

## CHICAGO 90

Amstrad (Cass)	RUN"
Amstrad (Disc)	RUN"CH 90
Amiga & Atari ST	Insert disc and RESET
PC	A: CH90

CHICAGO 90 adapts to suit your tastes. A fast, exciting game, it also lets you take strategic decisions on where to place your police cars. And you can choose the level of difficulty that suits you best.

One bit of advice - don't forget to put your seat belt on!

**CONFIGURING THE GAME** The start-up screen can be interrupted by pressing any key, or by pressing the button on the joystick or mouse (ATARI, AMIGA). A menu enables you to choose which side you're on (gangsters or police), to specify the level of difficulty. On some version, the menu also lets you select the input peripherals, to detect configurations, etc. Choose by moving the cursor using the joystick, mouse or cursor keys until the cursor is on the required option or function, then click (FIRE joystick, ENTER keyboard). Click on EXIT and the game will start.

**THE GAME SCREEN** The game is played as if you were in a control room. You have the following tools:

Display screen, showing the car being driven manually (called the LEADER car) and its surroundings.

7 display panels located on the left side of the screen, each with a number (0 = gangsters, 1 to 6 = police). The display panel that corresponds to the Leader is used as a speedometer (see MANUAL DRIVING); the others show what the relevant cars are doing (see AUTOMATIC DRIVING).

A main radar showing roughly 10% of the town and identifying vehicles within that zone by a marker that is the same colour as the vehicle's number. The main radar always faces in the same direction, with north at the top of the screen. Use the two "sliders" above and to the left of the main radar to change the part of the town covered by the main radar.

A close-range radar to the right of the main radar. This shows two or three blocks ahead of the Leader vehicle, and the way it faces changes as the Leader changes direction. It is used to check the road ahead in order to help you drive.

**MANUAL DRIVING** Control the vehicle using the joystick or the cursor keys. To <FIRE>, press the button on the joystick or the right SHIFT key. The following commands are available:

Up arrow	Accelerate
Down arrow	Slow down, brake
Left arrow	Turn left
Right arrow	Turn right
<FIRE>	Shoot
R	Switch between forward and reverse

(This command is only available when the vehicle is stationary)

The Leader's display panel has a letter that indicates which direction the vehicle is moving in (A = forward, R = reverse), 3 numbers to show the speed in MPH and a slider with a cursor to show the level of acceleration (green zone = acceleration, red zone = braking).

**AUTOMATIC DRIVING** If you are playing on the "police" side, you can give instructions to the 5 cars that you are not driving manually. There are two

types of instruction:

Try and catch the "gangsters" car so that you can stop it.

Go to a specific location on the map and block the road.

You can also make any of the other cars the Leader (i.e, the car that you are driving).

All three commands use the same basic two-phase structure:

a) Select the required vehicle by pressing key 1 - 6 as appropriate. The light under the relevant key will light up. The Leader vehicle cannot be selected.

b) Choose the command to execute:

L (Leader)                      Make this vehicle the Leader vehicle

K (kill)                         Move towards the gangsters

T (target)                      Move towards a target (to be specified)

(You have to use the main radar with this command. This is explained in the next section).

The light for the selected vehicle will now change colour.

### **"MAIN RADAR" MODES**

The main radar has three operating modes:

Normal mode. This is the default mode. You can return to it by pressing N. In this mode, the location of the displayed zone is based on the location of the Leader car, which remains visible.

Display mode. To select this mode:

Select one of the 7 cars by pressing the relevant key (0 - 6). Then press V. The radar will display the area in which the vehicle is located. You can also move the displayed zone using keys E S D and F.

E                      Move up                      D                      Move down

S                      Move left                      F                      Move right

Select Target Mode. This mode is selected by 1 - 6T (see above). A targeting sight will appear, and this can be moved as in the Display mode in order to position the sight on the required zone using the TAB key and the E S D F keys to select a specific point within the zone. Pressing ENTER confirms the choice and returns you to normal mode. Pressing N changes to normal mode without confirming your choice.

The radar's current mode is shown by the "lit" icon on the right side of the screen.

### **OTHER FUNCTIONS**

Pause:            P or Ctrl+P, depending on your machine. SPACE to restart.

