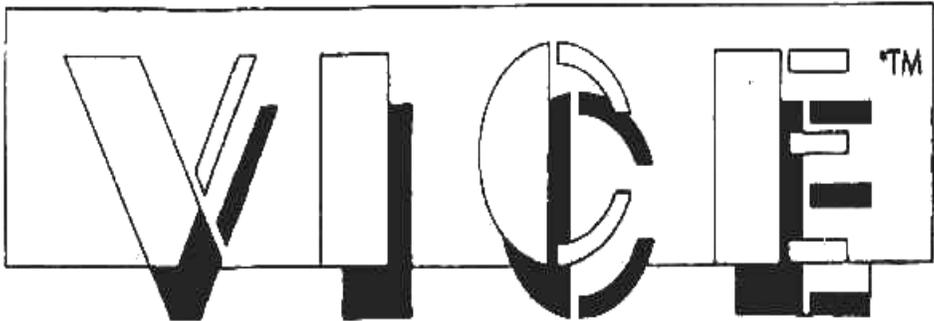


# MIAMI



Le code du programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous toutes formes que ce soit sans l'autorisation écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Miami Vice se joue sur les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664, 6128 micros computers.

## LE JEU

Crockett et Tubbs le savent, la rumeur circule dans le milieu de Miami une livraison de un million de dollars de contrebande se fera en ville jeudi matin, elle sera prise par Mister J, gangster de la vieille école possédant une nouvelle apparence de respectabilité et quelques amis aux bras longs.

Ces grosses affaires se font généralement dans un entrepôt des quais. Il est minuit, c'est dimanche et c'est tout ce que vous savez.

Alors à vous de jouer et d'essayer de mettre à jour le réseau de trafiquants en commençant par les petits voyous de peu d'envergure, qui vendent des petites quantités de 10 dollars et fréquentent les bars de quartier. Si vous savez bien les prendre, il vous est peut être possible de remonter jusqu'à leur fournisseurs, au maillon suivant de la chaîne, et finalement jusqu'aux hommes d'affaires suaves qui trafiquent dans les casinos – ils devraient vous fournir beaucoup d'informations si vous n'êtes pas obligé de leur tirer dessus pour commencer.

## CHARGEMENT

CPC 464

Poser la cassette rebobinée sur la platine cassette, tapez RUN“ puis appuyez sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si une unité de disquette est branchée, tapez Tape puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en appuyant sur la touche SHIFT et @ simultanément).

## CPC 664 et 6128

Branchez un magnétophone à cassette approprié tout en s'assurant que les câbles corrects sont bien raccordés comme indiqué dans le Manuel d'instructions de l'utilisateur. Mettre la bande rebovinée dans le magnétophone et tapez Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Puis tapez RUN“ et suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

Au début du jeu, un menu de sélection de levier apparaîtra sur l'écran. Appuyez sur 1, 2, ou 3.

## NOTE

- (1) Joystick ou Keyboard.
- (2) Appuyez sur CAPS LOOK pour marquer une PAUSE (la bordure clignote).
- (3) Une fois la PAUSE marquée appuyez sur E pour arrêter la partie (puis appuyez sur CAPS LOOK pour recommencer).
- (4) Lorsqu'un jeu s'arrête automatiquement, la partie suivante commence en mode PAUSE. Appuyez sur CAPS LOOK pour commencer une nouvelle partie.

## COMMANDES

### CAPS LOOK-

Appuyez sur cette touche pour marquer une PAUSE durant une partie – la bordure clignotera. Appuyez de nouveau sur cette touche pour continuer la partie.

### TOUCHE “E“ –

Abandon du jeu en cours – ne fonctionnera qu'en mode PAUSE – vous serez toujours en mode PAUSE après avoir abandonné le jeu.

## FONCTION DU LEVIER PENDANT LE JEU DE COURSE AUTOMOBILE

EN HAUT – ACCELERE

A GAUCHE – VIRAGE A CAUCHE

EN BAS – FREINE

A DROITE – VIRAGE A DROITE

← = A GAUCHE

↑ = VERS LE HAUT

→ = A DROITE ↓ = VERS LE BAS

COPY = FIRE

**NOTES SUR LES VIRAGES** A des vitesses normales, la voiture tournera à un angle de 90°.

A des vitesses élevées, la voiture se déportera latéralement au lieu de tourner.

## POUR TIRER PAR LA VITRE DE LA VOITURE

Appuyez sur FIRE pour passer en mode tir, l'affichage de la voiture s'allumera. Pour tirer dans la direction présentée par l'affichage de la voiture. Appuyez de nouveau sur FIRE (On sortira du mode FIRE).

Pour choisir une autre direction de visée, déplacez la manette.

VERS LE HAUT – Pour tirer vers l'Avant.

VERS LA DROITE – Pour tirer directement par la fenêtre (de Droite).

VERS LE BAS – Pour tirer vers l'Arrière.

**REMARQUE :** En mode tir, la manette peut seulement choisir ces trois directions de visée, la voiture ne peut pas tournée.

## COMMANDE DE LA MANETTE A L'INTERIEUR D'UN BATIMENT

- VERS LE HAUT – Entrer par la porte
- VERS LE BAS – Mode Option Sortie
- VERS LA GAUCHE – Marcher vers la gauche FIRE (FEU) tirer dans la direction actuelle.
- VERS LA DROITE – Marcher vers la droite.

On s'empare des preuves (sacs de contrebande) en marchant dessus.

La voiture peut tourner en marche arrière.

Si on rencontre un gangster, son nom apparaît dans la fenêtre des messages. On peut appréhender un suspect en l'attrapant, lui tendant un piège, ou lui tirant dessus (s'il survit). Lorsqu'un gangster se rend le mode option est sélectionné automatiquement. Choisissez les options en appuyant sur FIRE lorsqu'une option est illuminée.

Un interrogatoire réussi devrait produire le nom d'une personne ou d'un lieu, une heure ou la valeur en dollars du trafic.

Tout gangster arrêté transportera la totalité de leur trafic. Les gangsters et les preuves doivent être ramenés à l'hôtel de ville (City Hall) pour marquer des points.

## LIEUX SPECIAUX

Aucune image de l'intérieur n'est présentée sur l'écran mais l'ordinateur émet un signal sonore lorsqu'on s'y rend. Ce sont :

City Hall – Y déposé trafiquants et preuves (Ils seront perdus si la voiture qui les transporte a un accident). Un gangster qui n'a pas parlé ne vous donne pas de points (mais son témoignage vous permet de marquer des points). City Hall l'interrogera et vous transmettra les informations obtenues dans la fenêtre des messages environ trois heures après.

## DELAIS

1 Minute de jeu = 1 seconde en temps réel.

Si vous entrez dans un lieu avant l'heure du rendez-vous, les trafiquants verront votre voiture lorsqu'ils arriveront et le rendez-vous sera annulé.

Si vous entrez dans un lieu de 4 minutes après le début d'une réunion, les gangsters auront fui laissant des preuves derrière eux.

Si vous entrez dans un lieu de 4 à 8 minutes après le début d'une réunion, vous pouvez trouver un trafiquant transportant des preuves.

Si vous entrez dans un lieu de 8 à 12 minutes après le début d'une réunion, il n'y aura plus personne, mais si vous sortez rapidement, vous pourrez peut être voir la voiture rouge des trafiquants.

Après les douze premières minutes, c'est trop tard.

Si vous n'arrivez pas à arrêter Mister J le jeu recommencera à minuit le dimanche suivant après que vous ayez joué jusqu'à jeudi midi. Tous les rendez-vous suivront le même plan que la semaine précédente sauf pour ce qui est des trafiquants qui auront été amenés à City Hall ou abattus.

## POINTS

Le jeu finit automatiquement lorsque vous appréhendez Mister J ou si Crockett ou Tubbs est tué.

## VOUS GAGNEZ DES POINTS SI :

- (1) Vous ramenez des preuves à City Hall (tous les trafiquants sont porteurs de preuves permettant de marquer des points lorsqu'ils sont amenés à City Hall).
- (2) Vous amenez des trafiquants à City Hall après qu'ils aient parlé (mais non menti).
- (3) Vous tirez sur toute voiture dans lesquelles les trafiquants prennent la fuite (voiture rouge).

