

SPY HUNTER®

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously.
Press PLAY on your cassette recorder.

Keyboard/Joystick Control

KEYBOARD CONTROL

Z = left; X = right; + = accelerate,
? = break; } = Fire; Q = quit.

JOYSTICK CONTROL

Compatible with a variety of joystick interfaces.

Without use of FIRE button, movements are:

UP – Forward, up the screen, accelerating to maximum speed.

LEFT & RIGHT – Moves vehicle to left and right.

DOWN – Down the screen, decelerating until car stops.

FIRE button initiates weapons systems selection.

The joystick movements below select and discharge particular weapons, if collected, but do not control vehicle direction of speed until FIRE button is released.

UP/DOWN + LEFT/RIGHT – Machine gun, or Rocket if it has been collected and helicopter is in close proximity of Spy Hunter Car.

MIDDLE – Waits for weapons choice.

LEFT – Oil Slick.

RIGHT – Smoke Screen.

HOW TO PLAY

SCREEN AND GAME PLAY

Your Spy Hunter adventure game starts as the Weapons Van rolls up from the bottom of the screen and pulls over to the shoulder of the road. The van stops and your Spy Car rolls out of the back, armed with machine guns. You then manoeuvre your car onto the road as the action begins.

The road will branch and fork as you go. You must be careful as you dodge and chase enemy agents not to swerve off the road. If you do, you'll lose one of your Spy Cars. When you lose a Spy Car and you still have Spy Cars in reserve, a Weapons Van appears from the bottom of the screen and pulls over to the road shoulder to let the new Spy Car roll out of the back onto the road for more action. If you have no remaining Spy Cars, the game is over.

The terrain will change as you traverse the course. Screen backgrounds will change colour as indication of a new terrain. As the course continues, you'll come to a waterway. Here your Spy Car enters a boathouse and automatically become amphibious and skims along the surface of the water. Don't think you're safe. The water is teeming with other Enemy Agents.

There is also a stretch of bridges and a stretch of Icy Road in other screens.

WEAPONS

A Weapons Van appears on the road, ready to supply your Spy Car with the appropriate new weapon. To gain access to the new weapons, you must "dock" with the Weapons Van. To do this, allow the Van to pass you, then get behind it and drive up into it. The Van will automatically let the Spy Car roll out once the weapons have been transferred.

The weapons you have available to you at any given time are displayed at the bottom right of the screen.

You can also use your Spy Car to destroy some enemy agents by ramming them off the road for points.

ENEMY AGENTS

The Spy Car faces various Enemy Agents along the course. Each Enemy Agent, except the Road Lord, has its own unique weaponry. They are:

 **The Road Lord (bulletproof)**
Must be rammed off the road by Spy Car.

 **Switch Blade**
Extended buzz-saw hubcaps to slash cars.

 **Barrel Dumper**
Dumps barrels in water ahead of Spy Boat



The Enforcer
Fires a shotgun.



The Copter (Mad Bomber)
Drops bombs onto Spy Car.



Doctor Torpedo
Fires torpedoes at Spy Boat

Running off the road or running into a screen boundary at any time will also cost you a Spy Car.

SCORING

You will lose points if you destroy any of the innocent civilian vehicles.

The player's score is displayed at the bottom left corner of the screen. Current High Score is displayed on the menu screen.

Here's how the score adds up.

Travelling on the water	15 points every $\frac{1}{4}$ of screen
Travelling on the road	25 points every $\frac{1}{4}$ of screen

If you destroy:

The Road Lord	150 points
Switch Blade	150 points
The Enforcer	500 points
The Copter (Mad Bomber)	700 points
Barrel Dumper	150 points
Doctor Torpedo	500 points

Each time you enter or exit the boathouse, as you move from land to water and back again, you earn 1,500 points.

SPYHUNTER™

Copyright 1983 Bally Midway Manufacturing Corp.
All rights reserved.

Licensed through Midway Manufacturing Company.
For use on the US Gold systems.

Copyright subsists on this program.

Unauthorised copying, lending or resale under any scheme is strictly prohibited.

SPY HUNTER®

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premere contemporaneamente tasti CTRL e ENTER minuscolo. Premere PLAY sul registratore.

CONTROLLI

TASTIERA

Z = sinistra; X = destra; + = accelera,
? = pausa; } = fuoco; Q = abbandona.

JOYSTICK

Compatibile con una serie di interface Senza premere il bottone di FUOCO, i movimenti del joystick sono:

SU – Avanti su per lo schermo, accelerando a velocità massima.

SINISTRA & DESTRA – Muove veicolo a sinistra e destra.

GIÙ – Giù per lo schermo, rallentando fino a fermare.

Il bottone di FUOCO inizia le selezione dei sistemi d'arma. I movimenti joystick qui sotto, selezionano e sparano alcune armi, se raccolte, ma non controllano la velocità o la direzione del veicolo fino a che non viene lasciato il bottone di FUOCO.

