

LOADING AND STARTING UP

ATARI 2600/5200

- 1 - Insert the disk (A for ATARI, DFC for AMIGA)
- 2 - Turn on the computer
- 3 - Press any key to start

IBM PC & COMPATIBLES

- 1 - Turn on the computer
- 2 - Press any key to start

CHICAGO 90

English

French

German

Italiano

Deutsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3 - DRIVING THE LEADING CAR

You can drive the car with the joystick or with the keyboard arrow keys:

- Accelerate ↑
- Brake ↓
- Turn Left ←
- Turn Right →
- Reverse JOYSTICK FIRE button or right SHIFT

Reverse (or FIRE/REVERSE) movement if the car is stopped, if not it provokes a light braking.

JOYSTICK FIRE button has the same effect as R. On the Leading car's indicator you can read:

- A for Forward / R for Reverse
- 3 figure representing Speed in MPH
- A green acceleration indicator

CHICAGO 80

English	Page 3
Français	Page 5
Deutsch	Seite 7
Italiano	Pagina 9

LOADING AND STARTING UP

ATARI ST and AMIGA

- Insert your disk in the drive (A for ATARI, DF0: for AMIGA).
- Switch on the computer.
- The program loads automatically.

IBM PC & COMPATIBLES

- Switch on the computer.
- Load the D.O.S.
- Insert the CHICAGO 90 disk in drive A.
- Type in CH90 and press the RETURN key.

1 - GAME LAYOUT

You can interrupt the presentation sequence by pressing the FIRE button or a mouse key.

- A menu allows you to select**
- your side: Police or Criminal
 - the Difficulty Level you want to play at.

Certain versions also let you choose your entry peripheral and material configuration.

Choose the desired option by placing the cursor over it and confirming. To move, use a joystick, the mouse or the keyboard arrow keys. To confirm, press the ACTION button of your joystick, the keyboard ENTER key or the left mouse button. Confirm GAME to start play.

2 - THE GAME SCREEN

You're in the Control Center. You have:

- a screen where you can see the Leading car.
- 7 indicators numbered 0 (gangster) through 6 (police). The indicator representing the Leading car gives the speed readout. The others indicate what the respective cars are doing.
- a main radar represents approximately 10% of the town. Use the radar to trace the other vehicles with colour dots identical to those used in the seven indicators (number of car). The top of the screen is always North for the radar.
- a close-up radar, sited to the right of the other, which keeps the blocks in front of and behind the Leading car in view. This radar's orientation will vary with that of the Leading car.

3 - DRIVING THE LEADING CAR

You can drive the car with the joystick or with the keyboard arrow key:

- | | |
|------------------|-------------------------------------|
| Accelerate | ↑ |
| Brake | ↓ |
| Turn Left | ← |
| Turn Right | → |
| Fire | Joystick FIRE button or right SHIFT |

R changes the FORWARD/REVERSE movement if the car is stopped, if not it provokes a fast braking.

↓ + FIRE button has the same effect as R. On the Leading car's indicator you can read:

- A for Forward / R for Reverse
- 3 figures representing Speed in MPH
- A green acceleration-level zone / a red braking-level zone

4 - CALLING OTHER POLICE CARS

If you're with the Police, you can order other patrol cars to:

- Intercept and stop the gangsters' car
- Head for a specific place and block the road
- Change the Leading car

Here's how you do it:

- a) choose a car, by pressing the key corresponding to its number or clicking on its icon. A light will display.
- b) choose the order you want to give, by pressing:
 - L** (Leader); the selected car becomes the Leading car. You can also click on the steering-wheel icon.
 - K** (Kill); move towards the gangster. Click on the car icon with an arrow on its left.
 - T** (Target); head for the objective that will be designated. This order involves the use of the main radar (Objective Designation Mode).

The indicator light changes colour.

5 - MAIN RADAR

The main radar uses three distinct Modes:

- Standard Mode -

this is the default mode and you toggle back to it by pressing N;

In this mode the position of the visualized zone is linked to the Leading car's position. The Leading car is always in view.

- Visualize Mode -

Switch to this mode by selecting one of the seven cars (press the corresponding numeral key), then pressing V. The radar will then display the zone corresponding to the current position of the chosen car.

You can move the zone with the following keys:

- E** up
- D** down
- S** left
- F** right

- Objective Designation Mode -

Select this mode by pressing T (target; see above). An aim-sight will then display and you can place it over the desired zone, moving the aim-sight as in Visualize Mode. Press E, S, D or F and the TAB key simultaneously. Press ENTER or click on OK to confirm. The current radar mode is indicated by the pressed "key" on the first line of icons; the first corresponds to the Standard mode, the second (=eye) to Visualize mode and the third (aim) to Objective Designation Mode.

