

SPY VS THE ISLAND CAPER SPY

ATARI ST & AMIGA TM



INSTRUCTIONS

Quicksand: To escape, move your joystick up and down or twirl it in a circular motion rapidly while trying to move your spy to the edge of the quicksand.

Drowning: Staying in the water will drain your strength very quickly.

Shark Attack: Your spy will be briefly tugged under water (you may also see a fin).

Hand to Hand Combat: When you are within combat range press the joystick button and move your joystick up and down to hit your opponent on the head or left to right (right to left depending on which direction you are facing) to jab him in the stomach. To move as normal release the fire button.

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.

Snares: Select the rope from your trapulator. Press your spy against a foreground tree. Once your spy has climbed (automatically) the tree move him in a small radius to where you want to drop the snare's noose, press the fire button and pull back on the joystick. Note: the noose is invisible when buried.

Open Pits: With the shovel in your spy's hand press the fire button and pull back on the joystick to dig a pit.

Punji Pits: With a wooden stake walk over to the pit. Your spy will automatically place the stake at the bottom of the pit and cover it with dust.

Napalm: Any unwary spy will be temporarily reduced to ashes.

Coconut Bomb: A coconut bomb requires gasoline. To refill your trapulator with gas find the plane wreck on the island. Press your spy against the plane for a few seconds and press the joystick button.

SPY VS SPY II THE ISLAND CAPER

MISSION OBJECTIVE

Your mission is to find and recover all three parts of the XJ4½ missile. Once you have fully assembled it you must then transport it off the island via your submarine.

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 sand then press the joystick button. Any object found will be lifted. If you're not so lucky it will activate a booby trap.

TRAPULATOR INVENTORY

A lit L.E.D. next to an indicator button means you have at least one of these items. If you find an item on the island represented by an indicator button press the joystick button once briefly, then press it again and the item will be stored in your trapulator.

Reading the Map:

1. A flashing quadrant—where you are currently located.
2. A dotted line—showing the last several quadrants that you walked through.
3. A few quadrants containing small white squares representing the locations of the missile sections.

Islands: Levels 5 and 6 have two islands. Travel between these islands by crossing the water. There is only one way to cross over.

LOSING THE GAME

If you lose your strength you will die (represented by a tombstone where you died or if at sea air bubbles briefly appear over the water). To slowly regain strength avoid combat and traps.

MISSILE CONSTRUCTION

To assemble two missile sections together find any of the three missile sections, while you are carrying this section find the next adjoining section, stand over it while holding the joystick button down, pull back on the joystick.

Below each spy's monitor is a diagram of the missile parts. As you pick up sections it will flash on and off in the diagram.

