

SLY SPY

Dieser Spielhallen-Hit bringt Ihnen Spionage und Action auf neun Abschnitten voller Spannung und Vergnügen. Ihr Auftrag führt Sie durch viele verschiedene Szenarios - vom hochgezüchteten Sportwagen bis zum Guerilla Krieg unter Wasser. Sie müssen ein Land befreien, das vom tyrannischen Regime des 'Konzils für die Beherrschung der Welt' belagert wird.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64 CASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

COMMODORE 64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "*,8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

CPC CASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die Taste ENTER. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die Taste ENTER. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die Taste ENTER erneut. (Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

BITTE BEACHTEN SIE: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

CPC 464 DISKETTE

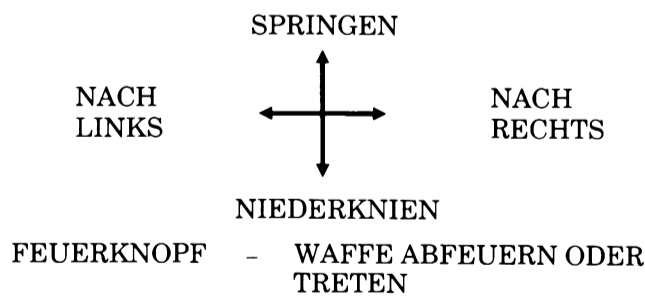
Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC, und drücken Sie die Taste ENTER, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die Taste ENTER zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die Taste ENTER, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die Taste ENTER. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

JOYSTICK



COMMODORE 64

Dieses Spiel wird mit dem Joystick und den folgenden Tasten gesteuert:

RUN/STOP	Pause
Q	Neustart
F1	Musik/Geräusche ein/aus

CPC

Dieses Spiel wird mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert.

Voreingestellte Tasten:

Q	AUSWÄRTS
A	ABWÄRTS
O	NACH LINKS
P	NACH RECHTS
LEERFELD	FEUERN

ESCAPE	PAUSE/NEUSTART (Feuerknopf beendet Pause)
1	TASTENBELEGUNG ÄNDERN
2	JOYSTICK AUSWÄHLEN

SPIELABLAUF

Sie müssen neun Spielabschnitte überstehen, um das 'Konzil für die Beherrschung der Welt' (Konzil for World Domination - C.W.D.) zu besiegen.

Die Abschnitte spielen in folgenden Szenarios:
AM FALLSCHIRM
AUF DEM MOTORRAD
ZU FUSS
BEIM TAUCHEN

Auf Ihrem Weg können Sie verschiedene Symbole aufnehmen, die Ihre Kräfte stärken:

GOLDENE WAFFE	-	Bei jedem Aufnehmen dieses Symbols erhalten Sie ein Teil der Goldenen Waffe. Haben Sie alle fünf Teile beisammen, ist die Waffe einsatzbereit. Sie hält zwar nur für kurze Zeit, hat aber eine enorme Feuerkraft.
BLINKENDES B	-	Bringt Ihnen mehr Geschosse.
COLA-DOSE UHR	-	Erhöht Ihre Energie. Gibt Ihnen mehr Zeit.
MASCHINEN-GEWEHR	-	Verwandelt Ihre Waffe in ein Maschinengewehr.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen folgende Anzeigen:

- Waffenanzeige
Zeigt die von Ihnen benutzte Waffe: Pistole, Maschinengewehr oder Goldene Waffe. Erscheint hier kein Symbol, bedeutet das, daß Sie ohne Geschosse kämpfen.
- Ihre Kräfte
- Die Kräfte Ihres Gegners
- Zeituhr
- Verbleibende Geschosse
- Anzeige für die Goldene Waffe
- Punkte

Punktezahl:	
Fallschirmspringer	400
Hund	500
Großer Soldat mit Geschütz	800
Granaten werfender Soldat	700
Schlagender Soldat	400
Schießender Soldat	1.000
Punk	1200
Motorrad	1.000
Mann mit Jetpack	700
Minen	500
Taucher	1.000
Taucher mit Jetpack	700
Haie	400
Gegner am Abschnitts-Ende	10.000

Zusätzlich erhalten Sie beim Beenden eines Abschnittes einen Bonus in Höhe des Zweihundertfachen der verbliebenen Zeit.