6 - OTHER COMMANDS

PAUSE: P key or Ctrl+P key, according to your computer. Hit the SPACE bar to restart.

QUIT: ESC.

On IBM PC and compatibles, the command **CTRL+J** activates or deactivates reading of an analogic joystick. This command is useful only if the automatic detection system works badly due to compatibility problems.

7 - OTHER INFORMATION

On ATARI ST and AMIGA, press the HELP key at the end of the presentation sequence.

On IBM PC and compatibles, type in TYPE READ.ME (CTRL+S to control the scroll).

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

ATARI ST et AMIGA

- Insérez la disquette dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension.

IBM PC et compatibles

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- insérez la disquette "CHICAGO 90" dans le lecteur A,
- tapez CH90 et appuyez sur la touche RETURN.

I - CONFIGURATION DE LA PARTIE

La séquence de présentation peut être interrompue par appui sur une touche (bouton Action ou click de la souris).

Un menu va vous permettre de choisir

- votre camp : Police ou gangster,
- le niveau de difficulté du jeu,

et sur certaines versions, le périphérique d'entrée, et la configuration de votre matériel. Choisissez en positionnant le curseur sur l'option désirée, puis validez. Pour déplacer le curseur, utilisez la manette de jeu, les touches fléchées du clavier ou la souris. Pour valider, appuyez sur le bouton ACTION de la manette de jeu, sur la touche ENTER du clavier, ou cliquez (bouton gauche de la souris). Validez GAME pour commencer à jouer.

II - L'ECRAN DE JEU

Tout se passe comme si vous étiez dans un poste de contrôle. Vous avez :

- un écran de visualisation où vous voyez la voiture pilotée (dite voiture leader) dans son environnement,
- 7 indicateurs numérotés de 0=gangster à 6= police. Celui qui correspond au leader sert de compteur de vitesse, les autres indiquent ce que fait la voiture concernée.
- un radar principal représente environ 10% de la ville. Il permet de repérer les autres véhicules grâce à des touches de couleurs identiques à celles utilisées dans les sept indicateurs (numéro du véhicule). Ce radar a toujours la même orientation: le haut de l'écran correspond au nord.
- un radar de proximité situé à droite du précédent et qui visualise les deux ou trois blocs situés en avant du véhicule leader. L'orientation de ce radar varie donc avec celle du leader.

III - PILOTAGE DE LA VOITURE LEADER

Vous pouvez piloter la voiture à l'aide de la manette de jeu ou des touches fléchées du clavier :

Accélérer ↑
 Ralentir/freiner ↓
 Tourner à gauche ←
 Tourner à droite →

TIRER bouton ACTION ou SHIFT (de droite)

Touche R change le sens de la marche si le véhicule est à l'arrêt, ou provoque un freinage brusque dans le cas contraire. ↓ + bouton ACTION a le même effet que la touche R.

Sur l'indicateur de la voiture LEADER, vous pouvez lire :

- le sens de la marche A=avant, R=arrière,
- la vitesse, trois chiffres correspondant aux MPH,
- le niveau d'accélération zone verte, ou de freinage zone rouge.

IV - CONSIGNES AUX AUTRES VOITURES DE POLICE

Si vous êtes policier, vous pouvez donner des consignes aux autres véhicules de police :

- intercepter la voiture des gangsters et la stopper,
- se diriger vers un point précis et bloquer le passage,
- changer de voiture LEADER.

Procédez comme suit :

a) choix de la voiture concernée : Appuyez sur la touche correspondant à son numéro (ou cliquez sur son icône). Une diode s'allume.

b) choix de la commande : Appuyez sur la touche :

- L** (LEADER) la voiture choisie devient LEADER (ou cliquez sur l'icône qui représente un volant).
- K** (KILL) aller vers les gangsters (cliquez sur l'icône "voiture avec une flèche devant").
- T** (TARGET) se diriger vers le but qui va être désigné (cliquez sur l'icône "cible"). Cette commande nécessite l'emploi du radar principal (Mode Désignation d'objectif).

La diode de l'indicateur change de couleur.

V - RADAR PRINCIPAL

Le radar principal possède trois modes de fonctionnement :

- Mode Normal -

C'est le mode par défaut, on y revient en appuyant sur la touche N.

Dans ce mode, la position de la zone visualisée est liée à celle de la voiture leader qui reste toujours visible.