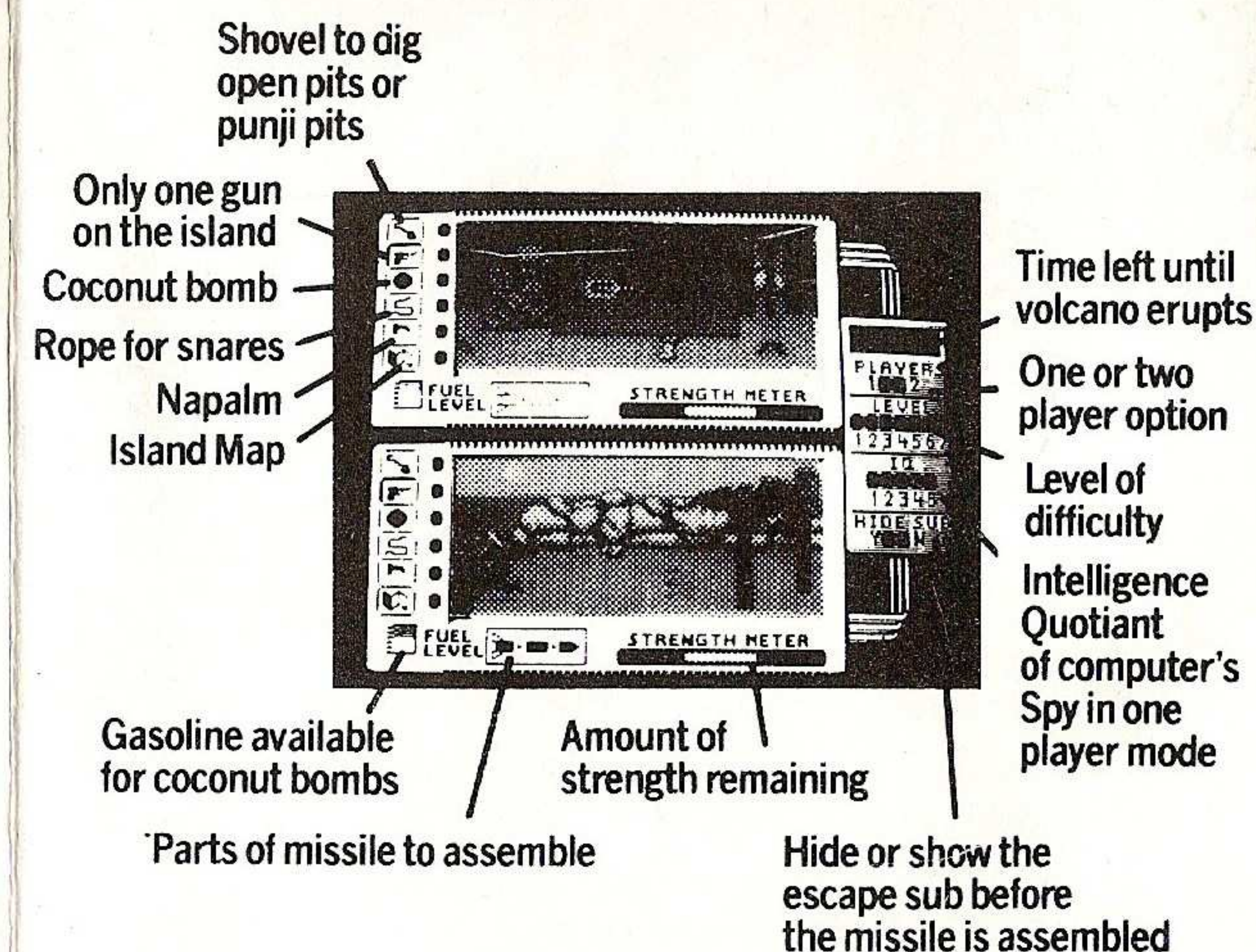
WINNING THE GAME

After you have completely assembled the missile look for your submarine at both the northwest and northeast beaches (enter the water) and when you see it wade out to it. Your spy will now automatically climb aboard and sail off into the sunset.

© 1989 Wicked Software. All rights reserved.

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

TRAPULATOR Model FSS85



Gun: if you find the gun you can shoot your opponent by pointing it in his direction. While holding down the joystick button push the joystick forward. The other spy will lose some strength and momentarily spin out of control. Some bullets are duds and the gun is not always loaded.

GAME ELEMENTS/NATURAL HAZARDS

Volcano: If the volcano erupts both spies lose the game.

SPY VS SPY II: THE ISLAND CAPER

OBJECTIF

Votre mission est de trouver les trois parties du missile XJ4. Une fois le missile complètement reconstitué, vous devez le transporter hors de l'île via un sous-marin.

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 dans le paysage du fonds 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 ou d'une motte de sable et appuyez sur le bouton du joystick. Tout objet trouve sera soulevé. Mais si vous n'avez pas de chance, cette action activera un piège.

TRAPULATEUR/INVENTAIRE

Une lumière L.E.D. à côté d'un bouton indicateur signifie que vous avez au moins l'un de ces objets. Si vous trouvez dans l'île un objet représenté par un bouton indicateur appuyez brièvement sur le bouton du joystick. Ensuite appuyez une nouvelle fois et l'objet sera stocké dans votre trapulateur.

PISTOLET

Si vous trouvez le pistolet, vous pouvez tirer sur votre adversaire en pointant l'arme dans sa direction et en poussant le joystick en avant tout en appuyant sur le bouton de tir. L'autre espion va alors perdre de la force et échapper momentanément à tout contrôle. Mais attention, certaines balles sont fausses et le pistolet n'est pas toujours chargé.