Quit:             Press ESC to return to the menu if you are playing a game, or to quit the game if you are at the menu.

Version:        Ctrl+V displays the version number and pauses the program (IBM PC, ATARI, AMIGA)

Joystick:       Ctrl+J activates or deactivates the analog joystick on an IBM PC or compatible. This command is only needed if the automatic detection function fails because of compatibility problems.

### **ADDITIONAL INFORMATION**

On the AMSTRAD CPC and THOMSON, type RUN"LISEZMOI (disk versions only).

On the IBM PC and compatibles, type LISEZ.MOI (Ctrl+S to control scrolling).

On the ATARI and AMIGA, press the HELP key immediately after the start-up sequence.

## CHICAGO 90

Amstrad (Cass)	RUN*
Amstrad (Disq)	RUN"CH90
Amiga	INSÉRER LA DISQUETTE ET REMETTRE L'ORDINATEUR À L'ÉTAT INITIAL
Atari ST	ETEIGNEZ VOTRE ORDINATEUR INSÉREZ LA DISQUETTE ALLUMEZ VOTRE ORDINATEUR
PC	A: CH90

### CONFIGURATION DE LA PARTIE

La séquence de présentation peut être interrompue par appui sur une touche, le bouton du joystick ou celui de la souris (ATARI, AMIGA), un Menu vous permettra alors de choisir votre camp: Police ou Gangster, de déterminer le niveau de difficulté du jeu, sur certaines versions de sélectionner le périphérique d'entrée, de connaître la configuration détectée....etc

Pour effectuer vos choix, déplacez le curseur à l'aide du joystick, de la souris ou des flèches du clavier pour le placer sur l'option ou la fonction désirée puis cliquez (FIRE joystick, ENTER clavier). Le jeu démarrera en cliquant sur EXIT.

### L'ECRAN DE JEU

Tout se passe comme si vous vous trouviez dans un poste de contrôle qui dispose:

- d'un écran de visualisation montrant la voiture pilotée manuellement (dite voiture LEADER), dans son environnement.

- de 7 afficheurs situés sur la gauche de l'écran, associés à un chiffre (0=gangsters, 1à6=police). L'afficheur correspondant au Leader servira de compteur de vitesse (voir PILOTAGE MANUEL), les autres indiquant ce que fait la voiture concernée (voir PILOTAGE AUTOMATIQUE),

- d'un radar principal représentant environ 10% de la ville en situant les véhicules qui se trouvent dans cette zone par un repère de même couleur que le chiffre associé au véhicule. Le radar principal a toujours la même orientation, le haut de l'écran correspondant au Nord. Les deux "ascenseurs" placés en haut et à gauche de ce radar permettent de situer la zone affichée dans la ville,

- d'un radar de proximité situé à droite du précédent et visualisant les deux ou trois blocs situés en avant du véhicule Leader, l'orientation de ce radar varie donc avec celle du Leader; il sert à voir plus loin devant soi afin d'aider au pilotage.

#### PILOTAGE MANUEL

Vous pourrez piloter à l'aide du joystick ou des flèches du clavier, <FIRE> est obtenu en pressant le bouton du joystick ou la touche SHIFT de droite. Les commandes sont les suivants:

Monter Accélérer Descendre Décélérer, freiner

Gauche Tourner à gauche Droite Tourner à droite

<FIRE> Tirer R Charger le sens de la marche (avant/arrière)

(Cette commande n'est active que si le véhicule est à l'arrêt)

L'afficheur correspondant au leader comporte une lettre indiquant le sens de la marche (A=avant, R=arrière), 3 chiffres pour la vitesse en MPH et une réglette munie d'un curseur mobile indiquant le niveau d'accélération (zone verte=accélération plus ou moins forte, zone rouge=freinage).

#### PILOTAGE AUTOMATIQUE

Si vous jouez en tant que "Police", vous pourrez donner des consignes aux 5 voitures que vous ne pilotez pas manuellement. Ces consignes peuvent être de deux types:

- chercher à rattraper la voiture "gangsters" pour la stopper,

- se diriger vers un point fixe désigné sur la carte et bloquer le passage. Par ailleurs, vous pourrez également décider qu'une de ces voitures devienne la voiture "Leader", c'est-à-dire la voiture que vous piloterez vous-mêmes.