- Mode Visualisation -

Ce mode est obtenu en choisissant l'une des 7 voitures (appuyez sur la touche numérotée correspondante), puis appuyez sur la touche V. Le radar affiche la zone dans laquelle se trouve le véhicule choisi. On peut alors déplacer la zone à l'aide des touches suivantes :

E vers le haut

S vers la gauche

D vers le bas

F vers la droite.

- Mode Désignation d'objectif -

Ce mode est sélectionné par T (TARGET voir plus haut). Une mire apparaît et on peut, en se déplaçant comme dans le mode visualisation, positionner cette mire dans la zone désirée. Appuyez sur E, ou S, ou D, ou F et TAB (tabulation) simultanément. Validez en appuyant sur la touche ENTER ou en cliquant sur "OK". Le mode courant du radar est indiqué par la touche enfoncée située sur la première ligne d'icônes. La première à gauche correspond au retour au mode normal, celle du milieu (oeil) au passage en mode visualisation, celle de droite (cible) au mode désignation d'objectif.

VI - AUTRES COMMANDES

PAUSE : touche P ou Ctrl+P selon les machines. Appuyez sur espace pour reprendre.

ABANDON : ESC.

Sur IBM PC et compatibles, la commande CTRL+J active ou désactive la lecture d'un joystick analogique. Cette commande n'est utile que si la détection automatique fonctionne mal pour cause de compatibilité insuffisante.

VII - PARTICULARITES COMPLEMENTS

Sur ATARI et AMIGA, appuyez sur la touche HELP à l'issue de la séquence de présentation.

Sur IBM PC et compatibles, tapez TYPE READ. ME (CTRL+S pour contrôler le défilement).

I - LADEN UND INBETRIEBNAHME

ATARI ST und AMIGA

- Diskette ins Diskettenlaufwerk einlegen.
- Computer einschalten.

IBM PC und Kompatible

- Computer einschalten und unter DOS starten.
- Spieldiskette in Laufwerk A einlegen.
- CH90 tippen und ENTER-Taste drücken.

II - KONFIGURIEREN DER PARTIE

Der Vorspann kann durch einen Druck auf eine beliebige Taste unterbrochen werden (Feuerknopf, Maustaste).

Vom Menü können Sie folgendes wählen:

- Ihre Seite: Polizist oder Gangster,
- den Schwierigkeitsgrad

und auf manchen Versionen das Steuergerät und die Konfiguration Ihres Materials...

Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie den Cursor auf die gewünschte Option einstellen und bestätigen.

Um den Cursor zu verlagern, verwenden Sie Joystick, Cursortasten oder Maus.

Zum Bestätigen drücken Sie auf den Feuerknopf, die ENTER-Taste oder klicken die Maus an.

Wählen Sie GAME an, um ins Spiel einzusteigen.

II - AUFTEILUNG DES BILDSCHIRMS

Alles läuft, als ob Sie auf einem Kontrollposten wären. Da sind:

- Ein Monitor, auf dem Sie den Wagen, den Sie lenken (der sogenannte LEADER), und die Umgebung sehen.
- 7 numerierte Anzeigen von 0 = Gangster bis 6 = Polizei. Die dem Leader entsprechende Anzeige dient als

Geschwindigkeitsmesser, die andern geben an, womit die betreffenden Streifen beauftragt sind.

- Ein Hauptradar, auf dem ca. 10% der Stadt zu sehen sind. Er ortet die anderen Fahrzeuge, die als Punkte von derselben Farbe wie in der zugehörigen Anzeige (Wagennummer) zu sehen sind. Der Norden befindet sich immer oben im Radar.

- Ein Kurzstreckenradar rechts neben dem Hauptradar. Auf ihm sind die zwei bis drei Häuserblocks abgebildet, die sich vor dem Leader befinden. Die Ausrichtung des Radar hängt also vom Leader ab.

III - STEUERN DES LEADERS

Sie können einen Joystick oder die Pfeiltasten verwenden.

Beschleunigen	↑
Bremsen	↓
Links	←
Rechts	→
Schießen.....	Feuerknopf

Mit R ändern Sie die Fahrtrichtung, wenn der Wagen hält, oder bewirkt eine "Notbremsung."

Die Kombination ↓ + FEUERKNOPF hat dieselbe Wirkung wie R.

Auf der Anzeige des LEADERS können Sie folgende Angaben ablesen:

- die Fahrtrichtung A = vorwärts, R = rückwärts,
- die Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde (MPH),
- Beschleunigungs- (grüne Zone) oder Bremswert (rote Zone).

