiogo e non esiteranno ad aprire il fuoco su di voi se pensano di essere intrappolati. L'unico modo di fermarli è di aprire fuoco e sparare alle loro gambe.  
Usando i tasti cursore o il joystick (vedere il capitolo "Comandi") dovete muovere il cursore in una delle tre sezioni del file e poi selezionare una (usando il pulsante fire oppure la barra spaziatrice).

Un record di quel file verrà visualizzato sullo schermo fornendo informazioni sulla ricompensa che otterrete se inseguirete questo gangster.

Se desiderate pedinarlo, dovete confermare la vostra decisione posizionando il cursore sull'immagine (numero 4) e premendo il pulsante fire oppure la barra spaziatrice.  
Se d'altra parte desiderate visualizzare un record diverso, muovete semplicemente il cursore su una delle due restanti sezioni del file e selezionatene una cliccando.

Nella versione MS-DOS, se volete tornare a DOS premete ESC.  
Durante il gioco potete sempre attendere i carti restanti.  
**Bucature:** Queste succedono normalmente se guidate fuori strada troppo frequentemente...  
...Avete comunque una ruota di scorta che si può usare una volta sola, senza la possibilità di sostituirla... Ricordate di far riparare le bucature presso un distributore di benzina (preferibilmente uno che non è stato rapinato).

**Rimanere senza benzina:** Dovete naturalmente tener d'occhio l'indicatore del carburante (vedere il capitolo "Quadro strumenti"). E' importante ricordare il percorso fatto dai gangster che inseguite e controllare se i distributori di benzina sono stati rapinati. Se state terminando la benzina e andate in un distributore che è già stato rapinato, non sarete in grado di riempire il vostro serbatoio! Dovete anche controllare la velocità poiché più veloci si va e più benzina si usa...

**Surriscaldamento del motore:** La velocità è la causa principale del surriscaldamento del motore. Se guidate a lungo a tutta velocità, il vostro motore non ce la farà, e non rimarrà neanche una singola goccia d'acqua nel radiatore.

**Danni al motore:** Mentre guidate verrete probabilmente forzati ad allontanarvi dalla strada e vi scontrerete con ostacoli (segnali stradali, alberi e persino altri veicoli) e la vostra macchina subirà sempre maggiori danni fino a quando non verrà ridotta ad un rottame e non potrete più continuare...

**NOTE:** Se siete in panne per una di queste ragioni, non sarete in grado di continuare l'inseguimento del criminale e quindi sarà la fine del vostro intento.

**CARTINA STRADALE:** Una cartina stradale divisa in sezioni e provvista di rimandi viene fornita con il gioco. In un qualsiasi momento durante il gioco, il quadro strumenti vi indicherà le coordinate della vostra posizione e di quella del gangster che state inseguendo (vedere il capitolo "Quadro strumenti").

Le coordinate vi vengono presentate nella seguente forma:  
02 (asse orizzontale) 15 (asse verticale)  
**COMANDI:** Si può giocare con il joystick oppure con la tastiera:  
Joystick in avanti per accelerare  
Joystick indietro per frenare

-wenn Ihre Wagen zu stark beschädigt ist,  
-wenn Sie eine Reifenpanne haben und kein Ersatzrad mehr da ist,  
-wenn Sie einen Motorschaden aufgrund von Überhitzung haben.  
-wenn Sie schlimmerfallen, von der Kugel eines Gangsters getroffen werden.

Sollte es Ihnen gelingen, den Gangster zu fassen, erhalten Sie die Belohnung und müssen versuchen, einen weiteren festzunehmen.  
Be ATARI und AMIGA gleich nach Startsequenz HELP-Taste drücken.

1 - La vostra coordinata della X (orizzontale) 2 - La vostra coordinata della Y (verticale)  
3 - La direzione in cui vi state muovendo 4 - Il vostro punteggio  
5 - Il numero di distributori di benzina rapinati 6 - La direzione in cui sta andando il gangster  
7 - La coordinata della X del gangster 8 - La coordinata della Y del gangster  
Dovete tenere d'occhio il quadro strumenti. Da sinistra verso destra:  
A - indicatore del carburante B - contap giri  
C - tachimetro D - temperatura del motore

**PUNTEGGIO:** All'inizio dell'inseguimento, il giocatore parte con una ricompensa per la cattura di un particolare gangster che sta inseguendo, e questo rappresenta il suo punteggio.  
Tale punteggio diminuisce durante il gioco fino a quando il gangster non viene arrestato. A questo punto viene assegnata la ricompensa finale al giocatore.

Il punteggio diminuisce più velocemente se il giocatore si scontra con una macchina privata e, ancora più rapidamente, se gli spara contro!

### FINE DEL GIOCO

Perdente quando:  
- il vostro punteggio raggiunge lo zero - siete rimasti senza benzina  
- la vostra auto ha subito troppi danni - avete una bucatina ma non la ruota di scorta  
- il vostro motore è dovuto deviato a surriscaldamento  
- e ancora peggio, siete stati colpiti da un gangster che ha aperto fuoco su di voi.  
D'altra parte, se riuscite a catturare il gangster, vi viene assegnata la ricompensa e dovete cercare di arrestarne un altro.