ELEMENTS DU JEU/IMPREVUS NATURELS

Volcan: Si le volcan entre en éruption, les deux espions perdent le jeu.

Sables mouvants: Pour en réchapper, bougez votre joystick de haut, en bas, de gauche à droite ou de droite à gauche (ou fonction de votre position) pour lui frapper l'estomac. Pour vous déplacer normalement, relâchez le bouton de tir.

Noyade: Rester dans l'eau fait diminuer très rapidement votre force.

Attaque de requin: Votre espion est alors brutalement entraîné sous l'eau (vous pourrez aussi voir un aileron).

Combat au corps à corps: Lorsque vous êtes suffisamment près, appuyez sur le bouton du joystick et bougez votre joystick de haut en bas pour toucher votre adversaire à la tête et de gauche à droite (ou de droite à gauche ou fonction de votre position) pour lui frapper l'estomac. Pour vous déplacer normalement, relâchez le bouton de tir.

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.

Traquenard: Sélectionnez la corde dans votre trapulateur. Appuyez

6

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-INVENTAR

Ein neben einer Anzeigetaste aufleuchtendes LED-Lämpchen zeigt an, daß du im Besitz von mindestens einem dieser Objekte bist. Wenn du einen Gegenstand auf der Insel findest, der durch eine Anzeigetaste dargestellt ist, tipp die Joysticktaste kurz an. Drückst du diese Taste dann noch ein zweites Mal, wird der betreffende Gegenstand in deinem Trapulator gespeichert.

GEWEHR

Wenn du das Gewehr findest, kannst damit auf deinen Gegner schießen, indem du in seine Richtung zielst. Dazu die Joysticktaste gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach vorn ziehen. Bei einem Treffer verliert der andere Spion an Kraft und wird für kurze Zeit bewußtlos. Nicht alle Kugeln treffen; außerdem ist das Gewehr nicht immer geladen.

SPIELELEMENTE/NATÜRLICHE GEFAHREN/HINDERNISSE

Vulkan: Wenn der Vulkan ausbricht, ist das Spiel für beide Spione aus.

Treibsand: Um deinen Spion außer Gefahr zu bringen, mußt du deinen Joystick schnell auf und ab oder im Kreisse bewegen.

Ertrinken: Vorsicht, wenn sich dein Spion im Wasser aufhält: Dort verliert er nämlich schnell an Kräften.

9

vous espion contre un arbre du décor. Une fois qu'il a automatiquement grimpé dans l'arbre, déplacez le dans le rayon où vous voulez poser le noeud coulant. Appuyez sur le bouton de tir et tirez le joystick en arrière. Le noeud coulant est invisible une fois enterré.

Fosses: Une fois que votre espion a une pelle en main, appuyez sur le bouton de tir et tirez le joystick en arrière pour creuser un trou.

Fosses accérées: Marchez sur la fosse avec un pieu en bois dans la main. Votre espion va automatiquement placer le pieu au fond du trou et le recouvrir de poussière.

Napalm: Transforme temporairement tout espion touché en tas de cendre.

Bombe noix de coco: Une bombe noix de coco nécessite du carburant. Pour vous réapprovisionner en essence, trouvez l'épave de l'avion sur l'île. Appuyez votre espion contre la carlingue pour quelques secondes et appuyez sur le bouton du joystick.

LA CARTE

1. Un arc de cercle clignotant où vous êtes actuellement.
2. Une ligne pointillée-montre les derniers endroits que vous avez traversés.
3. Quelques arcs de cercle contenant de petits carrés blancs représentant la localisation des sections du missile.

ILES

Les niveaux 5 et 6 ont deux îles. Vous pouvez passer d'une île à l'autre par l'arc. Il n'y a qu'une seule façon de traverser.

PERDRE LA PARTIE

Si vous perdez toutes vos forces, vous mourrez (vous êtes alors représenté par une pierre tombale sur terre ou des bulles dans la mer). Vous pouvez récupérer des forces en évitant les combats et les pièges. Mais cela prend du temps.

7

Haie: Bei einem Hai-Angriff wird dein Spion kurz unter Wasser gerissen (manchmal sieht eine Flosse über dem Wasser).

Nahkampf: Wenn du dich innerhalb des Kampfbereichs befindest, drück die Joysticktaste und bewege deinen Joystick auf und ab, um deinen Gegner von rechts oder links (von deinem Blickwinkel aus gesehen) zu treffen oder ihn in den Bauch zu boxen. Um deinen Spion wieder normal zu bewegen, einfach Feuertaste wieder loslassen.

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.

Fallstrick: Den Strick von deinem Trapulator wählen. Stemme deinen Spion gegen einen Baum im Vordergrund. Während dein Spion nun (von selbst) den Baum hochzuklettern beginnt, bewege ihn ein wenig zu dem Punkt hin, wo er die Schlinge fallen lassen soll. Drück die Joysticktaste und ziehe den Joystick zurück. Hinweis: Die Schlinge ist unsichtbar, wenn du sie eingräbst.

Graben ausheben: Mit der Schaufel in der Hand kann dein Spion ein Loch graben, indem du die Joysticktaste drückst und anschließend den Joystick zurückziehst.

Punji-Gräben: Der Holzpfeil hilft deinem Spion, Punji-Gräben zu überqueren. Er steckt den Pahl automatisch in den Graben und bedeckt ihn mit Erde.

Napalm: Ein achtloser Spion wird zeitweilig zu einem Häufchen Asche.

Kokosnußbombe: Für eine Kokosnußbombe brauchst du Benzin. Um an Benzin zu kommen, mußt du das Flugzeugwrack auf der Insel finden. Stemme deinen Spion einige Sekunden lang gegen das

10

CONSTRUCTION DU MISSILE

Pour assembler les parties du missile, trouvez l'une des trois parties. Tout en portant cette partie, dirigez vous vers la partie adjacente et placez vous sur elle. Tout en appuyant sur le bouton de tir, tirez le joystick en arrière.

En dessous de la fenêtre de chaque espion, il y a un diagramme représentant les différentes parties du missile. Chaque fois que vous prenez ou lâchez des parties du missile, elles s'allumeront ou s'éteindront sur le diagramme.

GAGNER LE JEU

Une fois le missile complètement assemblé, cherchez votre sous-marin sur les plages nord ou nord-est (rentrez dans l'eau) et, lorsque vous l'avez vu, pataugez jusqu'à lui. Votre espion montera automatiquement à bord et disparaîtra dans le soleil couchant.

SPION GG. SPION II GEHEIMMISSION INSEL

ATARI 520/1040 ST und AMIGA

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

AUFTRAG und ZIEL

Alle drei Teile der Rakete XJ4½ finden und zusammenfügen. Nach erfolgreicher Montage die Insel zusammen mit der Rakete so schnell wie möglich in deinem U-Boot verlassen.

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.

8

Flugzeug und drück die Joysticktaste.

Landkarte lesen: Auf Spielstufe 5 und 6 gibt es zwei Inseln. Um von einer Insel zur anderen zu gelangen, mußt du das Wasser überqueren. Es gibt jedoch nur einen einzigen Weg.

DAS SPIEL VERLIEREN

Sind die Kräfte des Spions erschöpft, stirbt er (dargestellt durch einen Grabstein an der Stelle, wo er stirbt; auf dem Meer sind kurz Luftblasen zu sehen). Du kannst deine Kräfte langsam wieder aufbauen, indem du direkte Konfrontationen mit dem Gegner und Fallen meidest.

DIE RAKETE ZUSAMMENBAUEN

Zuerst mußt du die drei Raketenteile eines nach dem anderen finden. Stößt dein Spion auf ein Raketenteil, mußt er über dem Teil stehen, während du die Joysticktaste drückst und den Joystick zurückziehst.

Unter dem Monitor eines jeden Spions liegt eine Konstruktionszeichnung der Raketenteile. Jedesmal, wenn du ein Teil findest, beginnt der betreffende Teil in der Zeichnung zu blinken.

DAS SPIEL GEWINNEN

Nachdem du die Rakete komplett zusammengebaut hast, halte Ausschau nach deinem U-Boot, und zwar am Nordwest- und Nordöststrand (geh ins Wasser). Wenn du es entdeckt hast, warte hinaus. Dein Spion klettert nun von selbst an Bord und fährt davon in den Sonnenuntergang hinein.

11