

CHARGE!!!

Special Criminal Investigation



ocean

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

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

Set-up the machine, insert your paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. Switch the machine on. The game will load automatically.

CONTROLS

This game is controlled using the paddle controller only.

LEFT/RIGHT	-	STEERING
FORWARD	-	ACCELERATE
BACK	-	BRAKE
FIRE BUTTON 2	-	FIRE CURRENT WEAPON
FIRE BUTTON 1	-	TURBO BOOST
ANY FIRE BUTTON or key	-	SKIP GRAPHIC SEQUENCE

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 AND 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:

	PASSING	SHOOTING	RAMMING
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		50 PTS	50 PTS
CRIMINAL CARS		10 PTS	1000 PTS
		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 & 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.

CREDITS

©1989 Taito Corp.

Game written by Ice Software

Project Management by Martin Kane

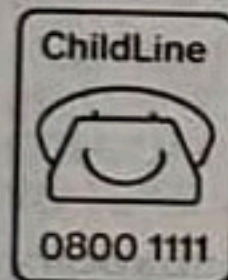
Programmed by Ian Morrison and Douglas Little

Sounds by Chris Scudds

Graphics by Alan Grier

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

Configurez la machine, insérez le pupitre de jeu et la cartouche ROM comme l'indique le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Mettez la machine en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu se contrôle uniquement à partir du pupitre de commandes.

GAUCHE/DROITE	-	POUR DIRIGER
VERS L'AVANT	-	POUR ACCELERER
VERS L'ARRIERE	-	POUR FREINER
BOUTON DE TIR 2	-	POUR DECLENCHER L'ARME
BOUTON DE TIR 1	-	ACCELERATION TURBO
N'IMPORTE QUEL BOUTON DE TIR ou touche	-	POUR SAUTER UNE SEQUENCE GRAPHIQUE

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!

SPIEL STARTEN

Bereiten Sie Ihr Gerät vor, schließen Sie das Joypad an, und stecken Sie das Modul ein, wie in der Anleitung beschrieben. Schalten Sie das Gerät ein. Das Spiel beginnt automatisch.

STEUERUNG

Dieses Spiel wird mit dem Joypad gesteuert.

LINKS/RECHTS

VORWÄRTS

RÜCKWÄRTS

FEUERTASTE 1

FEUERTASTE 2

FEUERTASTE oder andere Taste

LENKUNG

BESCHLEUNIGEN

BREMSEN

AKTIVE WAFFE ABFEUERN

TURBO

GRAFIKSEQUENZ BEENDEN

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:

	ÜBERHOLEN	SCHIEßEN	RAMMEN
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

Projektleitung: Martin Kane

Programmierung von Ian Morrison und Douglas Little

Geräusche von Chris Scudds

Grafiken von Alan Grier

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited. Alle Rechte vorbehalten.

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

SCENARIO

Verità e Giustizia sono sinonimo del Bureau of Special Criminal Investigations. Adesso tocca te intraprendere il caso più importante della tua vita. La figlia del sindaco è stata rapita da una banda di malvagi fuorilegge, è tenuta prigioniera in un magazzino, ubicato nella parte sud della città. Dovrai portare a termine sei missioni prima di poterla salvare. Per ogni missione che porterai a termine, ti verrà dato un nuovo indizio; questi indizi condurranno eventualmente al luogo in cui è tenuta prigioniera la ragazza. E' una corsa contro il tempo, dato che la sola compagnia della ragazza è una bomba ad orologeria!

CARICAMENTO

Prepara il computer, inserisci la paletta di comando e la cartuccia ROM, seguendo le istruzioni riportate nel relativo manuale. Accendi il computer. Il gioco si carica automaticamente.

COMANDI

Il gioco viene comandato esclusivamente mediante paletta di comando.

SINISTRA/DESTRA -
AVANTI -
INDIETRO -
PULSANTE DI FUOCO 2 -
PULSANTE DI FUOCO 1 -
UNO QUALSIASI DEI
PULSANTE DI FUOCO o tasto -

STERZI
ACCELERI
FRENI
SPARI COLL'ARMA ATTUALE
ATTIVI IL SOVRALIMENTATORE

SALTI LA SEZIONE GRAFICA

ESECUZIONE DEL GIOCO

Karen, dalla sede centrale di Chase, invierà una descrizione del veicolo del criminale al tuo computer di bordo; hai i minuti contati per agguantarlo. Riceverai del tempo supplementare per sparare o cozzare l'auto fuori strada. L'eventuale cozzata con altri veicoli causerà un rallentamento della tua auto, rendendo più difficile la cattura.

Potrai usufruire di un numero limitato di nitro-sovralimentatori, che ti mettono a disposizione un breve periodo di accelerazione supplementare. Usali con accortezza! Quando avrai danneggiato a sufficienza l'auto del criminale, questa si accosterà sul lato della strada, dove lo potrai arrestare.

Le sei missioni, pregressivamente più difficili, ti vedranno attraversare città e paesaggi diversi. Durante il gioco ti verrà offerta dell'artiglieria più sofisticata, con un numero limitato di munizioni, da un elicottero che sorvola la zona.

Fai attenzione ai conducenti innocenti, che potrebbero involontariamente ritardare i tuoi progressi con la loro pessima guida.

Ricordati soprattutto che il tempo passa inesorabile: vengono commessi reati e i criminali la stanno facendo franca!

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Hai 60 secondi a disposizione per raggiungere l'auto del criminale, altri 60 secondi in cui danneggiare al massimo il suo veicolo sparandogli o cozzandolo fuori strada.

