

★ SLY SPY ★

Secret Agent



ocean[®]

AMSTRAD

CASSETTE

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER.

Ce programme se charge en plusieurs fois – suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE CPC 464

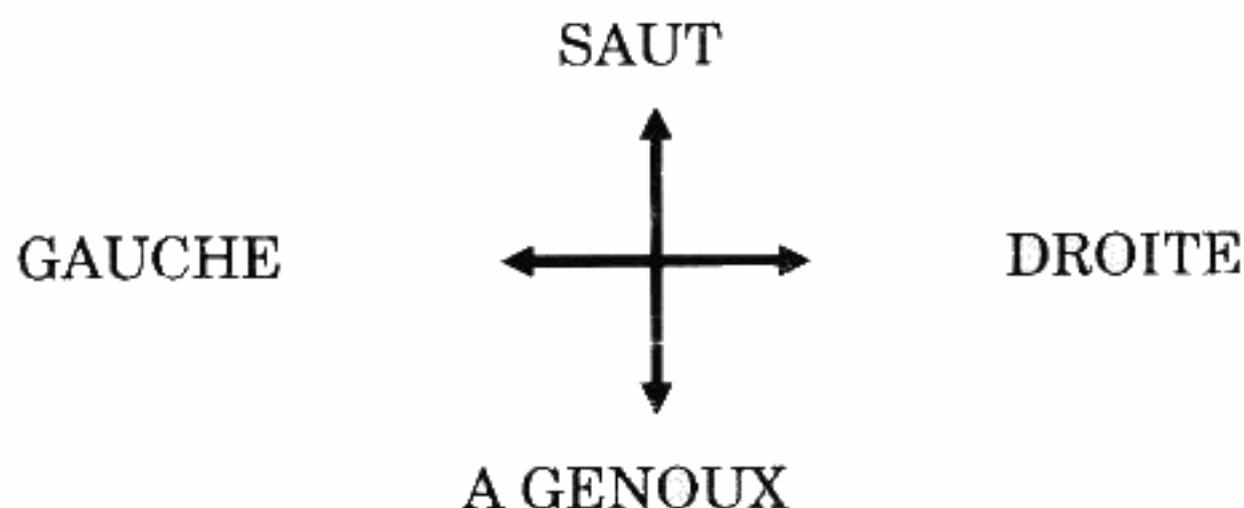
Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur ENTER. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

DISQUETTE CPC 664/6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

COMMANDES

LEVIER



FEU – TIR ARME OU COUP DE PIED

AMSTRAD

Ce jeu se contrôle avec le levier ou à l'aide du clavier.

Touches prédéfinies

Q	VERS LE HAUT
A	VERS LE BAS
O	VERS LA GAUCHE
P	VERS LA DROITE
BARRE D'ESP.	FEU
ESCAPE	PAUSE/REPRISE DU JEU (Appuyez sur la touche feu pour repredre)
1	POUR REDEFINIR LES TOUCHES
2	POUR SELECTIONNER LE LEVIER

LE JEU

Votre but: traverser les 9 niveaux de jeu pour vaincre le C.W.D. (le Conseil de la Domination Mondiale).

Les niveaux correspondent aux scénarios suivants:

DESCENTE EN CHUTE LIBRE

A MOTO

A PIED

SCAPHANDRE AUTONOME

En chemin, vous pouvez recueillir diverses icônes qui augmenteront votre puissance:

LE PISTOLET - Chaque fois que vous recueillez

EN OR

cette icône, vous recevez une partie du Pistolet en Or. Une fois les cinq parties recueillies, le pistolet est complet. Il ne dure pas longtemps, mais il est extrêmement puissant.

B CLIGNOTANT - Vous donne d'autres balles.

BOITE DE COCA - Augmente votre énergie.

HORLOGE - Vous fait gagner du temps.

MITRAILLEUSE - Transforme votre pistolet en une mitrailleuse.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états affiche ce qui suit:

1. Indicateur d'arme
Peut contenir, selon le cas:
pistolet, mitrailleuse, Pistolet en Or
Si aucune icône n'apparaît, ceci signifie que vous n'avez plus de balles.
2. Indicateur de santé de Sly
3. Indicateur de santé, Méchant de la fin de niveau
4. Horloge
5. Les balles qui vous restent
6. Indicateur "Pistolet en Or"
7. Score

Les points sont décernés comme suit:

Chuteur	400
Chien	500
Gros soldat avec tonneau	800
Soldat jetant des grenades	700
Soldat boxeur	400
Soldat tirant au fusil	1000
Punk	1200
Moto	1000
Homme autopropulsé	700
Mines	500
Plongeurs	1000
Plongeurs autopropulsés	700
Requins	400
Méchant de fin de niveau	10.000

Vous recevrez également des points supplémentaires calculés sur le temps qui vous reste x 200.

CONSEILS UTILES

Essayez d'apprendre les cartes, ce qui vous permettra d'acquérir rapidement le Pistolet en Or.

- Il vaut mieux n'avancer que lentement en prenant soin de ne pas être frappé.
- Tirez sur les hommes autopropulsés dès que vous le pouvez.
- Ne tirez pas trop rapidement quand vous avez la mitrailleuse, car elle utilise beaucoup de balles.

SLY SPY

Son programme est la propriété de Ocean Software Limited et il ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Conversion de Software Creations
Produit par D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.