

SPY HUNTER™

Vous êtes l'un des plus grands espions du monde. L'ennemi vous poursuit, et vous conduisez votre "spy mobile" turbo, équipée de trucs extraordinaires. Partout sur la route, les agents ennemis vous guettent. Ils feront tout pour vous détruire, vous devez donc faire tout pour leur échapper.

Manoeuvrez votre voiture avec toute la vitesse et toute l'adresse dont vous êtes capable. Mais demeurez aux aguets: Le Road Lord, Le Switch Blade, L'Enforcer et d'autres Agents de l'Ennemi vont essayer de vous détruire, que vous soyez en auto ou en bateau. A vous de vous en débarrasser!

CONTRÔLE AU CLAVIER

Défini par l'utilisateur – voir menu principal.

Version Amstrad:

Z – à gauche; X – à droite; + – accélérer; ? – pour suspendre; } – tirer; Q – sortie

CONTRÔLE PAR MANCHE À BALAI

Compatible avec une variété d'interfaces de manches à balai. Sans utiliser le bouton de TIR les mouvements de manche à balai sont: HAUT – Avant, vers le haut de l'écran, accélérant à une vitesse maximum.

GAUCHE et DROITE: Déplace le véhicule à droite et à gauche.

BAS: Vers le bas de l'écran, ralentissant jusqu'à l'arrêt de la voiture.

Le bouton de TIR met en action la sélection des systèmes d'armes.

Les mouvements de manche à balai ci-dessous sélectionnent et libèrent des armes particulières si elles sont ramassées mais ne contrôlent la direction du véhicule ou sa vitesse que lorsque le bouton de TIR est relâché.

HAUT/BAS + GAUCHE ou DROITE: Mitrailleuse ou Roquette si elle a été ramassée et que l'hélicoptère est proche de la voiture 'spy mobile'.

MILIEU: Attend le choix des armes.

GAUCHE: Nappe de pétrole.

DROITE: Ecran de fumée.

POUR JOUER

ECRAN ET DEROULEMENT DU JEU

Votre aventure **Spy Hunter** commence au moment où la camionnette de transport d'armes roule à partir du bas de l'écran et s'arrête sur le bord de la route. Votre spy mobile sort par l'arrière de la camionnette, armé de mitrailleuses. Vous pouvez alors manoeuvrer votre voiture sur la chaussée: votre combat commence.

Votre route présente des bifurcations et des embranchements. En manoeuvrant pour éviter les agents ou leur donner la chasse, faites bien attention de ne pas vous écarter de la route, sans quoi vous allez perdre une de vos spy mobiles. Quand vous perdez une spy mobile et qu'il vous en reste d'autres, la camionnette de transport d'armes apparaît en bas de l'écran et vient s'arrêter au bord de la route pour faire sortir une autre voiture par derrière et vous permettre de reprendre le jeu, lequel se termine lorsque vous n'avez plus de spy mobile.

Au fur et à mesure que vous avancez, le terrain change. Sur l'écran, les arrière-plans changent de couleur pour signaler un nouveau terrain. A un moment donné, vous arrivez à un cours d'eau. Votre spy mobile entre alors dans un hangar à bateau et devient automatiquement amphibie afin de pouvoir glisser sur l'eau. Ne vous croyez pas sauvé! L'eau est pleine d'autres agents ennemis.

Dans d'autres écrans, vous trouverez en outre une série de ponts et un tronçon de route verglacé. Sur cette dernière route, la surface est très glissante et vous aurez du mal à contrôler votre voiture.

ARMES

Chaque fois vous entrez dans un nouveau terrain, la camionnette de transport d'armes apparaît sur le côté de la route, prête à équiper votre spy mobile d'une nouvelle arme appropriée. Pour avoir accès aux nouvelles armes, vous devez faire une manoeuvre d'accostage avec la camionnette. Pour ce faire, laissez-la vous dépasser, puis placez-vous derrière elle et rapprochez-vous. La camionnette laisse automatiquement la spy mobile sortir après transfert des armes.

POUR ACTIVER VOS DIVERSES ARMES

Joystick – La commande de TIR inférieure active la mitrailleuse et les missiles.

La commande de TIR supérieure active l'écran de fumée et la nappe de pétrole.

Clavier – X active la mitrailleuse et les missiles.

Z active les écrans de fumée et les nappes de pétrole.

Les armes dont vous disposez à un moment quelconque sont affichées en bas et à droite de l'écran.

Vous pouvez aussi utiliser votre spy mobile pour détruire des agents ennemis en les tamponnant pour les faire sortir de la route.

AGENTS ENNEMIS

La spy mobile doit faire face à divers agents ennemis le long du parcours. A l'exception du Road Lord, chacun possède ses propres armes. Ce sont:

Le Road Lord (à l'épreuve des balles) The Enforcer

Doit être tramponné hors de la route

par la spy mobile

Tire au fusil

Switch Blade

Le Copter (Mad Bomber)

Scies Circulaires montées sur les

moyeux des roues pour taillader

Largue des bombes sur

vos pneus

la spy mobile.

Barrel Dumper

Doctor Torpedo

Lance des bidons dans l'eau devant

Torpille le Spy Boat

le Spy Boat

Chaque fois que vous quittez la route, ou vous heurtez l'un des bords de l'écran, vous perdez une spy mobile.

SCORE

Le score du joueur est affiché en bas et à gauche de l'écran. Le score maximum en cours est affiché sur l'écran du menu.

VOICI COMMENT LES POINTS SONT CALCULÉS:

Déplacement sur l'eau

15 points par 1/4 écran

Déplacement sur la route

25 points par 1/4 écran

SI VOUS DÉTRUISEZ:

Le 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

Chaque fois que vous entrez dans le hangar à bateau ou que vous en sortez, c'est-à-dire lorsque vous passez de la terre à l'eau et vice versa, vous gagnez 1500 points.