



CHASE HQ SCENARIO

The heat is on! The steaming roads beckon your turbo-charged Porsche 928 as the screeching of tyres in the distance heralds another crime being committed.

"This is Nancy at Chase HQ" - we gotta few perps to catch, Algermon. Looks like you ain't gonna get much sleep tonight! "Gotcha, Nancy baby! We're on our way!"

Details of the perpetrators vehicles flash across your in-car computer screen as you tear away down the busy L.A. streets in search of your quarry.

You are the head of SGI (Special Criminal Investigation) and the type of guys you chase don't stop for no-one! After years of experience, you have discovered that the only way of stopping these people is to ram 'em off the road!

Your limited Turbo Chargers help you catch up, but these guys seem to drive the best (and fastest) sports cars on the road, so catchin' em ain't easy.

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the system disk; when the work bench disk illustration appears insert the disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one player game which is controlled by joystick only. Press fire button on the joystick to change gear.

SPACE BAR - TURBO

CONTROL/ESC - QUIT

If you run out of time during play you can press SPACE BAR to continue if you have credits remaining.

STATUS AND SCORING

You have 60 seconds to catch up with the target vehicle and then a further 60 seconds in which to ram it off the road.

Points are scored as you progress along the road.

Points are also awarded for passing cars as follows:-

First car passed - 200 points

Second car passed - 400 points

This continues up to 8,000 points, but if you hit another car (other than your target) the scoring will restart at 200 points. When you reach the target vehicle you will score 10,000 points for each hit on the first level and 20,000 points for each hit on the second level etc. There is also a 'hidden' special bonus which may be awarded.

Points will also be awarded for time remaining on each level, with a cumulative bonus for completing each level starting at 100,000 points.

There will be an extra bonus for completing the game.

When you catch up with the criminals car a hit indicator will



ocean

ATARI ST • CBM AMIGA

appear on screen. This will show how many times you have to hit the target vehicle; when this indicator is full your car will automatically overtake the criminals and stop them.

GAMEPLAY

Your instructions come from Nancy at Chase Headquarters as she sends a description of the criminals vehicle to your on-board computer. You have limited time to catch up to the villain, at which point you will be allotted a further time bonus to force him off the road. To achieve this you must ram his car a number of times - as shown on your status panel. If you run into any other vehicles this will slow you down and make the capture more difficult. However, you have a limited number of Turbo Boosts which will give you extra acceleration for a very short period. Use these wisely! When you have inflicted the necessary number of collisions, the criminals car will pull over to the side of the road, and you can arrest him.

There are five missions in all, each successively tougher than the last, taking you over various landscapes and through different towns. Occasionally you will be presented with a fork in the road and an arrow will indicate the shortest route to take. A constant hazard is the presence of other innocent, but appalling drivers whom you must avoid, or pay the time penalty.

The clock is ticking, crimes are being committed, your Porsche is tanked-up and the bad guys are getting away.

"LET'S GO MR. DRIVER!"

HINTS AND TIPS

Only use your turbo when ramming the target vehicle.

Slow down when the road splits and follow the correct turn-off.

Take your time when 'bashing' to increase your score.

Try and find the hidden bonuses.

You will score less for using the continue-play option.

CHASE HQ

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 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 and 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

Coding, Graphics and Music by Teque Software Ltd.

©1989 Ocean Software Ltd.

©Taito Corp. All rights reserved Produced by D.C.Ward

CHASE HQ SCENARIO

Ca va chauffer! Les routes étouffantes n'attendent plus que votre Porsche Turbo 928; des crissements de freins, au loin, vous avertissent qu'un autre crime est en train de se commettre. "Ici Nancy, à Chase HQ" - Y'a d'la fripouille dans l'air ce soir, Algeron. J'crois pas que tu vas ronfler beaucoup cette nuit". "OK, Nancy baby; on y va". Pendant que vous roulez à toute vitesse dans les rues de L.A., à la recherche de vos malfaiteurs, des descriptions de leurs véhicules défilent sur l'écran de votre ordinateur de bord. Vous êtes de "patron" de la SCI (Special Criminal Investigation), et les types que vous pour suivez ne s'arrêtent pour personne! Vos années d'expérience vous ont appris que la seule manière d'arrêter ces zèbres, c'est de leur rentrer dedans. Vos quelques turbosoufflantes vous aident, mais ces types semblent conduire les voitures de sport les meilleures (et les plus rapides) sur la route: pas facile de les rattraper.

