

CHANCE

ocean[®]



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 ;'air ce soir, Algernon. 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 AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche Ñ).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION – AMSTRAD 64K

ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran.

Amstrad 128k: ce jeu se charge en une seule fois.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISK et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMODORE

CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, face imprimée vers le haut, et assurez-vous qu'elle est bobinée jusqu'au début, et que tous les fils sont connectés. Appuyez sur la touche SHIFT et, simultanément, sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction sur l'écran: PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge alors automatiquement. Pour le C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

N.B. Ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension et placez le programme dans l'unité, face imprimée vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN). L'écran initial apparaît et le programme se charge alors automatiquement.

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, qui se commande à la manette (port un) ou au clavier (redéfinissable).

COMMANDES PAR MANETTE

VERS LE HAUT - ACCELERER

VERS LE BAS - FREINER

TIR - CHANGEMENT DE VITESSE

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

A - ACCELERER

Z - FREINER

K - VERS LE GAUCHE

L - VERS LE DROIT

N - CHANGEMENT DE VITESSE

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

P - PAUSE

Q - ABANDON (Commodore)

ESC - ABANDON

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 chargez 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 credit.

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. (Q.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 percuté 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 ineptes, 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.

TRUCS ET ASTUCES

Quand vient le moment d'arrêter des criminels, c'est à tout votre courage qu'il vous faudra faire appel! Prenez des risques en donnant la chasse au véhicule cible et soyez prêt à vous frayer un chemin parmi les voitures car il est important que votre vitesse reste toujours au maximum.

La concentration est la clé du jeu. Vous ne serez pas vraiment averti avant de rencontrer un virage prononcé. N'utilisez pas à tort votre turbo, son utilisation vous sera mesurée. Il peut donc paraître sage de ne le mettre en marche que pour heurter le véhicule cible.

Si vous prenez la mauvaise direction, le véhicule cible sera à des kilomètres de distance avant que vous n'ayez eu le temps de reprendre la bonne voie – aussi ralentissez lorsque la route se sépare et suivez l'itinéraire correct.

Prenez votre temps pour foncer sur le véhicule cible. Ceci non seulement augmentera votre score mais signifiera que vous ferez probablement moins de fautes susceptibles de vous envoyer hors du circuit.

Vous marquerez moins de points si vous utilisez l'option jeu continu.

Utilisez votre turbo seulement lorsque vous heurtez le véhicule cible.

Ralentissez quand la route part dans deux directions différentes et suivez la bonne voie.

Prenez votre temps pour augmenter vos points.

Vous marquerez moins si vous utilisez l'option jeu continu.



"Suivez le bon virage."



"Pas d'excuse, le criminel est là!"



"Prenez le temps de tamponner."



"N'hésitez pas à dépasser."

GENERIQUE

AMSTRAD

Programmation: Jon O'Brien

Graphismes: William Harbison

Musique: Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés

COMMODORE

Programmation, Graphismes et Musique: Teque Software Ltd.

©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés

Produced by D.C.Ward