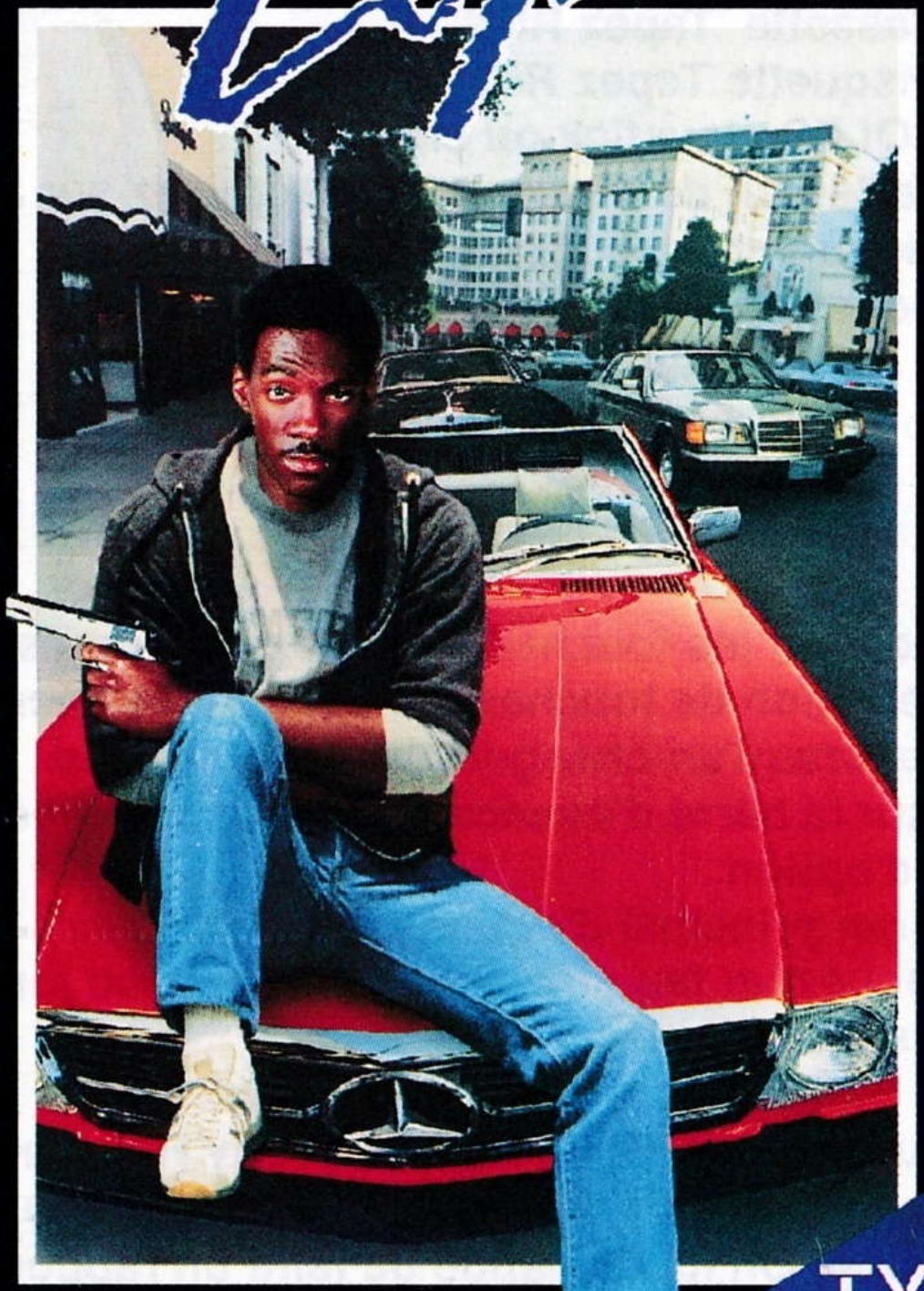
BEVERLY HILLS Cop

® & © 1990 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED.



TYNE SOFT

BEVERLY HILLS COP - AMSTRAD CPC
(le flic de Beverly Hill)
CHARGEMENT

Cassette Tapez RUN"
Disquette Tapez RUN"DISK

CONTROLES: Joystick ou clavier
Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur J pour Joystick ou sur K pour clavier.
Les touches sont établies comme suit

Z	=	A gauche
X	=	A droite
J	=	Vers le haut
N	=	Vers le bas
K	=	Feu

Pour redéfinir les touches, appuyez sur R puis faites votre sélection de touches. Le bordure de l'écran clignote lorsqu'un changement a été effectué. Appuyez sur la barre d'espacement pour passer à l'écran d'option.
Sur l'écran principal d'options, vous pouvez sélectionnez un feu pour vous entraînez ou jouer tous des feux à la suite.

<u>JEU 1</u>

Lors d'une patrouille de nuit à Beverly Hills, le détective Axel Foley reçoit un appel urgent du quartier général. On lui demande de faire un rapport sur un cambriolage en cours à la "Great American Arms Co", dans la 42ème rue.
En atteignant le magasin, Axel aperçoit les membres du gang qui chargent des armes sur des cammion-

nettes à l'arrêt. Axel doit se rendre à la baie d'expédition pour arrêter tout départ supplémentaire d'armes à destination du repaire des gangs.
CONTROLES: Marcher vers la gauche et vers la droite
POUR S'ACCROUPIR: Maintenir touche enfoncée ou tirer le joystick vers le bas.
POUR VISER ET TIRER: Utiliser touches du haut et du bas et appuyez sur le bouton/la touche feu.
Lorsque Axel a perdu une vie, durant deux secondes il devient invincible.

JEU 2

Une fois qu'il a fait le nécessaire au magasin, Axel se lance à la poursuite des trois camionnettes chargées d'armes. Il faut absolument empêcher que les armes n'atteignent la demeure de "M. Big", Bruno Bardolino. Le gang, s'apercevant qu'il est suivi par Axel, commence à jeter des caisses en travers de son chemin, si bien qu'il doit manoeuvrer habilement pour éviter les caisses et les autres automobilistes, avant de pouvoir se rapprocher suffisamment des cambrioleurs pour pouvoir les arrêter de la seule façon qu'il connaisse: en les faisant sortir de la route et en faisant exploser les caisses à l'intérieur de la camionnette à l'aide de son fidèle Colt 45 automatique.
Contrôlez la voiture d'Axel avec les touches habituelles ou le joystick.

JEU 3

Après avoir interrogé le chauffeur de la dernière

camionnette, Axel découvre les activité de "M. Big", dans une demeure luxueuse de Beverly Hills.
La maison est bien protégée par les hommes de M. Big qui patrouillent dans tout le jardin en terrasse. Axel doit les éviter pour parvenir jusqu'à la porte d'entrée.
Contrôlez Axel avec les touches habituelles ou le joystick.
Lorsque Axel a perdu une vie, durant deux secondes il devient invincible.
Il n'est pas necessaire d'eliminer tous les gardes pour pouvoir assaillir la maison.

