

SPY VS ARCTIC ANTICS SPY

ATARI ST & AMIGA TM



INSTRUCTIONS

SPY VS SPY III ARCTIC ANTICS

MISSION OBJECTIVE

To find a gyroscope, computer punch card, fuel cannister and large briefcase and leave the island by rocket before the blizzards arrive.

LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST and Commodore Amiga: Insert the game disk in drive 0, and switch on the computer. The game will load and run automatically.

GAME OPTIONS

With your joystick move your cursor up or down to any of the options. By moving your joystick right or left you can make your selections. Press the joystick button to begin the game.

MOVEMENT

Along the back wall of the area in view there may be gaps in the background graphics your spy can fit through. Also along the foreground you may see gaps in the black foreground border that the spy can also fit through.

OBJECT MANIPULATION

Move within range of any object or mound of snow then press the joystick button. Any object found will be lifted. If you're not so lucky it will activate a booby trap.

INVENTORY

A lit L.E.D. above an icon means you have at least one of these items.

GAME ELEMENTS

Blizzard: The digital clock located to the right of the monitor indicates the amount of time remaining before the blizzard strikes in full force.

TRAPULATOR
model FSS87

SELECTED ITEM ITEMS NOT SELECTED

THERMOMETER

LEVEL OF BODY HEAT

ROCKET
ENTRY
CARD

GYROSCOPE

FUEL CANNISTER

SNOWBALLS

WATER BUCKET

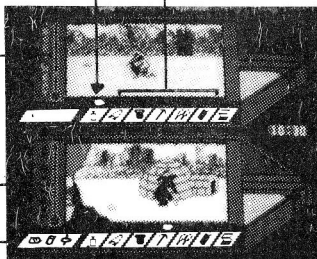
SAW

TNT

MAP

SNOW SHOES

ICE PICK



Thin Ice: If your Spy falls in move your joystick up and down or twirl in a circular motion rapidly while trying to remove your Spy to the edge of the hole.

Drowning: Get out of the water as quickly as you can.

Deep Snow: Use snow shoes, otherwise the Spy's body temperature will lower as he trudges about.

Snowball Fights: Stand in snow. Depress the joystick button and while keeping it depressed push the joystick itself in the direction of the throw. Both spies must be in the same quadrant.

To Place and Set a Trap: Press the joystick button twice to access

your trapulator. Move the joystick up or down to indicate the booby trap of your choice, press the fire button to select it. Position the spy at the hiding place you have selected, then press the fire button and pull the joystick forward to set the booby trap.

Hole-In-The-Ice-Trick: By selecting the saw, your Spy can cut a hole in the ice.

Booby Trapped Icicles: Use the pick hammer to chip away at a hanging icicle. It will then fall on the next player to walk under it.

Ice Water Bucket: Spill water onto the snow to make an ice-patch. These slippery spots are sure to get in the enemy's way.

TNT and Detonating Plunger: In order to detonate TNT by remote control, each Spy may only use the plunger which matches his colour. To use your plunger:

1. Find your plunger and store it in your trapulator.
2. Next find and bury sticks of TNT.
3. Observe the movements of your opponent. If he approaches dynamite that you have buried, access the trapulator and select the plunger.
4. With the plunger in hand depress the Joystick button and while keeping it depressed, pull the Joystick itself towards you.

READING THE MAP

A flashing quadrant where you are currently located. A dotted line showing the last several quadrants that you walked through. A few quadrants containing small black squares representing the location of the three required objects and/or the launch briefcase.

LOSING THE GAME

If your Spy's temperature reaches the bottom of the thermometer he will freeze to death. He will first turn to an ice statue and then crumble to the ground and the game is over for you. When your

temperature gets dangerously low enter an igloo which has a fire inside. Stand by the fire until your temperature rises to the desired level.

WINNING THE GAME

Boarding the Escape Rocket: If you are in possession of the required objects you must next find the Escape Rocket's Launch Site before the blizzard's final fury hits in full force. If you have found the Rocket in time and possess all the required objects, simply walk up to the Rocket's doorway. The entrance and launch sequences will be handled by the computer.

© 1989 Wicked Software. All rights reserved.

Wicked Software, Brooklands, St. Ives, Huntingdon, Cambs.
PE17 4BG. England.

SPION GG. SPION III—ANTARKTIK-AUFTRAG

AUFTRAG UND ZIEL

Ein Gyroskop, eine Computerlochkarte, einen Benzinkanister und einen großen Aktenkoffer finden und die Insel mit der Rakete verlassen, bevor der Blizzard hereinbricht.