POUR CHARGER LE JEU

ATARI ST

Mettez l'ordinateur et l'unité de disques sous tension puis insérez le disque dans l'unité. Le programme sera automatiquement chargé; suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Insérez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

AMIGA 1000

Insérez le disque système lorsque l'illustration du disque apparaît sur les icônes de travail, insérez le disque, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, avec commande à la manette de jeu. Appuyez sur le bouton de tir pour changez de vitesse

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

CONTROL/ESC - POUR ABANDONNER LE JEU

Si vous dépassez le temps permis pendant le jeu, vous pouvez appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer, pour vu qu'il vous reste des unités de crédit.

ETAT ET SCORE

Vous avez 60 secondes pour rattraper le véhicule poursuivi, puis 60 secondes de plus pour lui rentrer dedans et le faire quitter la route.

Vous gagnez des points pendant que vous roulez sur la route.

Vous en gagnez aussi quand vous doublez des voitures, comme suit:

Première voiture doublée - 200 points

Seconde voiture doublée - 400 points

Vous pouvez aller jusqu'à 8000 points, mais, si vous percutez une autre voiture (et non votre cible), votre score retombe à 200 points.

Quand vous atteignez votre "cible" vous allez gagner 10.000 points par coup réussi au premier niveau, et 20.000 points pour chaque coup "cachés" vous seront peut-être aussi accordés.

Vous gagnerez aussi des points additionnels pour chaque niveau terminé (débitant à 100.000 points).

D'autres points vous seront accordés si vous avez terminé tout le jeu.

Une fois que vous avez rattrapé les malfaiteurs, un "indicateur de frappe" apparaît sur l'écran. Il signale le nombre de fois que vous avez heurté votre cible. Quand l'indicateur est rempli, votre voiture double automatiquement les bandits et les arrête.

LE JEU

Vos ordres vous sont communiqués par Nancy, à Chase H.Q. (O.G.): elle vous envoie une description du véhicule des malfaiteurs, qui apparaît sur votre ordinateur de bord. Vous n'avez qu'un temps limité pour le rattraper, après quoi vous aurez droit à une autre période pendant laquelle le faire sortir de la route. Pour ce faire, vous devez le percuter plusieurs fois (comme indiqué sur votre tableau d'état).

Si vous heurtez d'autres véhicules, vous ralentissez et la capture devient plus difficile. Vous disposez quand même de quelques "charges turbo" qui vous donnent d'avantage d'accélération - mais pour très peu de temps. Servez-vous en judicieusement! Une fois que vous aurez percutez votre adversaire un nombre de fois suffisant, sa voiture se mettra en bord de route, et vous pourrez l'arrêter.

Il y a cinq missions en tout, chacune plus dure que la précédente. Vous traverserez diverses villes et plusieurs paysages. De temps à autre, la route bifurque, et une flèche vous indique le trajet le plus court. Risque constant: la présence d'autres conducteurs, innocents mais inéptes, que vous devez éviter, ou payer la pénalité-temps.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

QUELQUES CONSEILS

- N'utilisez votre "turbo" que pour percuter le véhicule-cible
- Ralentissez aux bifurcations, et tournez comme indiqué.
- Prenez votre temps pour "rentrer" dans la cible: vous augmenterez ainsi votre score.
- Essayez de trouver les primes cachées des points.

CHASE HQ

Code de programmation, représentations graphiques et dessins sont protégés par copyright d'Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés qu'avec l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Programmation, Graphismes et Musique: Teque Software Ltd.
©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés Produit par D.C. Ward

CHASE HQ

Die Geschichte

Das wird heiß! Die dampfenden Straßen locken Ihren Porsche 928 Turbo und in der Ferne künden kreischende Reifen von der Gefangennahme eines weiteren Kriminellen.

"Hier ist Nancy im Chase HQ - Wir haben ein paar Typen einzufangen. Sieht so aus, als würdest du heute Nacht nicht viel Schlaf bekommen. Alles klar, Nancy Baby! Bin schon unterwegs."

Auf dem Bildschirm des Bordcomputers erscheinen detaillierte Angaben zu den Fahrzeugen der Verbrecher, während Sie durch die belebten Straßen von L.A. donnern - auf der Suche nach Ihrer Beute.

Sie sind der Leiter der SCI (Special Criminal Investigation) und die von Ihnen gejagten Kriminellen halten für niemanden an! Nach jahrelanger Erfahrung wissen Sie genau, daß diese Leute nur auf eine Art zu stoppen sind: sie von der Straße zu rammen!