## HIGHWAY PATROL II

Amstrad (cassette) RUN\*  
Amstrad (Disk) RUN\*HP  
Atari ST & Amiga Introduce il disco y REINICIALIZA  
PC A: HP

La segunda sección (en el centro) contiene criminales más tenaces, que ya están fichados en los archivos. Estos delincuentes son más difíciles de arrestar, y tendréis que cortarles el paso para bloquearles el camino.  
Aquí le encontrará con los criminales persistentes. Son auténticos malhechores, que saprán contra ti si se ven entre la espada y la pared. La única forma de detenerlos es disparar contra ellos. ¡Apunta a los neumáticos!

Con las teclas de cursor o el joystick (consulta el capítulo "Controles") desplaza el cursor hacia una de las tres secciones de la ficha policial y selecciona una de ellas (con el botón de disparo o con la barra espaciadora).  
En la pantalla aparecerá un registro de la ficha, que le ofrecerá información sobre la recompensa y deberá iniciar la captura de otro.

que obtendrá si consigue capturar a este delincuente.

Si desees perseguirle deberás confirmar la elección colocando el cursor sobre su fotografía (número 4) y pulsando el botón de disparo o la barra espaciadora.  
Si, en cambio, desees consultar otra ficha, desplaza el cursor hacia alguna de las dos secciones restantes: posición e de quella del gangster que state inseguendo (vedere il capitolo "Quadro strumenti").

En el curso del juego le aclaran los siguientes inconvenientes:  
**Pinchazos:** Suelen producirse si te sales demasiado veces de la carretera... Tienes un neumático de repuesto, pero una vez utilizado no tendrás de otro. Recuerda que debes repar los pinchazos en una gasolinera (preferiblemente en una que no haya sido asaltada).

**Combustible agotado:** Obviamente, de cuando en cuando debes echar un vistazo al indicador de gasolina (consulta el capítulo "Panel de Instrumentos"). Es importante recordar la ruta que sigue el delincuente que estás persiguiendo y verificar si las gasolineras han sido asaltadas. Si te estás quedando sin gasolina y entras en una gasolinera que haya sido asaltada, no podrás llenar el depósito. También debes cuidar tu velocidad, ya que cuanto más desparas conducas, más combustible utilizarás.

**Motor recalentado:** La principal causa del recalentamiento del motor es la velocidad. Si conduces durante largo rato a la velocidad máxima, tu motor no lo resistirá y no quedará ni una sola gota de agua en el radiador...

**Averías en el coche:** Mientras conducas, más de una vez te será obligado a salirte de la carretera y chocar contra algunos obstáculos (señales, árboles o incluso otros vehículos). Tu coche estará cada vez más averiado, hasta convertirse en una caraca que no podrá moverse...

**NOTA:** Si tu coche se detiene por alguna de estas razones no podrás seguir persiguiendo al criminal, y será el fin del juego.

**EL PANEL DE INSTRUMENTOS:** Conel juego se entrega un mapa de carreteras, con referencias reticuladas. En cualquier momento del juego, el panel de instrumentos le permitirá ver las coordenadas de tu propia ubicación y la del criminal al que estás persiguiendo (consulta el capítulo "Panel de Instrumentos").

Las coordenadas se te aparecerán de la siguiente forma:  
02 (eje horizontal) 15 (eje vertical)  
**CONTROLES:** Puedes jugar con joystick o con el teclado.  
Para acelerar, empuja el joystick hacia adelante  
Para frenar, tra de él hacia atrás.

Para girar hacia la derecha ya hacia la izquierda, muevelo en dichos sentidos.  
Para retroceder debes frenar hasta que el coche se detenga, y a continuación mover el joystick hacia atrás. Puedes hacer lo mismo con las teclas.  
Para seguir adelante, repite el procedimiento a la inversa.

**Tectas especiales:**  
Sacar tu revolver... T Disparar.....Barra espaciadora o botón de disparo  
Sirena...S Pause.....P

En la versión IBM, puedes salir del juego y volver al DOS pulsando dos veces la tecla ESCAPE.

### EL PANEL DE INSTRUMENTOS

Estás sentado ante el volante de tu patrullero.  
En la parte superior de la pantalla verás el panel de instrumentos, que te mostrará de izquierda a derecha: la siguiente información:  
1 Tu coordenada X (horizontal) 2 Tu coordenada Y (vertical)  
3 La dirección de tu marcha 4 Tu puntuación  
5 El número de gasolineras que han sido asaltadas  
6 La dirección hacia la que se dirige el delincuente  
7 La coordenada X del delincuente 8 La coordenada Y del delincuente  
Tampoco debes perder de vista tu panel de instrumentos:

A Indicador de combustible B Velocímetro  
C Tachómetro D Temperatura del motor

### PUNTAUION

Al comienzo de la persecución comienzas con una puntuación que equivale a la recompensa por la captura del criminal que estás buscando.  
Esta puntuación se va reduciendo durante el juego hasta que arrestes al delincuente. En ese momento recibirás la recompensa final.  
Si chocas contra un coche particular tu puntuación descenderá más rápidamente. ¡Y más rápidamente todavía si lo disparas!

**FINAL DEL JUEGO:** Pierdes el juego cuando:  
- Tu puntuación llega a cero. - Se te acaba la gasolina.  
- Tu coche está seriamente averiado. - Sufrés un pinchazo y no tienes neumático de repuesto.  
- Tu motor se avería por recalentamiento. - Y lo peor de todo, si resultas herido por un delincuente que dispara contra ti.

Por el contrario, si consigues capturar al malhechor se te entregará la recompensa correspondiente y deberás iniciar la captura de otro.