

ENGLISH FRANCAIS

COMMODORE~SPECTRUM~AMSTRAD CPC

DEUTSCH ITALIANO

SLY SPY

Secret Agent

DATA EAST



ocean

SLY SPY ENGLISH

The hit coin-op game bringing espionage and action with 9 levels of thrills and excitement. Innovative game features with a host of differing scenarios from high-powered sports cars to underwater guerilla warfare. Rescue a beleaguered nation from the oppressive regime of the 'Council for World Domination'.

LOADING

COMMODORE 64

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*" ,8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.

If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. Please note that the game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER - the game will now load automatically.

DISK CPC 664/6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press RETURN - the game will now load automatically.

CONTROLS

JOYSTICK



FIRE - FIRE WEAPON OR KICK

COMMODORE 64

This game is controlled by joystick only with the following additional keys:

RUN/STOP	PAUSE
Q	RESTART GAME
F1	TOGGLE MUSIC/FX

SPECTRUM AND AMSTRAD

This game is controlled by joystick or keyboard.

Preset Keys

Q	UP
A	DOWN
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE
ESCAPE	PAUSE/RESTART GAME (press fire to unpause)
1	REDEFINE KEYS
2	SELECT JOYSTICK

GAMEPLAY

Your aim is to progress through 9 levels of play to defeat C.W.D. - The Council for World Domination.

The levels take place in the following scenarios:

SKY DIVING
ON MOTORCYCLE
WALKING
SCUBA DIVING

Along the way you can pick up various icons that will increase your power:-

GOLDEN GUN - Each time this icon is collected a part of the Golden Gun is awarded to you. When

you collect five parts the gun is complete.
The gun only lasts a short time but it is very powerful.

- FLASHING B - This will give you more bullets.
- COLA CAN - This will give you more energy.
- CLOCK - This will give you more time
- MACHINE GUN - This will change your pistol into a machine gun.

STATUS AND SCORING

The following is displayed in the status panel:-

1. Weapon Indicator

This can contain one of the following:-

Pistol, Machine Gun, Golden Gun

If no icon appears this indicates that you are fighting without bullets.

2. Sly, Health Indicator

3. End of level Baddie, Health Indicator

4. Clock

5. Bullets remaining

6. Golden Gun Indicator

7. Score

Points are awarded as follows:-

Sky Diver	400
Dog	500
Big Soldier with barrel	800
Soldier throwing grenades	700
Soldier punching	400
Soldier firing gun	1000
Punk	1200
Motorbike	1000
Jetpack Man	700
Mines	500
Divers	1000
Jetpack Divers	700
Sharks	400
End of level Baddie	10,000

An additional bonus will be awarded which is calculated on Time Remaining x 200.

HINTS AND TIPS

- Try to learn the maps so that you can quickly get the Golden Gun.
- It is better to progress slowly taking care not to get hit.
- Shoot the Jetpack Men as soon as you can.
- Do not shoot too quickly when you get the machine gun as it will use a lot of bullets.

SLY SPY

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Software Creations
Produced by D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd

SLY SPY

Un grand succès parmi les jeux d'arcade: espionnage et aventures avec 9 niveaux absolument passionnants. Des détails tout à fait nouveaux et une quantité incroyable de scénarios différents, des voitures de sport à la guérilla sous-marine. Il s'agit de sauver une nation entière écrasée par le régime du "Conseil de la Domination Mondiale".

CHARGEMENT

COMMODORE 64

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé vers le haut, et vérifiez qu'elle est complètement rebobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction affichée sur l'écran – PRESS PLAY ON TAPE (APPUYEZ SUR PLAY DU MAGNETOPHONE). Ce programme se charge alors automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

ATTENTION: Le chargement s'effectue en plusieurs parties – suivez les instructions sur l'écran.

DISQUETTE

Sélectionnez Mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position MARCHE, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN). L'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

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

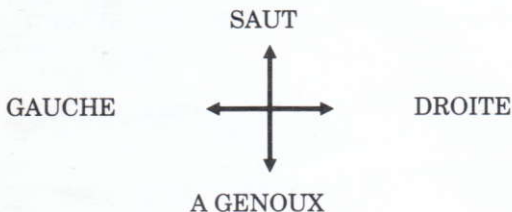
Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur ENTER. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

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

COMMODORE 64

Ce jeu ne se contrôle qu'avec le levier, avec les touches additionnelles suivantes:

RUN/STOP	PAUSE
Q	REPRISE DU JEU
F1	MUSIQUE OU EFFETS SPECIAUX

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 reprendre)
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.

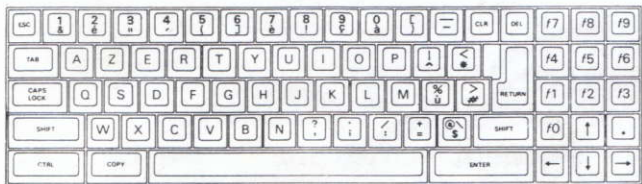
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

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 KASSETTE

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 KASSETTE

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.

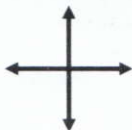
CPC 664 UND 6128 DISKETTE

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

NACH
LINKS

SPRINGEN



NACH
RECHTS

NIEDERKNIEN

FEUERKNOPF - WAFFE ABFEUERN ODER
TRETEN

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
2

TASTENBELEGUNG ÄNDERN
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:

1. Waffenanzeige
Zeigt die von Ihnen benutzte Waffe: Pistole, Maschinengewehr oder Goldene Waffe. Erscheint hier kein Symbol, bedeutet das, daß Sie ohne Geschosse kämpfen.
2. Ihre Kräfte
3. Die Kräfte Ihres Gegners
4. Zeituhr
5. Verbleibende Geschosse
6. Anzeige für die Goldene Waffe
7. 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 entusiasmanti 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 MANIUSCOLE 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

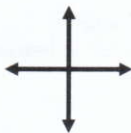
Scegli la modalità 64. Accendi l'unità a disco, inserisci il programma con la parte scritta rivolta verso l'alto. Digita LOAD “*”,8,1 (INVIO): compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

JOYSTICK

SALTARE

CAMMINARE
A SINISTRA



CAMMINARE
A DESTRA

INGINOCCHIARSI

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:

1. Indicatore arma

Può contenere una delle armi seguenti:

Pistola, mitragliatrice, pistola d'oro

Se non compaiono icone, significa che stai combattendo senza proiettili.

2. Indicatore stato, Sly

3. Indicatore stato, Farabutto di fine livello

4. Orologio

5. Proiettili rimasti

6. Indicatore pistola d'oro

7. 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

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