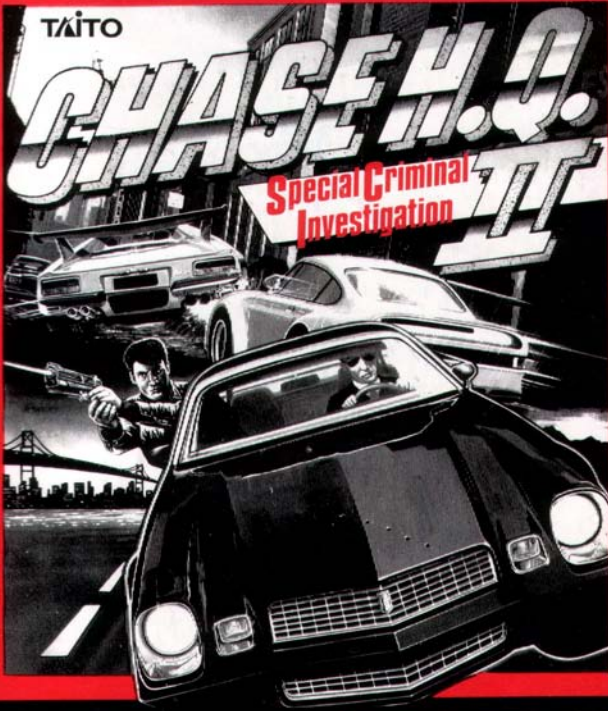


TAITO



ATARI ST  
CBM AMIGA



ocean®



## **S.C.I. (CHASE HQ 2)**

### **SCENARIO**

Truth and Justice are the by-words of the Bureau of Special Criminal Investigations. Now you are to embark on the most important case of your life. The Mayor's daughter has been kidnapped by a band of vicious lawbreakers. She is being held within a warehouse somewhere on the south side. You will have to complete six missions before you can save her. Each successful mission will provide a new clue that will, eventually, lead you the girl's location. However, it's a race against time because her only company is a time bomb!

### **LOADING**

#### **ATARI ST**

Insert disk one into drive A and turn on the computer; the program will now load. When asked, please insert disk two and then press any key. If you have two disk drives, you can insert disk two into drive B.

#### **AMIGA 500**

Insert disk one into drive A and turn on the computer; the program will now load. When asked, please insert disk two and then press any key. If you have two disk drives, you can insert disk two into drive B.

## AMIGA 1000

Insert the System Disk and switch on the computer. When the workbench illustration appears on the screen, insert disk one into drive A and the program will now load. When asked, please insert disk two and then press any key. If you have two disk drives, you can insert disk two into drive B.

## CONTROLS

This is a one player game which may be controlled using either a joystick or mouse.

The main controls are as follows...

### JOYSTICK

LEFT, RIGHT	-	STEERING
FORWARD	-	ACCELERATE
BACK	-	BRAKE
FIRE BUTTON	-	FIRE CURRENT WEAPON
SPACE BAR	-	TURBO BOOST

MOUSE	-	Press M on the keyboard to select
LEFT, RIGHT MOTION	-	STEERING
LEFT BUTTON	-	ACCELERATE
RIGHT BUTTON	-	FIRE CURRENT WEAPON
SPACE BAR	-	TURBO BOOST

The player may also skip past the various in-game graphic sequences by pressing either any key from the keyboard, the joystick fire button or either mouse key.

## **GAMEPLAY**

Karen, from Chase Headquarters, will send a description of the criminal's vehicle to your on-board computer. You have a limited time period to catch up with the offender. A further time bonus will then be given to either shoot or ram the car off the road. Ramming into other vehicles slows you down, making capture more difficult. A limited supply of Nitro Boosts gives you a short period of extra acceleration. But use these wisely! When you have inflicted the necessary amount of damage the criminal's car will pull over to the side of the road where he can be arrested.

Six, progressively difficult, missions will take you through a variety of towns and landscapes. During the game you will be offered improved weaponry with limited ammunition from a helicopter flying overhead.

Watch out for innocent drivers who may delay your progress via their appalling driving skills.

