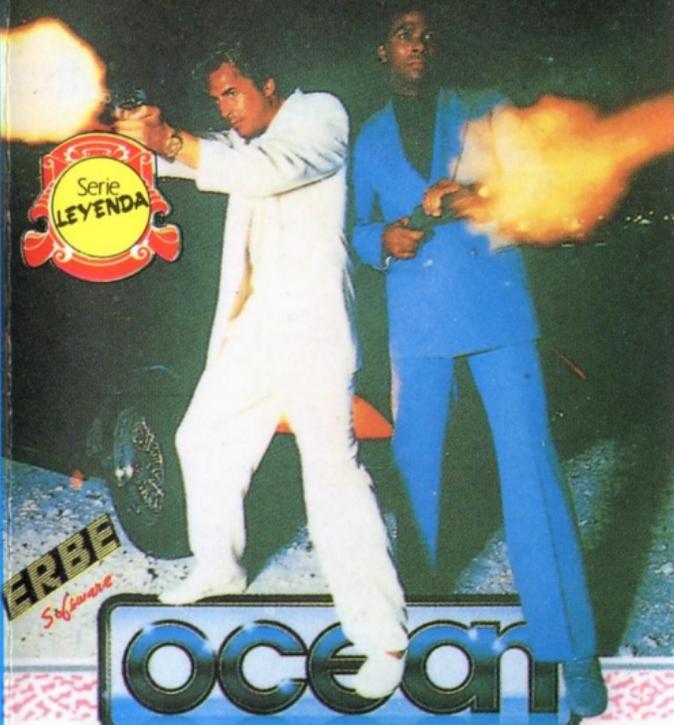


A M S T R A D

MIAMI VICE

Corrupción en MIAMI



AMSTRAD

MIAMI VICE

Ocean Software



Crockett y Tubbs lo han oído; se dice por ahí que se espera un envío de drogas de un millón de dólares el jueves por la mañana, cuyo destinatario es el señor J., un gángster a la antigua con una nueva imagen, respetable, y unos amigos influyentes. Este tipo de transacciones normalmente tienen lugar en una nave al borde del puerto, y a la medianoche del domingo, es todo lo que sabes.

O sea, que sal a la calle y empieza a preguntar a todos los camellos que conozcas, empezando por los menos importantes que frecuentan los bares de la zona. Si lo haces bien, podrás conseguir conocer a sus proveedores, que son el próximo escalón, y eventualmente llegar hasta los empresarios que operan en los casinos. Estos tendrán mucha información que darte, siempre y cuando no tengas que pegarte un tiro primero.

MIAMI VICE AMSTRAD

EL JUEGO

Crockett y Tubbs lo han oído, se dice por ahí que se espera un envío de drogas de un millón de dólares el jueves por la mañana, cuyo destinatario es el señor J., un gángster a la antigua con una nueva imagen, respetable, y unos amigos influyentes. Este tipo de transacciones normalmente tienen lugar en una nave al borde del puerto, y a la medianoche del domingo, es todo lo que sabes.

O sea, que sal a la calle y empieza a preguntar a todos los camellos que conozcas, empezando por los menos importantes que frecuentan los bares de la zona. Si lo haces bien, podrás conseguir conocer a sus proveedores, que son el próximo escalón, y eventualmente llegar hasta los empresarios que operan en los casinos. Estos tendrán mucha información que darte, siempre y cuando no tengas que pegarte un tiro primero.

CARGA

CTRL + ENTER.

NOTAS

- 1 Joystick o teclado.
- 2 Para pausar, pulsa CAPS LOCK (el borde parpadeará).
- 3 Estando en pausa, pulsa la E para terminar el juego en curso. Pulsa CAPS LOCK para seguir con la partida en curso.
- 4 Si las partidas han terminado de forma automática, la partida empezará en PAUSA. Pulsa CAPS LOCK para comenzar la partida.

CONTROLES

CAPS LOCK. Vuelve a pulsar para seguir.
Tecla E. Te permite terminar una partida en curso. Sólo trabaja

desde la modalidad de pausa. Ojo, que la modalidad de pausa seguirá puesta incluso después de salirse de la partida.

CONTROLES DE TECLADO

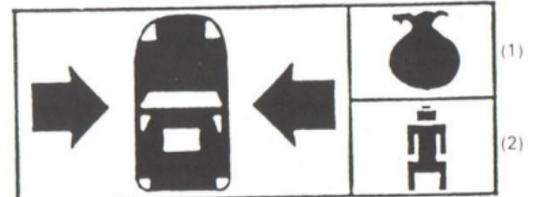
Usa las flechas cursoras para moverte en las direcciones deseadas. El botón de disparo es COPY.

JOYSTICK DURANTE PARTIDA DE COCHE

- Arriba. Acelerar.
- Abajo. Frenar.
- Izquierda. Giro izquierda.
- Derecha. Giro derecha.

PARA ENTRAR EN ZONA NOMBRADA

Parate en la carretera, pulsa botón de disparo y mueve el joystick a la izquierda. El display del coche cambiará a

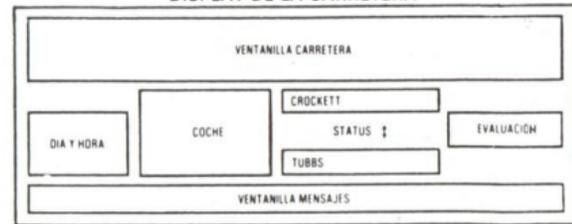


- (1) PARPADEANDO. Coche con las pruebas.
- (2) PARPADEANDO. Coche con el sospechoso.

Pulsa disparo cuando la flecha indica la situación deseada. Si no quieres entrar, pulsa disparo cuando no hay una flecha iluminada (si cualquiera de los personajes entra en un sitio, cualquier prueba o sospechoso en el coche se perderá).

Nota: Tener en cuenta que es posible girar marcha atrás.

DISPLAY DE LA CARRETERA



PARA DISPARAR DESDE LA VENTANILLA DEL COCHE

Pulsa disparo para entrar en la modalidad de disparo; el display de coche se iluminará. Para disparar en la dirección que indica el display del coche, pulsa disparo de nuevo (se saldrá entonces del modo de disparo).

Para seleccionar una nueva dirección de disparo, mueve el joystick.

Arriba: Disparar hacia delante.

Abajo: Disparar hacia atrás.

Derecha: Disparar directamente por la ventanilla hacia la derecha.

Notas: El pasajero no puede disparar hacia la izquierda.

Una vez seleccionado un nuevo punto de disparo, el jugador debe disparar para salir de la modalidad de disparo.

Cuando estás en la modalidad de disparo, el joystick sólo seleccionará direcciones de disparo. El coche no podrá girar.

CONTROLES DE JOYSTICK ESTANDO EN UN INTERIOR

Arriba: Pasar por la puerta.

Abajo: Posibilidad de salir.

Izquierda: Andar hacia la izquierda.

Derecha: Andar hacia la derecha.

Disparo: Disparar en la dirección actual.

Las pruebas (bolsas de heroína) se recogen andando sobre ellas.

Si te encuentras con un malhechor, su nombre se verá en la zona de mensajes. A un maleante se le puede detener cogiéndole, atrapándole o disparándole (si sobrevive). Cuando se rinda un maleante, la modalidad opción se selecciona automáticamente. Elige las opciones pulsando disparo cuando la opción que desees esté señalada.

Un interrogatorio con éxito debería de darte el nombre de una persona o sitio, una hora o un valor en dólares del trato.

Cualquier criminal que sea detenido, llevará todo el dinero.

Los criminales y las pruebas deben de llevarse hasta el ayuntamiento para poder puntuar.

SITUACIONES ESPECIALES

No tienen escenas interiores, pero el ordenador emitirá un sonido cuando se visiten. Son:

Ayuntamiento: Aquí puedes dejar a los criminales y las pruebas (ambas cosas se perderán si el coche se estrella con ellos dentro). No tendrás puntuación si entregas a un criminal que no ha hablado (pero sí podrás obtener puntos por sus pruebas). Los del Ayuntamiento le interrogarán y te darán la información en la ventana de mensajes pasadas unas tres horas.

Hospital: Puede ser visitado una vez por día para recuperar las fuerzas.

HORARIO

Nota: En el juego un minuto es igual a un segundo en tiempo real.

