

TAITO



ATARI ST
CBM AMIGA

ocean

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.