TIPS UND TRICKS

- Merken Sie sich die Abschnitte, damit Sie die Goldene Waffe schnell bekommen.
- Gehen Sie lieber langsam voran, damit Sie nicht getroffen werden.
- Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die Männer mit Jetpacks.
- Schießen Sie mit dem Maschinengewehr nicht zu schnell! Dabei werden viele Geschosse verbraucht.

SLY SPY

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Danksagungen

Konvertierung von Software Creations
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

SLY SPY

Il gioco elettronico di spionaggio tutto azione, articolato in 9 entusiasmani ed elettrizzanti livelli, con un ventaglio di scenari: dalle macchine sportive ultraveloci alla guerriglia subacquea. Il tuo obiettivo? Salvare una nazione assillata dall'oppressivo regime del "Consiglio per il dominio del mondo".

CARICAMENTO

CASSETTA

Metti la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e verifica che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i cavi siano debitamente collegati. Premi il tasto MANUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - PREMI PLAY SULLA CASSETTA. Da qui in poi il programma si carica automaticamente. Per caricare il C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

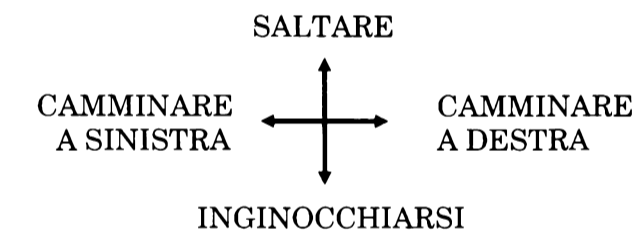
NOTA: Il gioco si carica in diverse parti: segui le istruzioni a video.

DISCO

Scegli la modalità 64. Accendi l'unità a disco, inserisci il programma con la parte scritta rivolta verso l'alto. Digita LOAD "*,8,1 (INVIO): compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

JOYSTICK



FUOCO - FAR FUOCO O PRENDERE A CALCI

Il gioco è controllato mediante il joystick, più i tasti sottoindicati:

RUN/STOP	PAUSA
Q	RIPRISTINO DEL GIOCO
F1	MUSICA/EFFETTI SONORI

ESECUZIONE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco consiste nel superare 9 livelli per sconfiggere il "Consiglio per il dominio del mondo" (C.W.D.).

I livelli si svolgono nei seguenti scenari:
PARACADUTISMO
SU MOTO
A PIEDI

IMMERSIONI SUBACQUEE

Durante il cammino, potrai raccogliere numerose icone, che aumentano la tua potenza.

PISTOLA D'ORO

Ogni volta che trovi questa icona, ti viene assegnata una parte della Pistola d'oro. Quando hai raccolto cinque parti, la pistola è pronta per l'uso. La pistola è attiva soltanto per un breve tempo, ma è potentissima.

B LAMPEGGIANTE

Ti dà più proiettili

LATTINA DI COCA COLA

Ti dà più energia

OROLOGIO

Ti dà più tempo

MITRAGLIATRICE

Trasforma la pistola in una mitragliatrice.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello a video illustra:

- Indicatore arma
Può contenere una delle armi seguenti: Pistola, mitragliatrice, pistola d'oro. Se non compaiono icone, significa che stai combattendo senza proiettili.
- Indicatore stato, Sly
- Indicatore stato, Farabutto di fine livello
- Orologio
- Proiettili rimasti
- Indicatore pistola d'oro
- Punteggio

I punti assegnati sono i seguenti:

Paracadutista	400
Cane	500
Soldato grosso con barile	800
Soldato che lancia granate	700
Soldato che prende a pugni	400
Soldato che spara con fucile	1000
Punk	1200
Motocicletta	1000
Uomo con cintura a razzo	700
Mine	500
Sub	1000
Sub con cinture a razzo	700
Pescecani	400
Farabutto di fine livello	10.000

Ti verranno assegnati punti supplementari, calcolati in base al tempo rimasto x 200.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Cerca di imparare a conoscere le mappe per impossessarti rapidamente della pistola d'oro.
- E' meglio procedere lentamente e schivare i colpi.
- Spara appena possibile agli uomini con cinture a razzo.
- Non sparare troppo rapidamente quando sei in possesso della mitragliatrice per evitare di usare troppi proiettili.

SLY SPY

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Adattato da Software Creations
Prodotto da D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd