

SPY HUNTER®

This is a high quality game
that I recommend highly
Computer Gamer.

This ace arcade conversion
requires skill and dexterity
ZZAP 64.



© 1983 BALLY MIDWAY MFG Corp. All rights reserved.
Licensed to Kixx®. Screen shots are from various formats
and may vary from the version you have purchased.

ISTRUZIONI
ITALIANE
COMPRESSE



5 013442 539699

CBM 64/128 CASSETTE SPY HUNTER®



SPY HUNTER®

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.
Premere PLAY sul registratore.

CONTROLLI

TASTIERA

Definiti dall'utente - Vedi menu principale.

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 la 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 sul 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 inseguì 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 po 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 ¼ di schermo

Viaggiare su Strada 25 punti per ogni ¼ di schermo

Se distruggi

Il Signore della Strada 150 punti

La Lama 150 punti

L'Esecutore 500 punti

L'Elicottero (Bombardiere matto) 700 punti

Geta 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