

CHASE H. Q. II

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

CASSETTE 128K SOLO, SPECTRUM +3 DISCO, ATARI, AMIGA

ESCENARIO

La verdad y la justicia son el proverbio de la Oficina de Investigaciones Criminales Especiales. Ahora estás a punto de embarcar en el caso más importante de tu vida. La hija del Mayor ha sido raptada por una banda de peligrosos criminales. Ella está encerrada dentro de un almacén en algún lugar de la parte sur. Tendrás que completar seis misiones antes de que puedas salvarla. Cada misión completada con éxito te proporcionará una nueva idea que puede conducirte a donde se encuentra la chica. Sin embargo, es una carrera contra reloj porque la única compañía que ella tiene es ¡una bomba de tiempo!

CARGANDO

Cassette 128K sólo

Coloca la cinta en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinada. Selecciona la opción **LOADER** (Cargador), y pulsa la tecla **RETURN**.

Pulsa **PLAY** en tu cassette. El juego se cargará ahora automáticamente.

Spectrum +3 Disco

Instala el sistema y conéctalo como se describe en tu manual de instrucciones. Introduce el disco y pulsa **ENTER** para escoger la opción **LOADER**. Este programa se cargará entonces automáticamente.

CONTROLES

Este juego se controla usando el joystick solamente. Los controles principales son los siguientes

Izquierda, derecha: Girar

Adelante: Acelerar.

Atrás Frenar.

Botón de fuego: Dispara el arma.

Barra espaciadora: Turbopropulsión.

El jugador también puede saltarse las diferentes secuencias gráficas del juego pulsando cualquier tecla o el botón de fuego.

CARGANDO

Atari ST

Introduce el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará ahora. Cuando se te pida, mete el disco dos y pulsa cualquier tecla.

Amiga 500

Introduce el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará ahora. Cuando se

te pida, mete el disco dos y luego pulsa cualquier tecla. Si tienes dos unidades de disco, puedes meter el disco dos en la unidad B.

Amiga 1000

Introduce el disco del sistema y enciende el ordenador. Cuando aparezca la ilustración del Workbench en la pantalla, mete el disco uno en la unidad A y el programa se cargará. Cuando se te pida, mete el disco dos y luego pulsa cualquier tecla. Si tienes dos unidades de disco, puedes meter el disco dos en la unidad B.

CONTROLES

Este es un juego de uno o dos jugadores, controlado sólo por joystick.

Los controles principales son los siguientes:

Joystick

Izquierda, derecha: Girar.

Adelante: Acelerar.

Atrás Frenar.

Botón de fuego: Disparar el arma.

Barra espaciadora: Turbopropulsión.

Ratón

Pulsa **M** en el teclado para seleccionar.

Movimiento izquierda, derecha: Girar.

Botón izquierdo: Acelerar.

Botón derecho: Disparar el arma que tienes.
Barra espaciadora: Turbopropulsión.

El jugador también puede saltarse las diferentes secuencias gráficas del juego pulsando cualquier tecla del teclado, o el botón de fuego del joystick o cualquiera de los botones del ratón.

EL JUEGO

Karen, del Cuartel General de Chase, enviará una descripción del vehículo de los criminales a tu ordenador de a bordo. Tienes un período limitado de tiempo para atrapar al agresor. Entonces se te concederá una bonificación de tiempo para disparar al coche o echarlo de la carretera. Si chocas con otros vehículos tu velocidad disminuye haciendo la captura más difícil. Tienes una reserva limitada de Nitropropulsores que te dan un corto período de aceleración extra. Pero usa ésto con prudencia. Cuando hayas producido el daño suficiente, el coche de los criminales se detendrá a un lado de la carretera donde pueden ser arrestados.

Hay seis misiones, progresivamente más difíciles que te llevarán a través de una variedad de ciudades y paisajes. Durante el juego se te ofrecerá armamento, con munición limitada, desde un helicóptero que vuela por encima de ti.

Ten cuidado con los conductores inocentes que pueden retrasar tus avances por medio de sus espantosas habilidades al volante. Y por encima de todo: recuerda que el tiempo corre, se están cometiendo crímenes y los chicos malos se ¡están escapando!

SITUACION Y PUNTUACION

Tienes 60 segundos para alcanzar el vehículo objetivo y luego 60 segundos más en los que tienes que hacerle tanto daño al criminal como puedas disparándole o embistiéndole.

Los puntos que se consiguen son los siguientes:

	PASAR (puntos)	DISPARAR (puntos)	EMBESTIR (puntos)
Porsche	500	50	50
Furgoneta azul	400	50	50
Coche azul	300	50	50
Limusina	200	50	50
Moto	100	50	50
Coches de convoy		10	1.000
Coches de criminales		10	10.000

El tiempo que quede en cada nivel se multiplicará por 10.000. Después de que hayas alcanzado a un coche, el indicador de daños aparecerá en la pantalla. Este mostrará cuánto daño has hecho al vehículo objetivo. Cuando este indicador esté lleno, tu coche adelantará automáticamente a los criminales y los detendrá.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

Usa sólo tu turbo cuando estés embistiendo el vehículo objetivo. Disminuye la velocidad en las curvas cerradas y cuando estés conduciendo cerca del

agua. Tómate tu tiempo cuando estés embistiendo a otro coche, para incrementar tu puntuación. Puntuarás menos cuando estés usando la opción de "Juego continuo".

S. C. I.

Este código de programa, representación gráfica y trabajo artístico tiene copyright de Ocean Software Limited y no puede ser reproducido, almacenado, alquilado o emitido de ninguna forma sin el expreso permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO BAJO LOS CONTROLES MAS ALTOS DE CALIDAD. POR FAVOR LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR.

CREDITOS

© Taito Corp.

Juego escrito por Ice Software.

Dirección del proyecto por Martin Kane.

Programado por Ian Morrison y Douglas Little.

Sonidos por Chris Scudds.

Gráficos por Alan Grier.

Producido por D. C. Ward.

© 1990 Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.