## VOUS PERDEZ DES POINTS SI

- (1) Vous avez un accident de voiture.
- (2) Vous endommagez la voiture d'un civil (autre que rouge).
- (3) Crockett ou Tubbs est blessé.
- (4) Un de vos pots-de-vin est refusé.
- (5) Vous n'arrêtez pas un suspect après avoir menacé de le faire.

Si vous n'avez pas attrapé Mister J à la fin de tout cycle hebdomadaire (c'est-à-dire avant jeudi midi), vous perdez tous vos points.

## REUNIONS

Votre capitaine vous a transmis un certain nombre d'horaires probables.

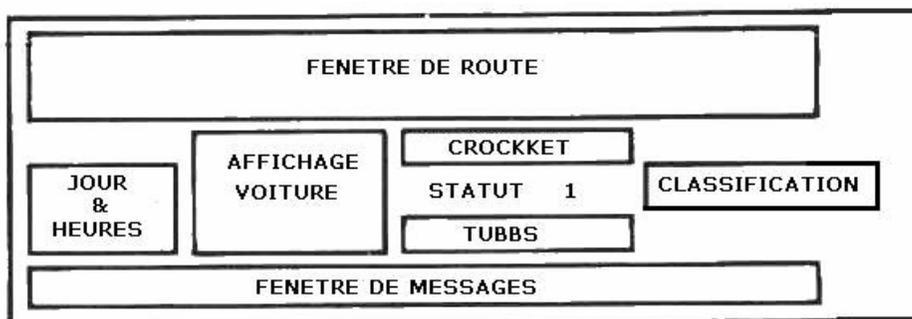
Pour toutes les réunions prévues le lundi, il y a deux horaires possibles pour le lundi matin et quatre pour l'après-midi. Toutes les réunions pendant une période de douze heures se déroulent selon le même programme, mais vous ne le connaissez pas au départ.

Pour arrêter le gangster pendant une réunion, il vous faut arriver 4 à 8 minutes après l'heure du début prévue. Pour intercepter la voiture des gangsters (voiture rouge) s'introduire sur le lieu de réunion et le quitter pendant les 8 et 12 premières minutes de la réunion.

## QUELQUES CONSEILS

- (1) L'heure des rendez-vous est essentielle, il est donc important de consulter le programme des rendez-vous – le lundi seulement.
- (2) Dans le programme des réunions, une fois qu'un suspect a été repéré, toutes les réunions suivantes dans la période suivront dans les colonnes horaires au dessus et en dessous.

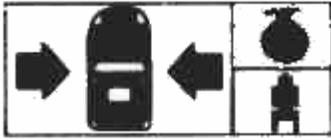
## AFFICHAGE ROUTE



## POUR ENTRER DANS UN LIEU NOMME

Améliorez-vous sur la route. Appuyez sur FEU (FIRE), relâcher FIRE et déplacez la manette vers la gauche.

L'image sur l'écran changera et deviendra



CLIGNOTANT = Voiture transportant des preuves

CLIGNOTANT = Voiture transportant un suspect

Appuyez sur FIRE lorsque la flèche désignant le sens choisi est allumée. Pour annuler une entrée appuyez sur FIRE lorsqu'aucune flèche n'est allumée (Si un des personnages entre dans un lieu toute preuve ou tout suspect transporté dans la voiture sera perdu).

REMARQUE : Lorsque la voiture est à l'arrêt, abaissez la manette pour faire marche arrière. Notez qu'il n'est pas possible de tourner en marche arrière.

## PROGRAMME : LE LUNDI SEULEMENT

### LE MATIN

Suspect	Lieu	Heure (une de ces 2 heures indiquées ci-dessous)	
BLADES	SAMS BAR	2.00	9.20
PADDY	ISLAN BAR	3.20	8.00
MAC	FAT'S 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

### L'APRES-MIDI ET LE SOIR

Suspect	Lieu	Heure (une de ces 2 heures indiquées ci-dessous)			
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	JOE'S BAR	8.20	1.40	4.00	7.20
SNOW	VINES BAR	9.20	0.40	5.00	6.20

### GENERIQUE

© 1986 OCEAN SOFTWARE LIMITED Programmation par Canvas

Produit DC Ward

TM and © 1984 UNIVERSAL CITY STUDIOS. Inc. Tous droits réservés

Sous licence de Merchandising Corporation of America Inc.