IV ANWEISUNGEN AN DIE ANDEREN FUNKSTREIFEN

Wenn Sie Polizist sind, können Sie den anderen Wagen Anweisungen erteilen:

- das Gangsterauto abzufangen und zu stoppen;
- sich an einen bestimmten Ort zu begeben und die Durchfahrt zu verstellen,
- den LEADER zu wechseln.

Gehen Sie wie folgt vor:

a) Anwählen des Wagens: Drücken Sie die der Nummer entsprechende Taste, oder klicken Sie sein Icon an. Eine Diode leuchtet auf.

b) Wählen des Befehls:

L (Leader) : der angewählte Wagen wird LEADER. Sie können auch das Lenkradicon anklicken.

K (KILL) : in Richtung der Gangster fahren und sie stoppen. Klicken Sie das Wagenicon mit dem Pfeil davor an.

T (TARGET) : sich zum Zielpunkt begeben, den Sie bestimmen. Zu diesem Befehl benötigen Sie den Hauptradar (Modus zur Bezeichnung des Zielpunkts). Klicken Sie auf das Zielscheibenicon.

Die Diode der Anzeige wechselt Farbe.

V - HAUPTRADAR

Der Hauptradar besitzt drei Funktionsmodi:

- Normaler Modus:

Zu diesem Modus kehren Sie zurück, indem Sie auf N drücken.

In diesem Modus hängt die dargestellte Zone immer von der Position des Leaders ab, der immer sichtbar ist.

- Sichtmodus:

Wählen Sie einen der 7 Wagen an (betreffende Nummerntaste drücken), dann drücken Sie auf V. Der Radar stellt die Zone dar, in der sich der gewählte Wagen befindet. Man kann sodann den Ausschnitt der Zone mit folgenden Tasten verlagern:

E nach oben

S nach links

D nach unten

F nach rechts

- Modus zur Bezeichnung des Zielpunkts:

Drücken Sie auf T (wie TARGET). Ein Fadenkreuz erscheint im Radar, das Sie an den gewünschten Ort bringen können, indem Sie ähnlich wie im Sichtmodus vorgehen: drücken Sie gleichzeitig auf E (S, D oder F) und TAB (Tabulatortaste). Bestätigen Sie den Zielpunkt, indem Sie die ENTER-Taste drücken oder auf OK klicken. Der aktive Radarmodus wird durch eine "gedrückte Taste" in der ersten Iconreihe angezeigt. Die erste Taste links entspricht dem normalen Modus, die zweite (=Auge) dem Sichtmodus und die dritte (Zielscheibe) dem Modus zur Bezeichnung des Zielpunkts.

VI - ANDERE BEFEHLE

PAUSE: Versuchen Sie es mit P oder CTRL + P (je nach Gerät). Drücken Sie die Leertaste, um weiterzuspielen.

AUFGABE: ESC.

Auf einem IBM PC oder Kompatiblen schalten Sie durch gleichzeitigen Druck auf CTRL und J die Unterstützung eines Analog-Joysticks ein bzw. aus. Dieser Befehl dient nur im Falle, daß wegen mangels Kompatibilität die automatische Belegung unzureichend funktioniert.

VII - ZUSÄTZE UND HINWEISE

Auf ATARI und AMIGA drücken Sie nach der Präsentation auf HELP.

Auf IBM PC tippen Sie unter DOS TYPE READ.ME (Ctrl+S um das Scrolling zu unterbrechen).

CARICAMENTO E AVVIAMENTO

ATARI e AMIGA

- Inserire il dischetto nel drive,
- accendere il computer.

IBM PC e compatibili

- Avviare il computer con il D.O.S.
- inserire il dischetto "CHICAGO 90" nel drive A,
- battere CH90 e premere il tasto RETURN.

I - CONFIGURAZIONE DELLA PARTITA

La sequenza di presentazione può venire interrotta premendo un tasto (pulsante FIRE o cliccare del mouse).

Un menù vi darà la possibilità di scegliere:

- la vostra parte : polizia o gangster,
- il livello di difficoltà del gioco,

e con certe versioni, la periferica d'ingresso, e la configurazione del vostro materiale...

Scegliete posizionando il cursore sull'opzione desiderata, poi convalidate.

Per spostare il cursore, utilizzate il joystick, i tasti con frecce della tastiera o il mouse.

Per convalidare, premete il pulsante FIRE del joystick, il tasto ENTER della tastiera o cliccate (pulsante sinistro del mouse).

Convalidate GAME per cominciare a giocare.