SU/GIÙ & SINISTRA/DESTRA – Mitra, o Razzo, se raccolto e l'elicottero è vicino alla vettura del Cacciatore di Spie.

METÀ – Attende scelta armi.

SINISTRA – Macchia d'olio.

DESTRA – Cortina di fumo.

COME GIOCARE

SCHERMO E GIOCO

Il tuo gioco d'avventura inizia con il Furgone di Armi che sale sal fondo dello schermo e si ferma sul bordo della strada Il furgone si ferma e la tua Auto Spia scivola da dietro, armata di mitra. Tu, allora ti metti alla guida e vai in strada, dove inizia l'azione. La strada si biforca mentre cammini. Devi stare attento, mentre eviti o insegui agenti

nemici, a non uscire di strada. Se ti succede, perdi una Auto Spia. Quando ne perdi una, ma ne hai un'altra in riserva il Furgone di Armi appare dal fondo dello schermo e si ferma di nuovo sul bordo della strada per scaricare un'altra Auto Spia per un altro pò di azione. Quando non hai più macchine, il gioco termina. Il terreno cambia, mentre percorri il tragitto. Lo sfondo dello schermo cambia colore per indicare un nuovo terreno. Col procedere del percorso, arrivi ad un corso d'acqua. Qui la tua Auto Spia entra in una rimessa per barche e si trasforma automaticamente in anfibio, scivolando sulla superficie dell'acqua. Ma non credere di essere ai sicuro. Le acque sono piene di Agenti Nemici.

In altre videate ci sono anche tratti di ponti e di strade ghiacciate.

ARMI

Un Furgone di Armi appare sulla strada, pronto a fornire la tua Auto Spia di nuove armi adatte. Per avere accesso alle nuove armi, devi, "attraccare" al Furgone di Armi. Per farlo, fai passare il Furgone, poi mettiti dietro e vagli dentro. Un volta trasferite le armi, il Furgone scarica l'Auto Spia. Le armi di cui disponi in ogni dato momento, sono visualizzate alla destra in basso dello schermo.

Puoi anche usare la tua Auto Spia per distruggere alcuni agenti nemici, speronandoli fuori strada per guadagnare punti.

AGENTI NEMICI

L'Auto Spia deve vedersela con vari Agenti Nemici lungo la strada. Ogni Agente Nemico, eccetto il Signore della Strada, dispone di sue proprie, uniche armi. Queste sono:

Il Signore della Strada (a prova di proiettile) Deve essere speronato fuori strada.



La Lama

Mozzi retrattili a lama per tagliare macchine.



Geta Barili

Getta barili in acqua davanti alla Auto Spia.



L'Esecutore

Spara con la doppietta.



L'Elicottero (Bombardiere matto)
Sgancia bombe sull'Auto Spia.



Dottor Siluro
Lancia siluri contro l'Auto Spia.



Se vai fuori strada o contro i bordi dello schermo, ti costa una macchina.

PUNTEGGIO

Se distruggi qualsiasi veicolo di innocenti civili, perdi punti.

Il punteggio del giocatore viene indicato nell'angolo basso a sinistra dello schermo.

Il punteggio si calcola come segue:

Viaggiare sull'acqua 15 punti per ogni $\frac{1}{4}$ di schermo

Viaggiare su Strada 25 punti per ogni $\frac{1}{4}$ di schermo

Se distruggi

Il Signore della Strada 150 punti

La Lama 150 punti

L'Esecutore 500 punti

L'Elicottero (Bombardiere matto) 700 punti

Getta Barili 150 punti

Dottor Siluro 500 punti

Ogni volta che entri o esci dalla rimessa per barche, guadagni 1500 punti

SPYHUNTER®

Copyright 1983 Bally Midway Manufacturing Corp.
Tutti diritti riservati.

Su licenza Midway Manufacturing Company.

Questo programma è coperto da copyright.

Qualsiasi copiatura, prestito o rivendita in qualunque modo effettuati sono strettamente vietati.

**OTHER KIXX TITLES
AVAILABLE FROM
LEADING STOCKISTS**

**GAUNTLET
KRAKOUT • RYGAR
WAY OF THE TIGER
ACE OF ACES • BRAVESTARR
SUPERCYCLE • BLACKBEARD*
FOOTBALLER OF THE YEAR
WORLD GAMES • COLOSSEUM*
INFILTRATOR • LEADERBOARD**

*** KIXX EXCLUSIVE**

**IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING
THE ABOVE PRODUCTS MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL
ORDER FOR £2.99 + 50p (P & P) TO KIXX, UNITS 2/3,
HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX
ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY, SUBJECT TO AVAILABILITY.**

**NEW TITLES COMING
SOON FROM KIXX**

**SOLOMON'S KEY
HARD BALL
SILENT SHADOW*
TRANTOR
ROLLING THUNDER
ROAD RUNNER
TITANIC***

***KIXX EXCLUSIVE**