Ces commandes ont toutes trois la même structure de base en deux phases  
a) Choix de la voiture concernée par appui sur la touche correspondante: 1..6. La lampe située sous le numéro concerné s'allumera. La voiture Leader ne peut pas être sélectionnée.

b) Choix de la commande à exécuter:



Darauffin erscheint ein Menü, mit dem Sie die Seite (Gangster oder Polizei) auswählen und das Schwierigkeitsniveau angeben können. Bei einigen Versionen können Sie mit diesem Menü auch die Eingabeperipherie wählen, die Konfiguration kennenlernen usw.

Ihre Auswahl treffen Sie, indem Sie den Cursor mit Joystick, Maus oder Cursortasten auf die entsprechende Option oder Funktion bewegen und anklicken (bzw. Joystick-Feuertaste oder ENTER-Taste drücken). Zum Spielstart dann EXIT anklicken.

**SPIELBILDSCHIRM** Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich im Kontrollraum der Polizei. Darin gibt es

einen Bildschirm mit dem manuell gesteuerten Einsatzwagen (also dem Führungsfahrzeug, LEADER genannt) und dessen Umgebung

7 durchnummerierte Anzeigetafeln links vom Bildschirm (0 = Gangster, 1-6 = Polizei). Die zum LEADER gehörende Anzeigetafel dient als Tachometer (siehe HANDSTEUERUNG), und die anderen zeigen, was der jeweilige Wagen gerade tut (siehe AUTOMATIKSTEUERUNG);

einen Hauptradar, auf dem etwa 10 % der Stadt sowie die sich in dieser Zone befindenden Fahrzeuge erfaßt sind. Die Markierung der Fahrzeuge auf dem Radar besitzt die gleiche Farbe wie die Fahrzeugnummer. Der Hauptradar hat immer die gleiche Richtung, d.h. der obere Schirmrand entspricht Norden. Mit Hilfe der beiden "Schieber" über dem Radarschirm und links davon können Sie den erfaßten Stadtteil verändern;

einen Umgebungsradar rechts vom Hauptradarschirm. Darauf sind die zwei bis drei vor dem LEADER-Wagen liegenden Blocks erfaßt, und die Radarrichtung ändert sich bei Richtungsänderung des Fahrzeugs. Mit diesem Radar können Sie praktisch etwas weiter nach vorn schauen, was das Fahren erleichtert.

**HANDSTEUERUNG** Sie steuern das Fahrzeug mit dem Joystick oder den Cursortasten. Zum Schießen drücken Sie den Joystick-Knopf oder den rechten UMSCHALTER auf dem Keyboard. Folgende Befehle sind ausführbar:

N. OBEN	= Beschleunigen
N. UNTEN	= Langsamer, bremsen
N. LINKS	= Kurve links
N. RECHTS	= Kurve rechts
FEUER	= Schuß
R	Wechsel zwischen vorwärts und rückwärts (nur schaltbar bei Stillstand des Fahrzeugs)

Die Anzeigetafel des LEADER-Fahrzeugs enthält einen Buchstabe für die Fahrtrichtung (A = vorwärts, R = rückwärts), drei Ziffern für die Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde (MPH) sowie einen Zeiger für den Beschleunigungszustand (grüne Zone = Beschleunigung, rote Zone = Bremsen).

#### **AUTOMATIKSTEUERUNG**

Wenn Sie auf Seiten der Polizei spielen, können Sie den fünf von Ihnen nicht manuell gesteuerten Fahrzeugen Instruktionen geben. Dabei gibt es zwei Arten von Anweisungen:

Gangsterwagen einholen und stoppen.

Zu einem bestimmten Ort auf der Karte fahren und Straße sperren.

Sie können auch einen der anderen Wagen zum Führungsfahrzeug machen (d.h. zu dem von Ihnen gesteuerten Wagen).