I punti vengono conseguiti come segue:

	SORPASSO	SPARO	COZZATA
PORSHE	500 PUNTI	50 PUNTI	50 PUNTI
AUTOCARRO BLU	400 PUNTI	50 PUNTI	50 PUNTI
AUTO BLU	300 PUNTI	50 PUNTI	50 PUNTI
LIMOUSINE	200 PUNTI	50 PUNTI	50 PUNTI
MOTOCICLETTA	100 PUNTI	50 PUNTI	50 PUNTI
FILA DI AUTO		10 PUNTI	50 PUNTI
AUTO DEI CRIMINALI		100 PUNTI	1000 PUNTI
			10000 PUNTI

Il tempo eventualmente rimasto a disposizione al termine di ciascun livello viene premiato con 10000 punti. Una volta raggiunta l'auto del criminale, comparirà a video un indicatore dei danni causati. Quando questo indicatore è pieno, la tua auto sorpasserà automaticamente i criminali e li arresterà.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- * Usa il sovralimentatore soltanto quando ti appresti a cozzare l'auto dei criminali.
- * Rallenta alle curve strette o quando ti trovi in prossimità di corsi d'acqua.
- * Non avere troppa fretta quando urti le auto dei criminali, otterrai più punti!
- * Otterrai meno punti durante l'opzione "Continue play" (continuazione del gioco).

S.C.I.

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

©1989 Taito Corp.
Gioco ideato dalla Ice Software
Responsabile del progetto: Martin Kane
Programmatori: Ian Morrison e Douglas Little
Effetti sonori: Chris Scudds
Grafici: Alan Grier
Produttore: D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati.

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

ESCENARIO

Verdad y Justicia son los lemas de la Oficina de Investigaciones Criminales Especiales. Ahora tú has de emprender el caso más importante de tu vida. La hija del Alcalde ha sido secuestrada por una banda de perversos infractores de la ley. Ella está secuestrada en un almacén del barrio sur. Tú tendrás que completar seis misiones antes de poder liberarla. Cada misión con éxito te proporcionará una nueva pista que al final te llevará a donde la chica está secuestrada. Sin embargo, es una carrera contra reloj porque su única compañía es una bomba de relojería!

CARGA

Configura el ordenador, inserta tu joystick normal y cartucho ROM como se describe el manual del usuario del ordenador. Enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este juego se controla únicamente usando el joystick.

IZQUIERDA/DERECHA

HACIA DELANTE

HACIA ATRAS

PULSADOR DE DISPARO 2

PULSADOR DE DISPARO 1

CUALQUIER PULSADOR DE DISPARO o tecla

- DIRECCION
- ACELERAR
- FRENAR
- DISPARAR ARMA EN POSESION
- TURBO
- SALTAR SECUENCIA GRAFICA

TACTICAS DEL JUEGO

Karen, del Cuartel General de persecuciones, mandará una descripción del vehículo del secuestrador a tu ordenador de a bordo. Tienes un periodo de tiempo limitado para alcanzar al secuestrador. Se dará un premio de tiempo adicional por disparar o sacar el coche de la carretera. Si chocas con otros vehículos perderás tiempo, haciendo la captura más difícil.

Un suministro limitado de "Nitro boosts" te dará un corto periodo de aceleración adicional. Pero júsalos con cuidado! Cuando has causado la cantidad necesaria de daños, el coche del secuestrador volcará a un lado de la carretera donde puede ser arrestado.

Seis misiones, progresivamente más difíciles, te llevarán a través de una variedad de ciudades y paisajes. Durante el juego se te ofrecerán armas mejores con munición limitada desde un helicóptero que vuela por encima.

Estate atento a conductores inocentes que pueden retrasar tu progresión a causa de sus pésimas habilidades de conducción.

Sobre todo recuerda que el tiempo pasa, que se están cometiendo delitos y que los malos se están escapando!

POSICION Y PUNTUACION

Tienes 60 segundos para alcanzar al vehículo objetivo y luego otros 60 segundos adicionales en los que tienes que causar tantos daños como sea posible al secuestrador ya sea disparándole o acorralándole fuera de la carretera.

Los puntos se marcan de la siguiente forma:

	PASANDO	DISPARANDO	CHOCANDO
PORSCHE	500 PUNTOS	50 PUNTOS	50 PUNTOS
FURGONETA AZUL	400 PUNTOS	50 PUNTOS	50 PUNTOS
COCHE AZUL	300 PUNTOS	50 PUNTOS	50 PUNTOS
LIMOSINA	200 PUNTOS	50 PUNTOS	50 PUNTOS
MOTOCICLETA	100 PUNTOS	50 PUNTOS	50 PUNTOS
CONVOY		10 PUNTOS	1000 PUNTOS
COCHES DE SECUESTRADORES		100 PUNTOS	10000 PUNTOS

Todo el tiempo que quede en el reloj en cada nivel será recompensado con 10000 veces más. Después de que has alcanzado un coche el indicador de daños aparecerá en pantalla. Este te mostrará cuanto daño has causado al vehículo objetivo. Cuando este indicador está lleno tu coche automáticamente adelantará a los secuestradores y los detendrás.

ADVERTENCIAS

- Usa el turbo sólo cuando quieras dar contra el vehículo objetivo.
- Desacelera en curvas cerradas o cuando conduzcas cerca de agua.
- Tómate tiempo cuando choques para aumentar tu puntuación.
- Puntuarás menos cuando uses la opción "Continue Play".

S.C.I.

El código del programa, la representación gráfica y el trabajo artístico son propiedad de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o publicados de ninguna forma sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados a nivel mundial.

MERITOS

©1989 Taito Corp.

Juego escrito por Ice Software

Dirección del proyecto: Martin Kane

Programado por Ian Morrison y Douglas Little

Sonido: Chris Scudds

Gráficos: Alan Grier

Producido por D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