II - LO SCHERMO DI GIOCO

Tutto si svolge come se foste in un posto di controllo. Avete:

- uno schermo di visualizzazione in cui vedete la macchina pilotata (chiamata macchina Leader) nel suo ambiente,
- 7 indicatori numerati da 0=gangster a 6=polizia. Quello che corrisponde al leader fa da tachimetro, gli altri indicano ciò che fa la macchina che vi interessa.

- un radar principale rappresenta circa il 10% della città. Permette di individuare gli altri veicoli mediante pennellate colorate identiche a quelle usate nei sette indicatori (numero del veicolo). Questo radar ha sempre lo stesso orientamento: la parte superiore dello schermo corrisponde al nord.

- un radar di prossimità collocato a destra del precedente e che visualizza i due blocchi o tre, collocati in testa al veicolo Leader. Pertanto, l'orientamento di questo radar cambia secondo quello del Leader.

III - PILOTAGGIO DELLA MACCHINA LEADER

Potete pilotare la macchina mediante il joystick o i tasti con frecce della tastiera:

ACCELERARE	↑
RALLENTARE FRENARE	↓
GIRARE A SINISTRA	←
GIRARE A DESTRA	→
TIRARE	pulsante FIRE o SHIFT (di destra)

R cambia il senso di marcia, se la macchina è ferma, altrimenti provoca una frenata rapida.

↓ + pulsante FIRE ha lo stesso effetto del tasto R.

Sull'indicatore della macchina LEADER, potete leggere:

- il senso di marcia A=avanti, R=indietro,
- la velocità, tre cifre che corrispondono ai MPH,
- il livello di accelerazione zona verde, o di frenata zona rossa.

IV - CONSEGNE ALLE ALTRE MACCHINE DI POLIZIA

Se siete poliziotti, potete dare ordini agli altri veicolo di polizia :

- intercettare la macchina dei gangster e fermarla,
- dirigersi verso un punto preciso e bloccare il passaggio,
- cambiare di macchina LEADER.

Procedete come segue:

a) scelta della macchina che v'interessa:

Premete il tasto che corrisponde al suo numero o selezionate la sua icona. Un diodo si accende.

b) scelta del comando:

Premete il tasto :

- L** (LEADER): la macchina scelta diviene LEADER (o selezionate l'icona "volante")
- K** (KILL): andare verso i gangster. Selezionate l'icona "macchina" accanto a una freccia.
- T** (TARGET): dirigersi verso il bersaglio che verrà designato. Questo comando richiede l'uso del radar principale (Modo Designazione d'obiettivo). Selezionate l'icona "bersaglio".

Il diodo dell'indicatore cambia colore.

V - RADAR PRINCIPALE

Il radar principale possiede tre modi di funzionamento :

- Modo Normale -

E' il modo per difetto, ci si torna premendo il tasto N.

In questo modo, la posizione della zona visualizzata è legata a quella della macchina leader che resta sempre visibile.

- Modo Visualizzazione -

Si ottiene questo modo scegliendo una delle 7 macchine (premete il tasto numerato che corrisponde), poi premete il tasto V.

Il radar visualizza la zona in cui si trova il veicolo scelto. Allora, si può spostare la zona mediante i tasti seguenti :

- E** verso l'alto
- D** verso il basso
- S** verso la sinistra
- F** verso la destra

- Modo Designazione d'obiettivo -

Questo modo viene selezionato con T (TARGET vedi sopra). Una mira appare e si può, spostandosi come nel modo visualizzazione, posizionare questa mira nella zona desiderata. Premete E (o S o D o F) e TAB (tabulazione) simultaneamente. Convalidate premendo il tasto ENTER o cliccando su OK.

Il modo corrente del radar è indicato per l'icona evidenziata (un tasto premuto) sulla prima linea di icone; la prima a destra corrisponde al modo normale, la seconda (quella con l'occhio) al modo visualizzazione e la terza (quella con il bersaglio) al modo "Designazione d'obiettivo".

VI - ALTRI COMANDI

PAUSA : tasto P o Ctrl+P secondo le macchine. Premete spazio per riprendere.

ABBANDONO : .. ESC

Con IBM PC e compatibili, il comando CTRL + J attiva o disattiva la lettura di un joystick analogico. Questo comando è utile solo se la rivelazione automatica funziona male per compatibilità insufficiente.

VII - PARTICOLARITA' SUPPLEMENTI

Con ATARI e AMIGA, premete il tasto HELP dopo la sequenza di presentazione.

Con IBM PC e compatibili, battete TYPE READ.ME (CTRL+S per controllare lo scorrimento).