ATARI 520/1040 und AMIGA

Diskette in das Laufwerk einschieben. Computer anschalten. Das Programm wird automatisch geladen.

SPIELOPTIONEN

Die verschiedenen Spieloptionen werden gewählt, indem du den Cursor durch Vor- und Zurückbewegen des Joysticks auf die gewünschte Option setzt und diese mit einer Bewegung nach rechts oder links aktivierst. Gestartet wird das Spiel mit der Feuer—bzw. Auslösetaste.

FIGURFÜHRUNG

Im Bildhintergrund sowie in der schwarzen Vordergrundumrandung des angezeigten Bildschirms befinden sich Öffnungen, durch die dein Spion hindurchgehen kann, um sich weiterzubewegen.

GEGENSTÄNDE BEWEGEN

Kommst du in die Nähe von Gegenständen oder Sandhügeln, kannst du sie mit der Joysticktaste heben. Wenn du Pech hast, geräts du in eine Falle.

TRAPULATOR

(Siehe Zeichnung des Modells FSS87).

INVENTAR

Ein aufleuchtendes LED-Lämpchen über einem Symbol zeigt an, daß du im Besitz von mindestens einem dieser Gegenstände bist.

SPIELELEMENTE

Blizzard: Die Digitaluhr rechts neben dem Monitor zeigt die Restzeit an, bevor der Blizzard mit aller Gewalt ausbricht.

Dünnes Eis: Bricht dein Spion im Eis ein, beweg deinen Joystick möglichst schnell auf und ab oder in Kreis, um ihn vor dem Ertrinken zu retten.

Ertrinken: So schnell wie möglich aus dem Wasser gehen.

Tiefschnee: Ohne die Schneeschuhe sinkt die Körpertemperatur deines Spions gefährlich ab.

Schnellballschlachten: Während dein Spion in Schnee steht, drück die Joysticktaste und zieh den Joystick in die Wurfriktion. Beide Spione müssen sich im selben Quadrant befinden.

Eine Falle aufstellen: Joysticktaste zweimal drücken, um deinen Trapulator aufzurufen. Durch Auf- und Abbewegen des Joysticks kannst du den Cursor auf die gewünschte Falle setzen und mit der

Joysticktaste anklicken. Führe deinen Spion zum geplanten Versteck. Wenn du jetzt die Joysticktaste drückst und den Joystick nach vorn ziehst, wird die Falle aktiviert.

Loch-im-Eis-Trick: Mit der Säge kann dein Spion ein Loch ins Eis schneiden.

Versteckte Eiszapfen: Mit dem Pickel kann dein Spion herunterhängende Eiszapfen anschlagen, die dann auf denjenigen fallen, der als nächster darunter hergeht.

Eimer mit Eiswasser: Wenn du das Wasser auf den Schnee gießt, entsteht eine Eisfläche. Damit kannst du deinen Gegner aufs Glatteis führen!

Dynamit und Zünder: Jeder Spieler kann Dynamit nur mit dem Zünder seiner eigenen Farbe per Fernsteuerung zum Explodieren bringen. Wie der Zünder funktioniert:

1. Zuerst mußt du den Zünder finden und ihn bis auf weiteres in deinem Trapulator aufbewahren bzw. speichern.
2. Als nächstes mußt du das Dynamit finden und in einzelnen Ladungen vergraben.
3. Behalte deinen Gegner stets im Auge. Wenn dieser sich einer vergrabenen Dynamitladung nähert, klick den Zünder im Trapulator an.
4. Hält dein Spion nun den Zünder in der Hand, drück die Joysticktaste und zieh gleichzeitig den Joystick zu dir hin.

LAGEKARTE LESEN

Ein blinkender Quadrant zeigt deinen jeweiligen Standort an. Eine unterbrochene Linie zeigt die zuletzt von dir durchquerten Quadranten an. Einige Quadranten enthalten kleine schwarze Vierecke, die den Standort der drei zu findenden Objekte und/oder des Aktenkoffers angeben.

DAS SPIEL VERLIEREN

Wenn die Körpertemperatur deines Spions auf das absolute Minimum absinkt, erfriert er. Dann verwandelt er sich zunächst in eine Eisstatue und zerfällt anschließend: Das Spiel ist aus. Wenn deine Temperatur gefährlich nah an den Erfrierungspunkt herankommt, geh ins Iglu, um dich am Feuer zu wärmen, bis du wieder eine gesunde Temperatur erreicht hast.