Alle drei Befehle besitzen die gleiche Zwei-Phasen-Grundstruktur:

a) Gewünschtes Fahrzeug durch Drücken der entsprechenden Taste von 1 bis 6 anwählen. Daraufhin leuchtet die Lampe unter der betreffenden Nummer auf. Das LEADER-Fahrzeug kann nicht angewählt werden.

b) Ausführungskommando wählen:

L (Leader)	Diesen Wagen zum Führungsfahrzeug machen.
K (Kill)	In Richtung Gangster fahren.
T (Target)	Zu einem (anzugebenden) Ziel fahren.

(Diesen Befehl müssen Sie zusammen mit dem Hauptradar verwenden. Erläuterungen dazu im folgenden Abschnitt.)

Jetzt ändert sich die Farbe der zum angewählten Fahrzeug befindlichen Lampe.

#### **BETRIEBSARTEN "HAUPTRADAR"**

Der Hauptradar besitzt drei Betriebsarten:

Normalmodus: Standardeinstellung. Dorthin können Sie durch Drücken von N zurückkehren. In dieser Betriebsart ist die angezeigte Zone vom Standort des weiterhin zu sehenden LEADER- Fahrzeugs abhängig.

Anzeigemodus. In diese Betriebsart gelangen Sie durch Anwahl eines der 7 Wagen mit Hilfe der entsprechenden Taste (0-6). Danach V drücken.

Daraufhin erfaßt der Radar das Gebiet, in dem sich das Fahrzeug befindet. Die Erfassungszone können Sie mit Hilfe der Tasten E, S, D und F verändern.

E nach oben D nach unten

S nach links F nach rechts

Zielwahlmodus: Anwahl erfolgt durch 1...6T (siehe oben). Es erscheint ein Visier, das wie im Anzeigemodus in die entsprechende Zone gebracht werden kann. Durch Drücken der TAB- Taste zusammen mit E, S, D oder F läßt sich das Visier dann innerhalb der entsprechenden Zone genau auf einen Punkt ausrichten. Mit ENTER bestätigen Sie die Wahl und kehren in den Normalmodus zurück. Durch Drücken von N kehren Sie ohne Bestätigung in den Normalmodus zurück.

Der aktuelle Modus wird durch das "erleuchtete" Piktogramm auf der rechten Bildschirmseite angezeigt.

### WEITERE FUNKTIONEN

PauseP oder Ctrl+P je nach Computer. Spielfortsetzung mit LEERTASTE.

Verlassen: ESC-Taste drücken. Dabei Rückkehr zum Menü, wenn Sie gerade spielen, oder Verlassen des Spiels, wenn Sie sich im Menü befinden.

Version: Mit Ctrl+V wird die Versionsnummer angezeigt und das Programm unterbrochen (IBM PC, ATARI, AMIGA).

Joystick: Ctrl+J aktiviert oder deaktiviert den Analog- Joystick auf einem IBM PC oder einem PC- kompatiblen Gerät. Dieser Befehl ist nur erforderlich, wenn die automatische Joystick- Funktion aufgrund von Kompatibilitätsproblemen versagt.

### ERGÄNZUNGEN

Bei AMSTRAD CPC und THOMSON RUN" LISEZMOI schreiben (nur Diskettenversion).

Bei IBM PC und PC-kompatiblen Geräten LISEZ.MOI schreiben (Scrollkontrolle Ctrl+S).

Bei ATARI und AMIGA gleich nach Startsequenz HELP-Taste drücken.

### CHICAGO 90

Amstrad (Cassette) Premere RUN\*

Amstrad (Disco) RUN\*CH90

Atari St/Amiga INSERIRE IL DISCHETTO E RISETTARE IL COMPUTER

PC A: CH90

CHICAGO 90 si adatta per essere di vostro gusto. Un gioco veloce, eccitante che vi lascia anche prendere decisioni strategiche su dove posizionare le vostre macchine della polizia. Inoltre potete scegliere il livello di difficoltà che più fa per voi.

Un ultimo consiglio - non dimenticate di allacciarvi le cinture!