JEU 4

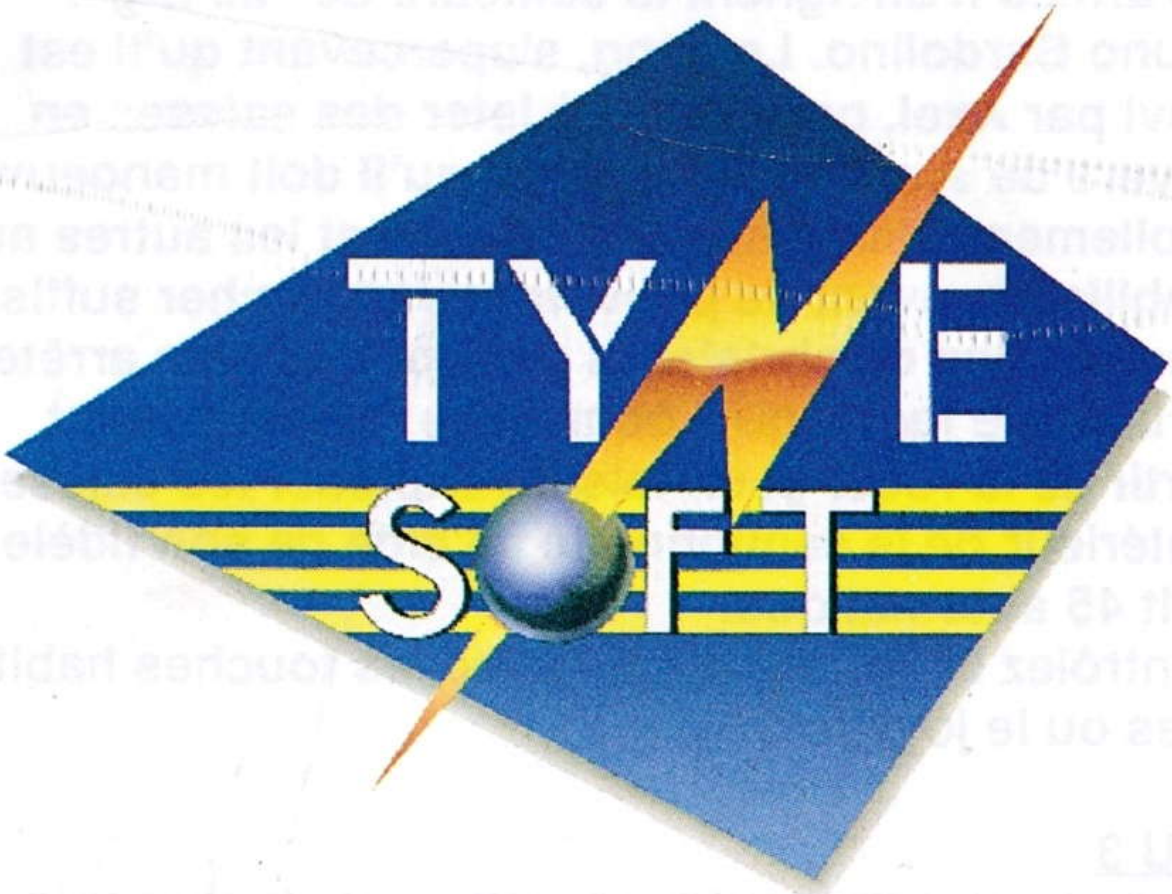
Axel se trouve maintenant à l'intérieur de la maison et doit fouiller les couloirs et les pièces pour libérer les nombreuses personnes retenues en otages par des gardes armés. Axel doit tuer les gardes et trouver Bruno Bardolino. Il y a quatre étages et des ascenseurs indépendants pour aller à chaque étage. Vous pouvez monter ou descendre un seul étage dans le même ascenseur. Un des otages révèle à Axel que Bardolino est détenteur d'une bombe qu'il a l'intention d'utiliser si la police le trouve. Axel doit prendre cette menace au sérieux, mais ne pas avoir peur au point de s'enfuir pour sauver sa peau.
Lorsqu'il atteint le repaire de M. Big, Axel doit éliminir la menace que représentent les membres du gang, et si une bombe est activée, se mettre à l'abri avant qu'elle n'explose.
CONTROLES: touches habituelles ou joystick.

BEVERLY HILLS COP

® & © PARAMOUNT PICTURES ALL RIGHTS RESERVED

GAME CONCEPT BY SUBWAY SOFTWARE

LICENSED IN CONJUNCTION WITH INTERNATIONAL COMPUTER GROUP

COMPUTER PROGRAMMER: S. ROBSON

COMPUTER ARTIST: D. PEACOCK