SPIEL GEWINNEN

An Bord der Fluchtrakete gehen: Bist du im Besitz aller erforderlichen Gegenstände, heißt es so schnell wie möglich die Startrampe deiner Fluchtrakete finden, bevor der Blizzard mit aller Gewalt ausbricht. Gelingt dir dies rechtzeitig, geh einfach auf die Raketentür zu, die sich automatisch öffnet. Dein Spion geht an Bord und schon hebt die Rakete ab.

SPY VS SPY III: ARCTIC ANTICS

OBJECTIF DE LA MISSION

Trouver un gyroscope, une carte informatique, un réservoir de fuel ainsi qu'une grande valise et quitter l'île en fusée avant que le blizzard n'arrive.

OPTIONS DE JEU

Avec votre joystick, déplacez le curseur en haut ou en bas vers n'importe quelle option. En déplaçant votre joystick à droite ou à gauche, vous pouvez opérer votre sélection. Appuyez sur le bouton de tir pour commencer le jeu.

MOUVEMENTS

Il peut y avoir des trous le paysage du fond par lesquels votre espion peut se glisser. De même, vous pouvez voir des ouvertures dans le bord noir au premier plan par lesquels votre espion peut se glisser.

MANIPULATION DES OBJETS

Déplacez vous dans le rayon d'action d'un objet et appuyez sur le bouton du joystick. Tout objet trouvé sera soulevé. Mais si vous n'avez pas de chance, cette action activera un piège.

TRAPULATEUR

(Vous pouvez trouver ci-dessous le dessin du modèle FSS87)

ELEMENTS DU JEU

Blizzard: L'horloge digitale à droite de la fenêtre indique le temps qu'il reste avant que le blizzard ne se déchaîne.

Glace fragile: Si votre espion tombe à l'eau, bougez votre joystick de haut en bas ou déplacez le rapidement dans un mouvement circulaire tout en tentant de ramener votre espion jusqu' au bord du trou.

Noyade: Sortez de l'eau aussi rapidement que vous le pouvez.

Neige épaisse: Utilisez des chaussures spéciales ou la température du corps de votre espion va s'abaisser a mesure qu'il marche.

Combat de boules de neige: Mettez vous sur la neige, relâchez le bouton de tir et, tout en le gardant, relâché, poussez le joystick dans la direction du lancer. Les deux espions doivent être dans le même arc de cercle.

Piège: Appuyez deux fois sur le bouton de tir pour accéder au trapulateur. Déplacez le joystick en haut et en bas pour choisir le piège désiré. Appuyez sur le bouton de tir pour le sélectionner. Positionnez l'espion à l'endroit que vous avez choisi. Ensuite, appuyez sur le bouton du joystick et poussez le joystick en avant pour installer le piège.

Le coup du trou dans la glace: Avec une scie, votre espion peut faire des trous dans la glace.

Le coup du glaçon piégé: Utilisez la pioche pour ébrécher un glaçon pendant. Il tombera ensuite sur le prochain joueur qui passera dessous.

Le coup du sceau d'eau glace: Versez de l'eau sur de la neige pour créer une plaque de verglas. Ces taches glissantes se mettront a coup sur sur le chemin de l'ennemi.

T.N.T. et détonnateur: Pour faire exploser le T.N.T., chaque espion doit utiliser le détonnateur de sa couleur. Pour utiliser le détonnateur.

1. Trouvez votre détonnateur et stockez le dans votre trapulateur.
2. Trouvez et enterrez des stocks de T.N.T.
3. Observez les mouvements de votre, adversaire. Lorsqu'il approche de l'explosif que vous avez enterre, sélectionnez le détonnateur dans le trapulateur.
4. Une fois le détonnateur en main, relachez le bouton de tir et, tout en le maintenant relaché, tirez le joystick vers vous.

LA CARTE

Un arc de cercle ou vous êtes actuellement situés. Une ligne pointillée montrant les derniers secteurs que vous avez traversés. Quelques arcs de cercle contenant des carrés noirs représentant la position des trois objets nécessaires et/ou de la valise.

PERDRE LA PARTIE

Si la température de votre espion atteint le bas du thermomètre, il sera transformé en statue de glace et s'écrasera sur le sol. La partie est alors finie pour vous. Lorsque votre température devient préoccupante, entrez dans un igloo chauffé par un feu. Restez à côté du feu jusqu'à ce que votre température atteigne le niveau désiré.

GAGNER LA PARTIE

Lorsque vous avez récupéré les objets souhaités, vous devez trouver le site de lancement de la fusée de secours avant le déclenchement du blizzard. Si vous avez trouvé la fusée à temps et possédez les objets requis, marchez jusqu'à la porte d'entrée de la fusée. L'ordinateur s'occupera de l'entrée et du lancement.