Above all - remember that time is ticking away, crimes are being committed and the bad guys are getting away!

## **STATUS & SCORING**

You have 60 seconds to catch up with the target vehicle and then a further 60 seconds in which to inflict as much damage to the criminal as possible by either shooting or ramming it off the road.

Points are scored as follows:

	<b>PASSING</b>	<b>SHOOTING</b>	<b>RAMMING</b>
PORSCHE	500 PTS	50 PTS	50 PTS
BLUE VAN	400 PTS	50 PTS	50 PTS
BLUE CAR	300 PTS	50 PTS	50 PTS
LIMOUSINE	200 PTS	50 PTS	50 PTS
MOTORBIKE	100 PTS	50 PTS	50 PTS
CONVOY CARS		10 PTS	1000 PTS
CRIMINAL CARS		100 PTS	10000 PTS

Any time left on the clock on each level will be awarded x 10000.  
After you have caught up with a car a damage indicator will appear on screen. This will show how much damage you have caused to the target vehicle. When this indicator is full your car will automatically overtake the criminals and stop them.

## **HINTS AND TIPS**

- \* Only use your turbo when ramming the target vehicle.
- \* Slow down on tight bends or when driving near water.
- \* Take your time when 'ramming' to increase your score.
- \* You will score less when using the 'continue play' option.

## **S.C.I.**

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

©1989 Taito Corp.

Game written by Ice Software

Programmed by Ian Morrison and Douglas Little

Sounds by Chris Scudds

Graphics by Alan Greer

Produced by D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited. All Rights Reserved.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.



# **SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION SCENARIO**

La vérité et la justice sont les mots-clés du Bureau of Special Criminal Investigations (Bureau d'Enquêtes Criminelles Spéciales). Vous êtes sur le point de vous lancer sur le cas le plus important de votre vie. La fille du Maire a été kidnappée par une bande de malfaiteurs violents. Elle est enfermée dans un entrepôt quelque part dans le quartier sud. Il vous faudra remplir six missions avant de pouvoir la sauver. Chaque mission réussie vous donnera un nouvel indice qui, ensemble, vous mèneront à l'endroit où se trouve la jeune fille. Mais attention - c'est une course contre la montre, parce qu'il y a une bombe à retardement pour lui tenir compagnie!

## **CHARGEMENT**

### **ATARI ST**

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se chargera alors automatiquement. A l'apparition de l'invite, insérez la disquette numéro deux et appuyez une touche. Si vous possédez deux lecteurs de disquette, vous pouvez placer la disquette numéro deux dans le lecteur B.

### **AMIGA 500**

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se chargera alors automatiquement. A l'apparition de l'invite, insérez la disquette numéro deux et appuyez une touche. Si vous possédez deux lecteurs de disquette, vous pouvez placer la disquette numéro deux dans le lecteur B.



## AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette numéro un dans le lecteur A et le programme se chargera alors automatiquement. A l'apparition de l'invite, insérez la disquette numéro deux et appuyez une touche. Si vous possédez deux lecteurs de disquette, vous pouvez placer la disquette numéro deux dans le lecteur B.

## COMMANDES

C'est un jeu à un joueur, commandé par joystick ou par la souris. Les principales commandes sont les suivantes:

### JOYSTICK

A GAUCHE, A DROITE	-	BRAQUER
EN AVANT	-	ACCELERER
EN ARRIERE	-	FREINER
BOUTON DE TIR	-	TIRER AVEC L'ARME CHOISIE
BARRE D'ESPACE	-	PROPULSION TURBO
SOURIS	-	Appuyez sur M au clavier pour la sélectionner
A GAUCHE, A DROITE	-	BRAQUER
BOUTON DE GAUCHE	-	ACCELERER
BOUTON DE DROITE	-	TIRER AVEC L'ARME CHOISIE
BARRE D'ESPACE	-	PROPULSION TURBO

Le joueur peut également sauter les diverses séquences graphiques du jeu en appuyant soit sur une touche du clavier, soit sur le bouton de tir du joystick, soit sur le bouton de la souris.

## DEROULEMENT DU JEU

Karen, de Chase Headquarters, transmettra une description du véhicule du bandit à l'ordinateur de votre voiture. Vous recevrez alors du temps en plus soit pour tirer, soit pour faire sortir la voiture de la route. Si vous percutez d'autres véhicules vous perdrez du temps, ce qui rendra la prise des voyous plus difficile. Une réserve limitée de Nitro Boosts vous donnera une surpuissance d'accélération de courte durée. Mais utilisez-les judicieusement! Une fois que vous aurez suffisamment endommagé la voiture du malfaiteur, celle-ci s'arrêtera au bord de la route et où vous pourrez arrêter le bandit.

Une total de six missions, de plus en plus difficiles, vous feront traverser une variété de villes et d'environnements. Pendant le jeu, un hélicoptère survolant l'action vous donnera de meilleures armes avec une réserve limitée de munitions. Faites attention aux conducteurs innocente mais très maladroits qui-pourraient vous retarder.

Par-dessus tout - souvenez-vous que le temps passe, que des actions criminelles ont lieu et que les mauvais sujets s'échappent!

## POSITION ET SCORE

Vous avez 60 secondes pour rattraper la voiture criminelle, puis encore 60 secondes pour l'abîmer le plus possible soit en la percutant, soit en la faisant sortir de la route. Vous marquerez des points ainsi:

	EN DEPASSANT	EN TIRANT	EN PERCUTANT
PORSCHE	500 pts	50 pts	50 pts
CAMIONNETTE BLEUE	400 pts	50 pts	50 pts
VOITURE BLEUE	300 pts	50 pts	50 pts
LIMOUSINE	200 pts	50 pts	50 pts
MOTOCYCLETTE	100 pts	50 pts	50 pts
CONVOI DE VOITURES		10 pts	1000 pts
VOITURES CRIMINELLES		100 pts	10000 pts

S'il reste du temps à la montre, vous recevrez 10000 points à chaque niveau. Chaque fois que vous rattraperez une voiture, une indication des dégâts apparaîtra sur l'écran. Vous saurez ainsi la quantité de dégâts infligée au véhicule-cible. Lorsque cet indicateur est plein, votre voiture dépassera automatiquement les malfaiteurs et les obligera à s'arrêter.

## QUELQUES CONSEILS

- \* N'utilisez le turbo que pour percuter le véhicule-cible.
- \* Ralentissez pendant les tournants serrés ou en passant près d'une pièce d'eau.
- \* Prenez votre temps pour percuter les véhicules afin d'augmenter votre score.
- \* Vous recevrez moins de points si vous utilisez l'option "Continue Play".

## S.C.I.

Le code de programme du jeu, sa représentation visuelle et ses graphiques sont la propriété d'Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, entreposés, loués ou diffusés sous aucune forme sans la permission par écrit d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés mondialement.

## GENERIQUE

©1989 Taito Corp.

Jeu conçu par Ice Software

Direction par Martin Kane

Programmation par Ian Morrison et Douglas Little

Sonorisation par Chris Scudds

Graphiques par Alan Grier

Réalisé par D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

# **SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION SZENARIO**

Wahrheit und Gerechtigkeit sind die Grundsätze der Abteilung Special Criminal Investigations, oder kurz S.C.I. Sie beginnen mit den Ermittlungen im wichtigsten Fall Ihres Lebens. Eine Bande gewissenloser Verbrecher entführte die Tochter des Bürgermeisters und hält sie in einem Lagerhaus irgendwo im Süden der Stadt gefangen. Um sie zu retten müssen Sie sechs Missionen bestehen. Nach jeder abgeschlossenen Mission erhalten Sie einen weiteren Hinweis, womit Sie - vielleicht - das Versteck finden. Alles ist ein Rennen gegen die Zeit, denn das Mädchen ist in unangenehmer Gesellschaft: Neben ihr tickt eine Zeitbombe!

## **LADEANWEISUNGEN**

### **ATARI ST**

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Haben Sie ein doppelseitiges Laufwerk, brauchen Sie die Disketten nicht zu wechseln.

### **AMIGA 500**

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

## AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

## STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick oder einer Maus wie folgt gesteuert wird:

### JOYSTICK

LINKS/RECHTS	-	LENKUNG
VORWÄRTS	-	BESCHLEUNIGEN
RÜCKWÄRTS	-	BREMSEN
FEUERTASTE	-	AKTIVE WAFFE ABFEUERN
Maus	-	Schalten Sie mit der Taste M auf Maus um.
LINKS/RECHTS-BEWEGUNG	-	LENKUNG
LINKE MAUSTASTE	-	BESCHLEUNIGEN
RECHTE MAUSTASTE	-	AKTIVE WAFFE ABFEUERN
LEERFELD-TASTE	-	TURBO

Die verschiedenen Grafik-Sequenzen können Sie jederzeit abbrechen. Drücken Sie dazu eine Maustaste, die Feuertaste oder eine beliebige Taste der Tastatur.



## **SPIELABLAUF**

Karen wird aus dem Chase Hauptquartier eine Beschreibung des gesuchten Fahrzeugs in Ihren Bordcomputer übertragen. Sie müssen dieses Fahrzeug innerhalb einer bestimmten Zeit finden und einholen. Dann müssen Sie die Verbrecher vor dem Ablauf einer weiteren Zeitspanne von der Straße rammen oder schießen.

Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen verringern Ihre Geschwindigkeit und erschweren damit die Verfolgung.

Sie haben einige Ladungen Nitro für Ihren Turbo an Bord, mit denen Sie jeweils für eine kurze Zeit eine enorme Beschleunigung erreichen können - gehen Sie sparsam damit um! Haben Sie das Fahrzeug der flüchtigen Verbrecher genügend beschädigt, fährt es an den Straßenrand, und der Verbrecher kann festgenommen werden.

Die sechs Missionen werden immer schwerer und führen Sie durch verschiedene Landschaften und Städte. Während des Spiels können Sie aus einem Helikopter spezielle Waffen mit beschränkter Munition erhalten.

Achten Sie auf unbeteiligte Autofahrer, die mit ihrem fürchterlichen Fahrverhalten Ihr Fortkommen behindern können.

Vergessen Sie nie, daß die Zeit unerbittlich weiterläuft. Straftaten werden begangen, und die Verbrecher können entkommen!

## **ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG**

Sie haben 60 Sekunden Zeit, um das gesuchte Fahrzeug einzuholen, und dann nochmals 60 Sekunden, um das Fahrzeug durch Rammen oder Schießen so zu beschädigen, daß es anhalten muß.

Die Punktwertung:



	<b>Überholen</b>	<b>Schießen</b>	<b>Rammen</b>
PORSCHE	500	50	50
BLAUER LASTER	400	50	50
BLAUES AUTO	300	50	50
LIMOUSINE	200	50	50
MOTORRAD	100	50	50
AUTOS IM KONVOI		10	1000
VERBRECHERAUTOS		100	10000

Die beim Beenden des Abschnittes verbliebene Zeit wird mal 10000 gewertet.

Haben Sie ein Fahrzeug eingeholt, erscheint eine Schadensanzeige auf dem Bildschirm. Hier sehen Sie, welche Schäden Sie dem gesuchten Fahrzeug zugefügt haben. Ist die Anzeige voll, überholt Ihr Fahrzeug automatisch die Verbrecher und stoppt sie.

## **TIPS UND TRICKS**

Benutzen Sie den Turbo nur beim Rammen der gesuchten Fahrzeuge. Reduzieren Sie bei scharfen Kurven und in der Nähe von Wasser die Geschwindigkeit.

Beeilen Sie sich beim Rammen, um Ihre Punkte zu erhöhen.

Wenn Sie die Option "Weiterspielen" (Continue Play) benutzen, erhalten Sie weniger Punkte.

## **S.C.I**

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## **DANKSAGUNGEN**

©1989 Taito Corp.

Spiel geschrieben von Ice Software

Programmierung von Ian Morrison und Douglas Little

Musik und Geräusche von Chris Scudds

Grafiken von Alan Greer

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited. Alle Rechte vorbehalten.