Der begrenzte Vorrat von Turboladern hilft Ihnen bei der Verfolgung, doch diese Typen scheinen die besten und schnellsten Sportwagen zu fahren. Sie zu stellen ist nicht leicht!

Ladeanweisungen

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Beachten Sie die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

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

AMIGA 1000

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

Steuerung

Dieses Spiel wird von einer Person mit einem Joystick gespielt. Mit dem Feuerknopf schalten Sie in den nächsten Gang.

Leerfeldtaste - Turbohalter

Control/Esc - Beenden

Anzeigen und Punktwertung

Sie müssen in 60 Sekunden das gesuchte Fahrzeug einholen und in weiteren 60 Sekunden von der Straße drängen.

Punkte erhalten Sie entsprechend der Strecke, die Sie auf der Straße zurücklegen.

Zusätzlich erhalten Sie für überholte Fahrzeuge Punkte:

Erstes Fahrzeug - 200 Punkte

Zweites Fahrzeug - 400 Punkte

Die Zahl erhöht sich bis auf 8.000 Punkte, doch wenn Sie ein anderes Fahrzeug als das Gesuchte rammen, fangen Sie wieder mit 200 Punkten an.

Haben Sie das gesuchte Fahrzeug eingeholt, erhalten Sie für jeden Rammstoß in der ersten Stufe 10.000 Punkte, in der zweiten 20.000 und so weiter. Es gibt auch einen "versteckten" Bonus, der Ihnen manchmal gutgeschrieben wird.

Außerdem wird die Zeit bewertet, die nach dem Abschluß jeder Spielstufe übrig ist, und für jede abgeschlossene Stufe erhalten Sie einen weiteren Bonus, der mit 10.000 Punkten beginnt.

Beim Beenden des Spiels gibt es dann noch einmal einen Bonus.

Erreichen Sie das Fahrzeug der Verbrecher, erscheint eine Trefferanzeige auf dem Bildschirm. Daran können Sie erkennen, wie oft Sie die Gangsterkutsche rammen müssen. Ist die Anzeige voll, überholt Ihr Wagen automatisch die Verbrecher und stoppt sie.

Spielablauf

Von Nancy erhalten Sie aus dem Chase Hauptquartier Anweisungen. Sie senden Ihnen die Beschreibungen der gesuchten Fahrzeuge auf den Bildschirm Ihres Bordcomputers. In einer vorgegebenen Zeit müssen Sie das gesuchte Fahrzeug finden und einholen. Dann müssen Sie, wiederum in einer vorgegebenen Zeit, die Verbrecher von der Straße drängen. An der Statusanzeige sehen Sie, wie oft Sie den Wagen der Gangster rammen müssen. Kollidieren Sie dabei mit einem anderen Fahrzeug, verlieren Sie Zeit und Geschwindigkeit, und die Gefangennahme wird sehr schwierig. Zum Glück haben Sie einen Vorrat von Turbo Boostern, die Ihrem Wagen für eine kurze Zeit enorm beschleunigen. Gehen Sie sparsam damit um! Haben Sie das Fahrzeug der Gangster oft genug gerammt, wird es am Straßenrand stoppen und Sie können den Fahrer verhaften.

Sie müssen fünf Aufträge erledigen, jeder schwieriger als der vorherige, und rasen dabei über verschiedene Landschaften und durch unterschiedliche Städte. An plötzlich auftauchenden Straßengabelungen weist Ihnen ein Pfeil die kürzeste Strecke. Eine ständige Gefahr sind die Fahrzeuge der unbeteiligten, aber aufgeschreckten Zivilisten. Vermeiden Sie Zusammenstöße mit denen, oder nehmen Sie die verlorene Zeit in Kauf.

Die Uhr läuft, die Haftbefehle liegen vor, Ihr Porsche ist aufgetankt und die Gangster flüchten.

"AUF DIE PISTE MIT IHNEN!"

Tips und Tricks

Setzen Sie den Turbo nur beim Rammen des gesuchten Wagens ein.

Nehmen Sie Gas weg, wenn sich die Straße teilt, und folgen Sie dem Wegweiser.

Verschwenden Sie keine Zeit beim Rammen des Gegners - jede Sekunde zählt bare Punkte!

Suchen und finden Sie den versteckten Bonus.

Falls Sie die Option "Weiterspielen" benutzen, erhalten Sie weniger Punkte.

CHASE HQ

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

DANKSAGUNGEN

Programmierung, Grafiken und Musik: Teque Software Ltd.

Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder.

©1989 Ocean Software

©Taito Corp. Alle Rechte vorbehalten. Produziert durch D.C. Ward

