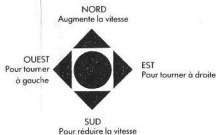


SPY HUNTER

Vous êtes l'un des grands espions du monde. Asu volant de votre spy mobile turbo, ultra-équipée, vous tentez de vous échapper d'un piège. La route est remplie d'agents ennemis qui n'ont qu'une idée : vous détruire. Ils ne vont hésiter devant rien : vous non plus. Manoeuvrez votre voiture aussi rapidement et adroitement que vous le pouvez, mais sans oublier de surveiller la route pour voir approcher le Road Lord, le Switch Blade, l'Enforcer et les autres agents ennemis qui vont tenter de vous abattre, sur terre et sur mer. Détruisez-les avant qu'ils ne vous détruisent.

Vos commandes

1. Ensuite sélectionnez soit J (joystick) ou K (clavier) et E (expert) pour un jeu plus difficile ou N (novice) pour le jeu le plus facile, à l'aide du clavier. Le jeu NOVICE fonctionne avec un compteur qui vous donne 999 unités pour achever la première partie du parcours. Vous avez un nombre illimité de vies (voitures) pendant ce temps. A la fin de la période, vous gagnez une autre voiture Spy Car. Puis vous en gagnerez une autre 20.000 points plus loin et, par la suite, tous les 10.000 points. Le jeu EXPERT débute également avec un compteur initial de 999, mais le niveau de difficulté est plus élevé. L'ennemi est plus agressif et vous recevez une Spy Car à la fin du comptage à rebours. Vous en gagnez une autre à 20.000 points puis une tous les 20.000 points.
2. Vous allez entendre le thème Spy Hunter lorsque la camionnette porteuse d'armes s'arrête sur le bas-côté de la route, afin de laisser votre voiture Spy Hunter sortir de l'arrière et rouler sur la route.
3. Utilisez la commande de tir du joystick pour manoeuvrer votre Spy Car à travers les périls de la route et des eaux de Spy Hunter de la manière suivante:



4. Si vous préférez jouer Spy Hunter au clavier plutôt qu'avec le joystick, voici les touches à utiliser:

VERS LE HAUT — 1 Vers la gauche — J Tir vers l'avant — A
Vers le bas — K Vers la droite — L Tir vers l'arrière — Z

Le Double Module du Commande spécial Spy Hunter permet au joueur d'activer facilement les deux commandes de tir. Seul le joystick inférieur se répercute sur les mouvements de votre Spy Car. Néanmoins, vous utilisez les deux pour activer vos armes. Le bouton de Tir inférieur active les armes qui tirent à l'arrière (voir la section sur les Armes).

Pour jouer

ECRAN ET SCENARIO

Votre voiture Spy Hunter débute au moment où la Camionnette d'Armement remonte à partir du bas de l'écran et s'arrête sur le bas-côté de la route. Votre Spy Car sort du dos de la camionnette, armée de mitrailleuses. Vous devez alors manoeuvrer votre voiture sur la route et le jeu commence.

Au fur et à mesure que vous roulez, la route présente des croisements et des fourches. Lorsque vous devez éviter les agents ennemis ou leur donner la chasse, faite attention à ne pas vous écarter de la route, sans quoi vous allez perdre une de vos Spy Cars. Quand vous perdez une voiture mais que vous avez encore des Spy Cars de réserve, la camionnette des armes apparaît en bas de l'écran et s'arrête sur le bas-côté afin que la nouvelle Spy Car puisse sortir de l'arrière et rouler sur la route. Le jeu se termine lorsqu'il ne vous reste plus de voiture. Le terrain change pendant votre parcours. Les arrière-plans vont changer de couleur afin d'indiquer un nouveau terrain. Vous arrivez ensuite à un cours d'eau. A ce point, votre Spy Car entre dans un hangar à bateaux et devient automatiquement amphibie ; elle glisse sur la surface de l'eau, mais ne vous croyez pas hors de danger. L'eau est remplie d'Agents Ennemis. Il y a également un tronçon de parcours qui contient plusieurs ponts et, sur d'autres écrans, des routes couvertes de verglas. Sur ces dernières, la surface est glissante et votre voiture est plus difficile à manoeuvrer.

ARMES

Chaque fois que vous changez de terrain, la camionnette des armes apparaît sur le côté de la route, prête à vous fournir l'arme nouvelle appropriée. Pour pouvoir atteindre ces armes nouvelles, vous devez vous "arrimer" sur la camionnette. Pour ce faire, laissez-la vous dépasser puis placez-vous derrière elle et approchez-vous en. La camionnette laisse automatiquement sortir la Spy Car une fois le transfert d'arme accompli.

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 d'huile.

Clavier: "A" active mitrailleuse et missiles.

"Z" active l'écran de fumée et la nappe d'huile.

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

Pour pouvez toujours utiliser votre Spy Car pour détruire quelques agents ennemis en les poussant hors de la route, ce qui vous fait gagner des points.

AGENTS ENNEMIS

La voiture Spy Car doit faire face à divers agents ennemis le long du parcours. Chacun, à l'exception du Road Lord, possède ses propres armes. Ce sont:

Le Road Lord (les balles ne le touchent pas)

Doit être poussé hors de la route par la Spy Car.

L'Enforcer

Tire au fusil.

Switch Blade

Possède des moyens extensibles dotés de scies circulaires qui fendent les carrosseries.

Le Copter (complètement fou)

Largue des bombes sur votre voiture.

Barrel Dumper

Jette des tonneaux dans l'eau devant le Spy Boat

Si vous quittez la route ou que vous rentrez dans les limites d'un écran, à un moment quelconque, vous perdez une voiture.

Le score

Le score du joueur est affiché en bas et à gauche de l'écran. Le High Score actuel est affiché sur l'écran des menus.

Voici comment le score s'additionne:

Navigation sur l'eau 15 points par quart d'écran

Déplacement sur la route 25 points par quart d'écran

Si vous détruisez le:

Road Lord 150 points

Switch Blade 150 points

Enforcer 500 points

Copter (lâcheur de bombes fou) 700 points

Barrel Dumper 150 points

Doctor Torpedo 500 points

Chaque fois que vous entrez ou que vous sortez du hangar à bateaux, lorsque vous devez passer de la terre à l'eau ou vice versa, vous gagnez 1500 points