

SPY HUNTER



THE OFFICIAL HOME VERSION
SEGA MIDWAY'S
1st ARCADE HIT

- You control the turbo charged race car/hydro spy boat.
- You control a deadly arsenal of missiles, machine guns, oil slicks and smoke screens.
- Sophisticated spy-challenging graphics.

This is hardly a game. It's a high-speed test of your secret agent skills. Meet the challenge and survive Spy Hunter!

LOOK OUT FOR THESE SUPER GAMES FROM

SEGA



Published by Sega Enterprises, Inc. SPY HUNTER is a trademark of Bally Midway Mfg. Co.
© 1983 Bally Midway Mfg. Co. All rights reserved.
BALLY-MIDWAY is a trademark of Bally Midway Mfg. Co.
U.S. Gold, Unit 10 Parkway Industrial Centre, Henegate Street, Birmingham

SPY HUNTER
COMMODORE

Bally
MIDWAY

SEGA
THE ARCADE WINNERS

COMMODORE

SPY HUNTER™



SEGA
THE ARCADE WINNERS



SPY HUNTER

COMMODORE 64

Eres un espía de lo mejorcito que hay, y tienes que conducir tu coche espía ultra equipado y turbopropulsado evitando a los agentes enemigos que pululan por la carretera en un intento de destruirte. No pararán por nada del mundo hasta que lo consigas... o sea, que mejor no pares tú tampoco.

Maniobra tu coche con toda velocidad y destreza que puedas, siempre al acecho del Señor de la carretera, el Navaja, el Pistolas, y otros agentes enemigos que intentan detenerte sobre tierra y mar. Deberás destruirlos antes de que te destruyan ellos a ti.

USANDO LOS CONTROLES

Ensamblando el Módulo de Control Doble

Para jugar al Spy Hunter, deberás usar el Módulo de Control Doble que te permite unir dos joysticks juntos en una unidad. Esto es necesario porque necesitas los dos botones de disparo.

1. Sostén el Módulo con las aperturas, como se indica en el Diagrama 1 de las instrucciones en inglés, y guía el cable del joystick A por la apertura más cercana a ti.

2. Pela el protector del Velcro, y al tirar del cable, aprieta firmemente el joystick número 1 en su sitio, con el botón de disparo situado en la esquina superior izquierda.

3. Ahora pasa el cable del joystick número 2 por la apertura en la parte superior izquierda del Módulo. Haz lo de antes, colocando el botón de disparo en la esquina superior derecha. Deben de quedar los dos botones de disparo el uno al lado del otro.

4. Enchufa el cable de joystick 1 en el portal número 1. Este es el joystick activo que controla los movimientos del coche espía.

5. Enchufa el cable del joystick 2 en el portal número 2. Este joystick sólo añade un botón de disparo adicional.

Al jugar al Spy Hunter, sostén los joysticks en posición vertical, con el número 1 (el activo) abajo y el número 2 encima.

6. Para pausar el juego, pulsa la tecla F7. Otras teclas: F1 = Volver a empezar. F3 = Opción Reset. RESET = Vuelta al comienzo del juego. IMPORTANTE: Pulsa la tecla que desees, y manténla pulsada.

Para Empezar

1. Carga el cassette pulsando SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

2. Luego selecciona J (Joystick) o K (Teclado), y E (Experto) o N (Principiante). El nivel N (Principiante) tiene un contador que da 999 unidades de tiempo para completar la primera parte del recorrido. Tienes un número ilimitado de coches (vidas) en esta parte del juego. Después, recibes un Coche Espía extra. A los 20.000 puntos consigues otro Coche Espía, y otro más cada 10.000 puntos a partir de 20.000.

El juego a nivel experto, también empieza con el contador en 999, pero es más difícil. El enemigo es más agresivo; recibirás un Coche Espía extra cuando se haya terminado el tiempo. Conseguirás un Coche extra cada 20.000 puntos.

3. Oirás la música de Spy Hunter cuando el Vehículo de Armas aparque al borde de la carretera.

4. Usa tu joystick para controlar al Coche Espía así:

Arriba: Acelerar.
Abajo: Frenar.
Izquierda: Girar a la izquierda.
Derecha: Girar a la derecha.

5. Si quieres usar el teclado, éstas son las teclas a usar:

Arriba: I.
Abajo: K.
Izquierda: J.
Derecha: L.
Disparar adelante: A.
Disparar atrás: Z.

6. El Módulo de Control Doble permite activar ambos botones de disparo. El botón inferior activa las armas que disparan hacia adelante, y el botón superior las armas que disparan hacia atrás.

COMO JUGAR

Pantalla y Juego

Comienza la aventura al aparecer del borde inferior de la pantalla el Vehículo de Armas, que aparca en el arcén. De la parte posterior sale el Vehículo Espía, armado de metralletas. Pones tu vehículo en la carretera y... ¡¡¡listo!!! La carretera se bifurca frecuentemente, y deberás tener cuidado de no salirte de la carretera al evitar a los agentes enemigos. Si lo haces, perderás a uno de tus vehículos. Si pierdes un vehículo y tienes más en reserva, volverá a aparecer el Vehículo de Armas y se repetirá la operación del principio. Si no te quedan coches, se habrá terminado la partida.

El paisaje cambiará a medida que transcurra el tiempo. Esto se notará en los colores del fondo de la pantalla. Eventualmente, llegarás a un río. Tu coche entrará en una caseta y se convertirá automáticamente en vehículo anfibio que circula por la superficie del agua. Pero no pienses que estás a salvo. En el agua también hay agentes enemigos. También te encontrarás con puentes y tramos de carretera helados.

ARMAS

Cuando aparezca el Vehículo de Armas mientras circulas por la carretera, podrás tener acceso a nuevas armas si logras «amarrarte» al Vehículo de Armas. Deja que te adelante, y entonces entra en él desde atrás. Tu coche saldrá automáticamente del Vehículo de Armas cuando se haya cargado de armas. Podrás ver las armas de las que dispones en la parte inferior derecha de la pantalla. También puedes usar tu coche para destruir a algunos agentes enemigos, forzándoles a salirse de la carretera. Para activar tus armas:

Joystick:

El botón inferior activa la Metralleta y los Misiles.

El botón superior activa la Cortina de Humo y la Mancha de Aceite.

Teclado:

«A»: Activa la Metralleta y los Misiles.

«Z»: Activa la Cortina de Humo y la Mancha de Aceite.

Agentes Enemigos:

Cada agente tiene sus propias armas, salvo el Señor de la Carretera.

El Señor de la Carretera (a prueba de bala): tendrás que sacarle de la carretera con tu Coche Espía.

El Navaja: Saca tapacubos superafilados para destrozar coches.

Suelta-Barriles: Suelta barriles en el agua delante del Barco Espía.

El Pistolas: Dispara un rifle.

El Helicóptero: Suelta bombas sobre tu Coche Espía.

Doctor Torpedo: Dispara torpedos contra el Barco Espía.

Salirse de la carretera o darse contra los bordes de la pantalla en cualquier momento, costará un Coche Espía.

Puntuación

Si vas sobre agua:

15 puntos por cada 1/4 de pantalla recorrido.

Si vas sobre la carretera:

25 puntos por cada 1/4 de pantalla recorrido.

Si destruyes:

El Señor de la Carretera: 150 puntos.

El Navaja: 150 puntos.

El Pistolas: 500 puntos.

El Helicóptero: 700 puntos.

El Suelta-Barriles: 150 puntos.

El Doctor Torpedo: 500 puntos.

Cada vez que entres o salgas de la caseta, al pasar del agua a la tierra, o viceversa, obtendrás 1.500 puntos.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid