



SLY SPY

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'.

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

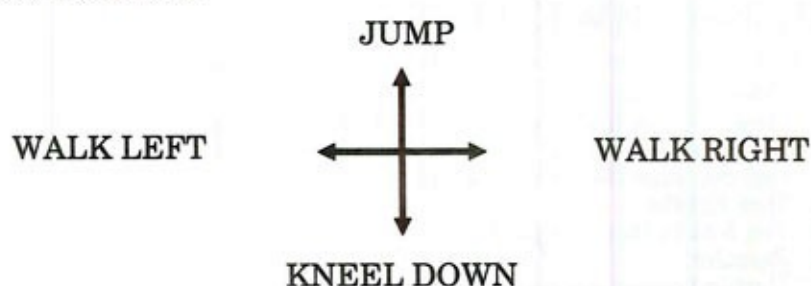
Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

JOYSTICK



FIRE - FIRE WEAPON OR KICK

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

F1	PAUSE
F2	TOGGLE MUSIC/FX
F10	GAME RESTART

GAMEPLAY

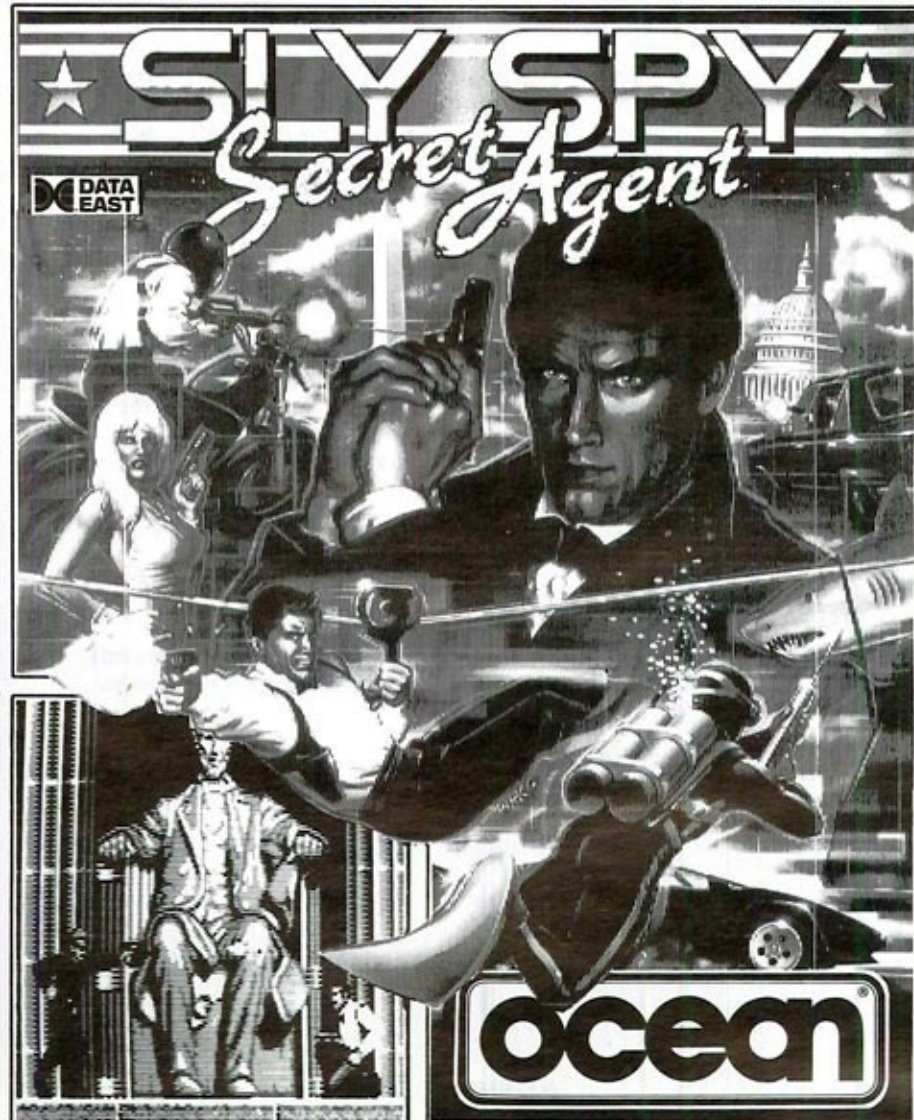
Your aim is to progress through 9 levels of play to defeat C.W.D. - The Council for World Domination.

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

ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette dans le lecteur. Si vous disposez d'un lecteur de disquette secondaire, placer la disquette 1 dans le lecteur A et la disquette 2 dans le lecteur B. Le programme se chargera ensuite automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

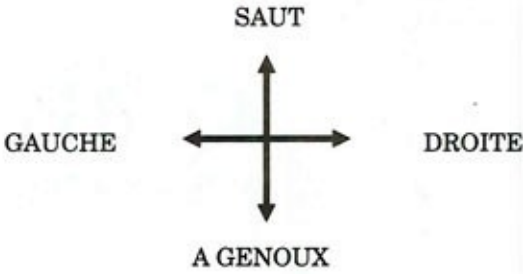
Placer la disquette 1 dans le lecteur A et mettre l'ordinateur en marche, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Insérer la disquette système, puis quand l'icône de travail apparaît, insérer la disquette du jeu et le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

COMMANDES

LEVIER



FEU - TIR ARME OU COUP DE PIED

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

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 EN OR - Chaque fois que vous recueillez 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:

- 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.
- Indicateur de santé de Sly
- Indicateur de santé, Méchant de la fin de niveau
- Horloge
- Les balles qui vous restent
- Indicateur "Pistolet en Or"
- 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.

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

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

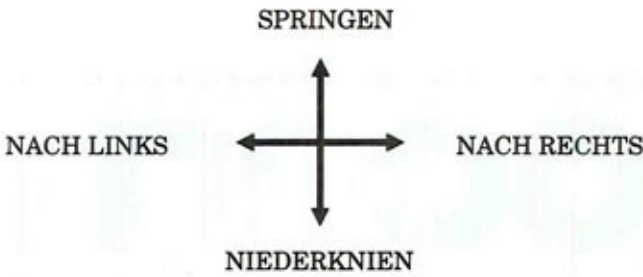
Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

JOYSTICK



FEUERKNOPF - WAFFE ABFEUERN ODER TRETEN

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

- F1 Pause
- F2 Musik/Geräusche ein/aus
- F10 Neustart

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 - Erhöht Ihre Energie.
- UHR - 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