**CONFIGURAZIONE DEL GIOCO** Lo schermo iniziale può essere interrotto premendo un tasto qualsiasi oppure il pulsante sul joystick o sul mouse (ATARI, AMIGA). Un menù vi permette di scegliere da quale parte volete stare (gangster o polizia) e di specificare il livello di difficoltà. In alcune versioni, il menù vi permette inoltre di scegliere le periferiche di immissione, di rilevare le configurazioni, ecc. Scegliete muovendo il cursore usando il joystick, il mouse o i tasti cursore fino a quando il cursore non sia sull'opzione o sulla funzione richiesta e poi cliccate (FIRE con il joystick e ENTER con la tastiera). Cliccate EXIT e il gioco inizierà.

**LO SCHERMO DEL GIOCO** Si gioca come se si fosse in una sala dei comandi. Avete i seguenti mezzi:

schermo del display che mostra che la macchina viene guidata manualmente (chiamata l'auto LEADER) e i dintorni;

7 riquadri di visualizzazione posti sulla sinistra dello schermo, ognuno con un numero (0 = gangster, da 1 a 6 = polizia). Il riquadro che corrisponde all'auto Leader, viene usato come contagiri (vedere GUIDA MANUALE). Gli altri mostrano quello che fanno le altre macchine (vedere GUIDA AUTOMATICA);

un radar principale mostra circa il 10% della città ed individua i veicoli entro quella zona con un segno dello stesso colore del numero del veicolo. Il radar principale è rivolto verso la stessa direzione, con il nord nella parte superiore dello schermo. Usate i due "ascensori" sopra e a sinistra del radar principale per cambiare la parte della città coperta da questo.

Un radar a breve gittata a destra di quello principale. Questo mostra due o tre blocchi davanti al veicolo Leader e la direzione verso la quale è rivolto cambia quando l'auto Leader cambia direzione. Viene usato per controllare la strada davanti per aiutarvi nella guida.

**GUIDA MANUALE** Controllate l'auto usando il joystick oppure i tasti cursore. Per SPARARE, premete il pulsante sul joystick oppure il tasto destro SHIFT. Sono disponibili i seguenti comandi:

freccia in su	accelera
freccia in giù	rallenta, frena
freccia verso sinistra	gira a sinistra
freccia verso destra	gira a destra
<FIRE>	spara

R cambia il senso della marcia (avanti/retromarcia)  
(Questo comando è solo disponibile quando il veicolo è stazionario)

La finestra dell'auto Leader ha una lettera che indica in quale direzione il veicolo si sta muovendo (A = avanti, R = retromarcia), e 3 numeri per mostrare la velocità in miglia all'ora ed un "ascensore" con un cursore per mostrare il livello di accelerazione (zona verde = accelerazione, zona rossa = frenata).

**GUIDA AUTOMATICA** Se giocate dalla parte della polizia, potete dare istruzioni alle 5 auto che non guidate manualmente. Vi sono due tipi di istruzione: cercate di catturare l'auto dei "gangster" in modo da poterla fermare; andate in una posizione specifica sulla cartina e bloccate la strada.

Potete anche scegliere come Leader (cioè l'auto che state guidando) una qualsiasi delle altre auto.

Tutti e tre i comandi usano la stessa struttura di base a due fasi:

a) selezione del veicolo richiesto premendo i tasti tra 1 e 6 come indicato. Si accenderà la luce sotto il relativo tasto. Il veicolo Leader non può essere selezionato;

b) scelta del comando per eseguire:

L (Leader)	rende questo veicolo quello Leader
K (kill)	muove verso i gangster
T (target)	muove verso un obiettivo (da specificare) (Dovete usare il radar principale con questo comando. Ciò è spiegato nella sezione successiva).

La luce per il veicolo selezionato cambierà ora colore.

### MODI DEL "RADAR PRINCIPALE"

Il radar principale ha tre modi operativi:

modo normale e cioè quello di default. Potete ritornarvi, premendo N. In questo modo, l'ubicazione della zona visualizzata è basata su quella dell'auto Leader che rimane visibile.

modo display. Per selezionare questo modo:

selezionate una delle 7 auto premendo il tasto relativo (0 - 6). poi premete V. Il radar mostrerà la zona nella quale è situato il veicolo. Potete muovere la zona visualizzata usando i tasti E S D e F.

E	muove in su	D	muove in giù
S	muove a sinistra	F	muove a destra

modo di selezione dell'obiettivo. Questo modo viene selezionato con 1 - 6T (vedere sopra). Apparirà un mirino che può essere mosso come nel modo display per posizionarlo sulla zona richiesta usando il tasto TAB e quelli E S D F per

seleccionare un punto específico all'interno della zona. Premendo ENTER si conferma la scelta e si ritorna al modo normale. Premendo N si va al modo normale senza confermare la scelta.

Il modo attuale del radar è mostrato dall'icona "illuminata" sulla destra dello schermo.

#### **ALTRE FUNZIONI**

Pausa: P o Ctrl + P, a seconda del computer, e BARRA SPAZIATRICE per iniziare di nuovo.

Esci: Premete ESC per ritornare al menù se state giocando, oppure per uscire dal gioco se siete al menù.

Versione: Ctrl + V visualizza il numero della versione e si ha una pausa del programma (PC IBM, ATARI, AMIGA)

Joystick: Ctrl + J attiva o disattiva il joystick analogico in un PC IBM oppure nei compatibili. Questo comando è necessario solo se la funzione di rilevamento automatico non funziona a causa di problemi di compatibilità.

#### **INFORMAZIONI ADDIZIONALI**

Su AMSTRAD CPC e THOMSON, digitate RUN"LISEZMOI (solo per versioni con disco).

Su PC IBM e compatibili, digitate LISEZ.MOI (Ctrl + S per controllare lo scorrimento).

Su ATARI e AMIGA, premete il tasto HELP immediatamente dopo la sequenza di inizializzazione.

#### **CHICAGO 90**

Amstrad (cassette)

RUN\*

Amstrad (disco)

RUN\*CH90

Atari ST y Amiga

Introduce el disco y REINICIALIZA

PC

A: CH90

CHICAGO 90 se adapta a tus gustos. Un juego rápido y apasionante que te permite tomar decisiones estratégicas sobre el lugar en el que colocar tus patrulleros de policía. Y puedes optar por el nivel de dificultad que prefieras.

Y una última recomendación: ¡no olvides abrocharte el cinturón de seguridad!

**CONFIGURACION DEL JUEGO** La pantalla inicial puede interrumpirse pulsando cualquier tecla en el teclado, el botón de disparo del joystick o el botón del ratón (ATARI, AMIGA). Aparece un menú que te permite escoger de parte de quién estás (policía o delincuente) y especificar el nivel de dificultad. En algunas versiones, el menú te permitirá también seleccionar los periféricos de entrada para configuraciones, etc.

Puedes realizar la selección desplazando el cursor con el joystick, el ratón o las teclas de cursor, hasta colocarlo sobre la opción o función requeridas. Una vez allí, pulsa DISPARO en el joystick, o ENTER en el teclado. A continuación pulsa sobre EXIT y el juego comenzará.

**LA PANTALLA DE JUEGO** El juego se disputa como si estuvieses en una sala de control. Cuentas con los siguientes instrumentos:

Pantalla de visualización, que te muestra el coche que estás conduciendo manualmente (llamado el coche LIDER) y su entorno.

7 paneles de visualización situados a la izquierda de la pantalla, cada uno con un número (0 = delincuentes; 1 a 6 = policías). El panel de visualización correspondiente al LIDER se utiliza como velocímetro (consulta CONDUCCION MANUAL); los otros muestran qué está haciendo cada uno de los vehículos (consulta CONDUCCION AUTOMATICA)

Un radar central que te mostrará, a grandes rasgos, el 10% de la ciudad e identificará los coches que se encuentran en esa zona mediante un marcador del mismo color que el del número del vehículo. El radar central está siempre apuntando la misma dirección (el norte se identifica con la parte superior de la pantalla). Utiliza los dos "deslizadores" que se encuentran en la parte superior izquierda del radar para modificar la parte de la ciudad abarcada por el radar principal.

Un radar de corto alcance, situado a la derecha del principal. Te muestra dos o tres manzanas por delante del vehículo LIDER. La pantalla se modifica cada vez que dicho vehículo cambia de dirección. Se utiliza para ver qué hay delante de tí, a fin de ayudarte en la conducción.

**CONDUCCION MANUAL** Controla el vehículo utilizando el joystick o las teclas de cursor. Para <DISPARAR> pulsa el botón del joystick o la tecla MAYUSCULA derecha. Tienes a tu disposición las siguientes órdenes:

Subir	Acelerar
Bajar	Ralentizar, frenar
Izquierda	Giro a la izquierda
Derecha	Giro a la derecha
<DISPARO>	Disparo
R	Cambia entre marcha adelante y marcha atrás (esta orden sólo está disponible con el vehículo parado).

El panel de visualización del LIDER incluye una letra que indica en qué dirección se está moviendo este vehículo (A = adelante, R = atrás), 3 números que muestran su velocidad en millas por hora y un deslizador con un cursor que señala el nivel de aceleración (zona verde = aceleración; zona roja = frenado).

**CONDUCCION AUTOMATICA** Si has optado por ser policía puedes enviar instrucciones a los 5 patrulleros que no estés conduciendo manualmente. Hay dos tipos de instrucciones: Intenta alcanzar el coche de los delincuentes para poder detenerlo.

Dirígete a un lugar específico del mapa y bloquea la calle.

También puedes convertir en LIDER (es decir, el coche que estás conduciendo) cualquiera de los otros coches.

Las tres órdenes siguen una misma estructura de dos fases:

a) Selecciona el vehículo deseado pulsando las teclas 1 a 6. Se encenderá la luz de la tecla deseada. No puedes escoger el coche LIDER.

b) Selecciona la orden que se va a ejecutar:

L (LIDER) Convierte este vehículo en LIDER.

K (MATAR) Muévete en dirección a los delincuentes

T (OBJETIVO) Muévete en dirección a un objetivo (a especificar)

(Con esta orden debes emplear el radar principal, lo que se explica en la sección siguiente).

En este momento la luz del vehículo seleccionado cambiará de color.

#### **MODOS DE "RADAR PRINCIPAL"**

El radar principal tiene tres modos operativos:

Modo normal. Es el modo por defecto. Puedes volver a él pulsando N. En este modo la situación de la zona visualizada se basa en la ubicación del coche LIDER, que se mantiene visible.

Modo de visualización. Para seleccionar este modo:

Selecciona uno de los 7 coches pulsando la tecla correspondiente (0 - 6)

A continuación pulsa V.

El radar mostrará el área en la que se encuentra el vehículo. También puedes modificar la zona visualizada utilizando las teclas E, S, D y F.

E	Mover arriba	D	Mover abajo
S	Mover izquierda	F	Mover derecha

Seleccionar Modo de Objetivo. Este modo se selecciona mediante 1 - 6T (ver arriba).

Aparecerá un objetivo, que puede moverse como en el modo de Visualización con el fin de apuntar el visor hacia la zona deseada utilizando la tecla del TABULADOR y las teclas E, S, D y F a fin de seleccionar un punto específico dentro de la zona. Si pulsas ENTER confirmas la elección y vuelves al modo normal. Si pulsas N vuelves al modo normal sin confirmar la elección.

El icono "iluminado", a la derecha de la pantalla, indica el modo en que está funcionando actualmente el radar.

#### **OTRAS FUNCIONES**

Pausa: P ó Ctrl+P, según el ordenador. BARRA ESPACIADORA para reanudar el juego.

Salir: Pulsa ESC para volver al menú si estás jugando, o para salir del juego si estás en el menú.

Versión: Ctrl+V te muestra el número de versión y detiene el programa (IBM PC, ATARI, AMIGA).

Joystick: Ctrl+J activa o desactiva el joystick analógico de un IBM PC o compatible. Esta orden sólo es necesaria si la función de detección automática falla debido a problemas de compatibilidad.

#### **INFORMACION ADICIONAL**

En AMSTRAD CPC y THOMSON, teclea RUN"LISEZMOI (sólo en versiones de disco)

En IBM PC y compatibles, teclea LISEZ.MOI (Ctrl+S para controlar el desplazamiento de pantalla).

En ATARI y AMIGA, pulsa la tecla HELP inmediatamente después de la pantalla de inicio.