

**COIN-OP
HOT
SHOT!**

Zzap - 86% -
"...really grabs you.
The gameplay is addictive to the
point of obsession".
Frenetic blasting action".
"You've just got to keep playing".
Amstrad Action - RAVE -
"one of the best arcade
conversions"

**QUALITY
ARCADE
ACTION**



Screen
shots taken from
various computer formats



5 013156 411687



GRYZOR



JOYSTICK
ONLY

The Durrs from the Planet Suna have infiltrated Earth's defensive forces, have set up a strong-hold in a chartered region on our planet and have assembled an atmosphere processing plant (APP) which gives them the facility to control the planet's weather conditions. Their plan is to bring about another ice age and thereby take over Earth and all its resources. You are Lance Gryzor, a member of the Federation of Earth's Defences (FED). Having discovered the evil intention of the Durrs, you must infiltrate the stronghold; make your way through the fortification, past the androids and into the heart of the complex to destroy the APP. You will encounter many dangers and numerous weapons systems together with deadly tunnels and awkward mazes.

LOADING

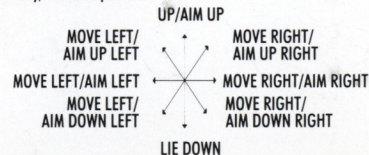
Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously.

PLAYER SELECTIONS

ONE or TWO player options may be selected from the menu at the start of the game.

CONTROLS

Gameplay is controlled by a combination of joystick (Port two), and the Space Bar.



FIRE - FIRE WEAPON

SPACEBAR - JUMP

SPACEBAR AND DOWN - JUMP DOWN

In addition, pressing RUN - STOP during play will PAUSE THE GAME. Once paused, a further RUN - STOP will abort the game, whilst any movement selection will allow it to continue.

A flashing weapon name denotes that you have RAPID-FIRE status and should you be able to obtain a BARRIER shield, this will flash faster as invulnerability time decreases.

GAMEPLAY

The game is made up of three sections. In the first two sections you have to destroy the two outposts that the enemy have built. In the last section you have to destroy the enemy atmosphere processor and mother-ship. The first section comprises of three scenes. In the first you must fight your way along a scrolling landscape to the enemy base and blow a hole in the wall to gain entrance. In the second scene you must follow your map through heavily defended tunnels to the control room. In the third scene you must destroy the control room itself.

The third section comprises of two scenes. In the first you must fight your way through the atmosphere processing plant to reach the enemy mother-ship. In the second you must fight your way to the heart of the ship and destroy it. On your way you will encounter weapons stores/carriers, when these are shot they release a 'weapon's capsule'. Running over this will give you the weapon contained within. The four extra

weapons available above your standard rifle are -

1. Rapid fire 2. Scatter gun (fires in three directions) 3. Laser gun 4. Barriers (makes you invulnerable for a short time).

© Konami © 1987 Ocean Software Limited

CARICAMENTO

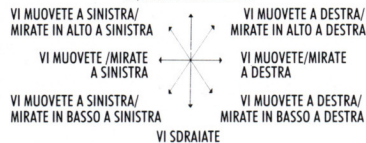
SELEZIONI DEI GIOCATORI

Possono essere selezionate le opzioni per UNO o DUE giocatori dal menu iniziale del gioco.

CONTROLLI

L'esecuzione del gioco è controllata da una combinazione di joystick (Porta due), e la Space Bar (barra di spaziatura).

SU/MIRATE VERSO L'ALTO



FIRE - SPARATE

SPACEBAR (BARRA DI SPAZIATURA) - SALTATE

SPACEBAR E GIU + - SALTATE GIU +

Inoltre, premendo RUN-STOP durante il gioco FERMERETE.

TEMPORANEAMENTE IL GIOCO. Una volta fermato, premendo di nuovo RUN-STOP sospenderete l'esecuzione del gioco, mentre una selezione di un qualunque movimento vi permetterà di continuare.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Una zona nella parte superiore dello SCHERMO mostra i punteggi, il numero di vite rimaste e le informazioni sulle vostre armi correnti. Il nome lampeggiante di un'arma sta a significare che vi trovate in una situazione di RAPID-FIRE (FUOCO RAPIDO) e che dovrete potervi procurare uno scudo come BARRIERA, che lampeggerà più velocemente mentre il tempo di invulnerabilità diminuisce. Nelle scene in galleria, un orologio alla destra dell'area di gioco mostra il tempo disponibile che vi rimane. Se andate oltre il tempo limite, perderete una vita. Viene aggiudicata una vita supplementare alla fine di ogni sezione, ma non vengono aggiudicate vite supplementari in base ai PUNTI.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Il gioco è costituito da tre sezioni. Nelle prime due sezioni dovete distruggere i due avamposti che i nemici hanno costruito. Nell'ultima sezione dovete distruggere l'impianto nemico che produce atmosfera e la loro scorta navale. La prima sezione include tre scene. Nella prima dovete avanzare in un paesaggio che scorre sullo schermo, per poi arrivare alla base nemica, dopo aver fatto esplodere la parete per potervi entrare. Nella seconda scena dovete seguire la vostra mappa per districarvi nelle gallerie circondate dai nemici per giungere alla sala di controllo. Nella terza scena dovete distruggere la sala di controllo stessa. La seconda sezione è simile alla prima; come prima, dovete cercare di distruggere il secondo avamposto, che è ancora più protetto. La terza sezione include due scene. Nella prima dovete

avanzare fino al cuore della nave per distruggerla. Durante il tragitto incontrerete magazzini e veicoli contenenti armi che, una volta colpiti, lasceranno cadere una "capsula con armi da fuoco". Se voi le passate sopra, la capsula vi darà l'arma che contiene. Le quattro armi supplementari disponibili in aggiunta al vostro fucile standard sono:-

1. fuoco rapido
2. fucile da caccia (spara in tre direzioni)
3. fucile laser
4. barriera (che vi rende invulnerabile per un breve periodo di tempo)

© Konami © 1987 Ocean Software Limited

The Hit Squad,
P.O. Box 350,
Manchester.
M60 2LX