Si entras en un edificio antes del horario de la reunión, los maleantes verán el coche cuando lleguen, y la reunión será anulada.

Si entras en un edificio cuando una reunión ha estado en marcha menos de cuatro minutos, los maleantes se habrán escapado, dejando las pruebas detrás de ellos. Si entras en un lugar de cuatro a ocho minutos después del comienzo de una reunión puedes encontrarte con algún maleante con las manos en la masa.

Si llegas al sitio de ocho a doce minutos después del comienzo de la reunión, estará vacío, pero si te vas rápidamente podrás ver el coche rojo con el que están escapando. Si llegas más tarde de doce minutos después del comienzo de la reunión, has llegado demasiado tarde.

Si no pillas al señor J. el juego volverá a comenzar en la medianoche del domingo siguiente, después de que hayas jugado hasta el mediodía del jueves. Todas las reuniones seguirán el horario de la semana anterior, excepto en el caso de aquellos criminales que hayan sido detenidos y llevados al ayuntamiento, o matados.

PUNTUACION

El juego termina automáticamente cuando detienes al señor J. o cuando muere Crockett o Tubbs.

Obtendrás puntos por:

1. Llevar pruebas al Ayuntamiento (todos los criminales llevan con ellos pruebas con las cuales puedes puntuar si las llevas allí).
2. Llevar a los criminales al Ayuntamiento una vez que han hablado (pero no si han mentido).
3. Disparar contra los coches en los que se están escapando (son rojos).

Pierdes puntos:

1. Estrellándote con tu coche.
2. Destruyendo coches inocentes (no rojos).
3. Cada herida causada a Crockett o Tubbs.
4. Que te rechacen un soborno.
5. No logrando detener a un sospechoso después de haberle amedrentado.

Si no has logrado detener al señor J. al final de cualquier ciclo semanal (o sea, al mediodía del jueves), pierdes toda tu puntuación.

SUGERENCIAS

El horario de las reuniones es totalmente crítico, por lo que es importante fijarse en los horarios siguientes, que sólo se refieren a los lunes.

REUNIONES

Tu capitán te ha dado un horario de todas las reuniones previstas para el lunes. Hay dos posibles horarios para los lunes por la mañana y cuatro para los lunes por la tarde. Todas las reuniones en un período de doce horas seguirán el mismo orden, aunque al principio no sepas dónde empieza. Para pillar a un malhechor en su reunión, llega entre cuatro y ocho minutos después del comienzo. Si quieres llegar a tiempo para hacerle salir corriendo y dejar su botín abandonado, llega entre cero y cuatro minutos después del comienzo. Para encontrar su coche (rojo) entra y sal del lugar de la reunión entre ocho y doce minutos después de su comienzo.

HORARIO DE REUNIONES (SOLO LUNES)

Mañana

Sospechoso	Sitio	Hora puede ser cualquiera de éstas	
BLADES	SAMS BAR	2 00/9 20	
PADDY	ISLAND BAR	3 20/8 00	
MAC	FATS BAR	4 40/6 40	
RONNIE	DIXIE BAR	6 00/5 20	
BONZO	LAMP BAR	7 20/4 00	
CHICO	SURFER BAR	8 40/2 40	

Tarde:

Sospechoso	Sitio	Hora puede ser cualquiera de éstas	
DINO	JOES BAR	0 20/9 40	6 00/ 5 20
SHARKY	VINES BAR	1 20/8 40	7 00/ 4 20
TOOTS	SAMS BAR	2 20/7 40	8 00/ 3 20
HUGGY	ISLAND BAR	3 20/6 40	9 00/ 2 20
DUKE	FATS BAR	4 20/5 40	10 00/ 1 20
FRANKIE	DIXIE BAR	5 20/4 40	1 00/10 20
EDDIE	LAMP BAR	6 20/3 40	2 00/ 9 20
HAWKER	SURFER BAR	7 20/2 40	3 00/ 8 20
REEMO	JOES BAR	8 20/1 40	4 00/ 7 20
SNOWY	VINES BAR	9 20/0 40	5 00/ 6 20

© 1986 Ocean Software Ltd.
Producido por D. C. Ward.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.



ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid