

Screen Shots:
Amiga



The crazy duo from MAD Magazine are back! Can you find all three parts of the top secret XJ4.5 missile, and escape from the island before your enemy, AND before the volcano erupts. This comical and highly playable game allows you to set booby-traps ranging from exploding coconuts to hidden snares and shark attacks. Featuring the amazing "Simulation" you can play against the computer or a friend in this crazy, comical race against time.

Les deux cinglés du MAD Magazine continuent leur lutte! Pouvez-vous découvrir les trois éléments du missile secret XJ4.5 et vous échapper de l'île avant votre ennemi ET avant l'éruption du volcan? Ce jeu comique mais passionnant vous permet de préparer des pièges, qui vont des noix de coco explosives aux lacets dissimulés, en passant par les attaques de requin! Avec l'étonnante "Simulvision", vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, dans cette course contre la montre aussi folle qu'amusante.

¡Vuelve el alocado dúo de la revista MAD! ¿Podrás hallar las tres piezas del ultrasecreto misil XJ4.5, escapando de la isla antes que tu enemigo? ¿Y antes de que el volcán entre en erupción? Este cómico y divertido juego te permite instalar trampas cazabobos, que, van desde cocobombas hasta lazos y ataques de tiburones. Con el maravilloso sistema "Simulvisión" podrás jugar contra el ordenador o contra un amigo en esta alocada y cómica carrera contra el tiempo.

Hier sind sie wieder - die zwei Verrückten vom MAD - Magazine! Kannst du alle drei Teile der streng geheimen XJ4.5 - Rakete finden, vor deinem Feind von der Insel fliehen, und zwar ehe der Vulkan ausbricht? Bei diesem urkomischen und anspruchsvollen Spiel ist es dir möglich, selbst Fallen zu stellen, angefangen von explodierenden Kokosnüssen über Fallstricke bis zu angreifenden haien. Mit Hilfe der einzigartigen "Simulvision" kannst du dieses verrückte und urkomische Rennen gegen die Zeit entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund spielen.

E' di ritorno duo matto di MAD Magazine! Puoi trovare tutte e tre le parti del Missile XJ4.5 top secret, e scappare dall'isola prima del tuo nemico, e prima che il vulcano erutti. Questo gioco, divertente e appassionante, ti permette di piazzare trappole esplosive, che vanno dalle noci di cocco esplosive alle trappole nascoste e agli attacchi di pescecane! Configurando la divertente "Simulvision", puoi giocare contro il computer o un amico in una pazza e divertente corsa contro il tempo.

SPY VS SPY
THE ISLAND CAPERS

Title Code
599



Amiga	Amiga
Amstrad	464/6128/+ Cass/K7
Amstrad	464/6128/+ Disk
Atari	Atari STFM/STE
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk



SPY VS SPY THE ISLAND CAPER

MISSION OBJECTIVE

Your mission is to find and recover all three parts of the XJ4 missile. Once you have fully assembled it you must then transport it off the island by your submarine.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"" ,8.1
Amstrad (Cass) 464	RUN
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN' (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN'DISK

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 you can see 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 the 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 boby trap.

TRAPULATOR INVENTORY A H.I.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.

Gun: If you find the gun you can shoot your opponent by pointing it in his direction. While holding down the joystick button press 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.

Quicksand: To escape, move your joystick up and down or twirl it in a circular motion rapidly while trying to not spin the spy to the edge of the quicksand.

Drowning: Staying in the water will turn 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 on combat range press the joystick button and move your joystick up and down to hit your opponent on the head left to right (right to left depending on which hand 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 spy up or down to indicate the boby 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 free the boby 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 where you want to drop the snare's nose, press the fire button and pull back on the joystick. Note the nose 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.

Pitn! 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 over.

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

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

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 white squares representing the locations of the missile sections. Islands: Level 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) and the spy as 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 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.

SPY VS SPY THE ISLAND CAPER

OBJECT OF THE MISSION: votre mission consiste à trouver et à récupérer les trois parties du missile XJ4. Lorsque vous l'aurez assemblé complètement, il ne vous restera qu'à l'enlever de l'île à l'aide de votre sous-marin.

CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"" ,8.1
Amstrad (Cass) 464	RUN
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN' (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN'DISK

Atari ST et Commodore Amiga: Introduisez le disque du jeu dans l'unité 0 et mettez l'ordinateur sous tension. Le jeu se charge et se déroule ensuite automatiquement.

OPTIONS DE JEU Avec votre manette, déplacez votre curseur vers le haut ou vers la bas jusqu'à l'une quelconque des options. En pressant votre manette vers la droite ou vers la gauche, vous pouvez sélectionner votre option. Appuyez sur le bouton de la manette pour lancer le jeu.

MOUVEMENTS Le long de la paroi arrière de la zone visualisée, il y a aura peut-être des interstices dans les graphiques d'arrière-plan, à travers lesquels votre espion pourra se glisser. Il y en aura peut-être également le long du premier plan, dans la bordure noire.

MANIPULATION DES OBJETS Déplacez votre curseur sur un objet quelconque ou d'un tas de sable puis appuyez le bouton de la manette. Tout objet trouvé est soulevé. Si vous n'avez pas de chance, il activera un piège.

INVENTAIRE DU TRAPULATOR Une LED allumée à côté d'un bouton indicateur signifie que vous possédez au moins un de ces articles. Si vous trouvez, sur l'île, un article représenté par un bouton, appuyez brièvement sur ce bouton une fois sur le bouton de la manette puis appuyez à nouveau: l'article sera stocké dans votre trapulator.

Fusil: si vous trouvez le fusil, vous pouvez tirer sur votre adversaire en le pointant dans sa direction. Poussez la manette vers l'avant tout en maintenant le bouton adhésif. L'autre espion perdra de la force et - momentanément - son contrôle. Certaines balles ratent et, d'autre part, le fusil n'est pas toujours chargé.

ELEMENTS DE RISQUES NATURELS DU JEU

Volcan: En cas d'éruption du volcan, les deux espions perdent la partie.

Sables mouvants: Pour en sortir, déplacez votre manette vers le haut et le bas ou imprimez-lui un mouvement circulaire rapide, tout en essayant de ramener votre espion à la lisière des sables mouvants.

Noyade: Plus vous restez dans l'eau, plus vous perdez rapidement votre force.

Requin: Votre espion va disparaître brièvement sous l'eau (vous verrez même peut-être une nageoire).

Combat corps à corps: Une fois que vous êtes à portée de l'adversaire, actionnez le bouton de la manette et déplacez votre manette vers le haut et le bas pour frapper votre adversaire sur la tête, ou sur la poitrine, à droite ou à gauche selon votre orientation (pour lui donner une coup de poing dans l'estomac. Pour reprendre les mouvements normaux, relâchez le bouton de tir.

Pour poser et armer un piège: Appuyez deux fois sur le bouton de la manette pour solliciter votre trapulator. Déplacez la manette vers le haut ou le bas pour indiquer le piège que vous voulez et appuyez sur le bouton de tir pour le sélectionner. Placez l'espion dans la cachette que vous avez choisie puis actionnez le bouton de tir et poussez la manette vers l'avant pour armer le piège.

Lacets: Sélectionnez la corde de votre trapulator. Poussez votre espion contre un arbre, au premier plan. Une fois qu'il a grimpi (automatiquement) dans l'arbre, déplacez le de quelques degrés jusqu'au point où vous voulez laisser tomber le noeud coulant du lacet, appuyez sur le bouton de tir et tirez sur la manette. Une fois entré, le noeud coulant est invisible.

Fosses couvertes: Après avoir placé la pelle dans la main de votre espion, appuyez sur le bouton de tir et tirez sur la manette pour creuser une fosse.

Fosses du Pendjab: Un pieu en bois dans la main, dirigez-vous vers la fosse. Votre espion placera automatiquement le pieu au fond de la fosse et le récupérera de puissière.

Napalm: Réduit temporairement en cendres tout espion malavisé.

Noix de coco explosives: Ce type de bombe a besoin d'essence. Pour remplir votre trapulator d'essence, trouvez l'avion qui s'est écrasé sur l'île. Placez votre espion contre l'avion quelques secondes contre l'avion et actionnez le bouton de la manette.

Pour lire la carte: Une ligne signifie clairement ce à que vous vous trouvez. 2. Une ligne pointillée indique les dernières sections que vous avez traversées. 3. Quelques sections contiennent de petites carrées blanches: c'est là que se trouvent les éléments du missile.

Illes: Les niveaux 5 et 6 possèdent deux îles. Pour passer de l'île à l'autre, il faut traverser l'eau. Il n'y a qu'un lac de traverser.

SPY VS PERDRE Si vous perdez votre force, vous allez mourir (vous verrez une pierre tombale à l'endroit où vous êtes mort ou, si vous êtes en mer, des bulles d'air vont apparaître brièvement au-dessus de l'eau). Pour reprendre lentement vos forces, évitez les combats et les pièges.

POUR CACHER LE MISSILE Pour assembler deux éléments du missile, trouvez d'abord l'un des éléments du missile, puis l'autre. Placez les deux éléments l'un contre l'autre, appuyez sur le bouton quelconque de ces trois éléments, pendant que vous portez cet élément, essayez de trouver l'élément suivant, tenez-vous debout au-dessus de lui en maintenant le bouton de la manette enfoncé et tirez sur la manette. Au-dessus du monteur de chaque espion, vous verrez un schéma des éléments du missile. Lorsque vous ramassez les éléments, ceux-ci clignotent sur le schéma.

POUR GAGNER Une fois que vous aurez complètement assemblé le missile, recherchez votre sous-marin (entrez dans l'eau) près des plages nord-ouest et du nord-est: une fois que vous l'aurez repéré, dirigez-vous vers lui. Votre espion montera ensuite automatiquement à bord et le sous-marin voguera vers le soleil couchant.

SPY VS SPY THE ISLAND CAPER

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass) 464	RUN
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN' (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN'DISK
Commodore 64 (Kase)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD"" ,8.1

ATARI 520/160 AND AMIGA Diskette in das Laufwerk einschieben, Computer anschalten. Das programm wird automatisch geladen.

AUTRAG UND ZIEL Alle drei Teile der Rakete XJ4 finden und zusammenfügen. Nach erfolgreicher Montage ins Insel-zentrum, um die Rakete so schnell wie möglich in den Meer-Boot verlassen.

SPIEL-Optionen: 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. Auslöseaste.

FIGURHINTERGRUND Im Bildhintergrund sowie in der schwärzen Vordergründumrandung des angezeigten Bildschirms befinden sich Öffnungen, durch die der dein Spion hindurchgehen kann, um sich zu verstecken.

GEGENSTÄNDE BEWEGEN Kommt dir in die Nähe von Gegenständen oder Sandhügeln, kannst du sie mit der Joysticktaste heben. Wenn du das Pech hast, geräts du in eine Falle.

TRAPULATOR-INVENTAR Ein neben eifl Anzeigetafel angeheftetes 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 Anzeigetafel dargestellt ist, tippe 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 unten ziehen. Bei einem Treffer verliert der andere Spion an Kraft und wir kurze Zeit bewußtlos. Nicht alle Kugeln treffen; außerdem ist das Gewehr nicht immer geladen.

SPIELEMLEMENTE/NATÜRLICHE GEFAHREN/HINDERNISSE

Volkan: Wenn du ihn auf der Insel ausbricht, ist die Spiel für beide Spione aus.

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

Ertriken: Vorsicht, wenn sich dein Spion im Wasser aufhalt: dort verliert er nämlich schnell an kräften.

Haie: Bei einem hai angriř 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 Feueraste 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 anklappen. Füh deinen Spion zum gewählten Versteck. Wenn du jetzt die Joysticktaste drückst und den Joystick nach unten ziehst, wird die Falle aktiviert.

Fallstrick: Den Strick von deinem Trapulator wählen. Stem deinen Spion gegen einen Baum im Vordergrund. Während dein Spion nun (von selbst) den Baum hochklettern beginnt, bewege ihn ein wenig zu dem Punkt hin, woer die Schlinge fallen lassen soll. Drück die joysticktaste und zieh den joystick zurück. Hinweis: Die Schlinge ist unsichtbar, wenn du sie einbringst.

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

Pünkt-Graben: der Holzpflöfz hilft deinem Spion, Pünkt-Graben zu überqueren. Er steckt den Pahl automatisch in den Graben und Bedeckt ihn mit Erde.

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

Kokosnußbombe: Für eine Kokosnußbombe brauchst du Benzín. Um an Benzin zu kommen, mußt du das Flugzeugwrack auf der Insel finden. Stem deinen Spion einige Sekunden lang gegen das 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 einenGrabenstein und der Stelle, wo er stirbt; auf dem Meer sind kurz Luftblasen zu sehen). Du kannst deine Kräfte langsam wieder aufbauen, indem du die gleiche Konfiguration mit dem Gegner und Fallen meidest.

RECHT RUCK ZUSAMMENBAUEN Zuerst mußt du die drei Raketensteile eines nach dem anderen finden. Stößt dein Spion auf ein Raketensteil, 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 Raketensteile. Jedemal, wenn du ein Teil findest, beginnt der betreffende Teil in die Zeichnung zu blinken.

DAS SPIEL GEWINNEN Nachdem die drei Rakete komplett zusammengebaut hat, halte Ausschau nach dem U-Boot und zwar am Nordrand und am Nordoststrand (geh ins Wasser). Wenn du es entdeckst hast, wage hinaus. Dein Spion klettert nun von selbst an Bord und fährt davon in den Sonnenuntergang hinein.

SPY VS SPY - THE ISLAND CAPER

OBBIETTIVO DELLA MISSIONE La tua missione è trovare e recuperare tutte e tre le parti del missile XJ4. Una volta che è completamente assemblato devi trasportarlo via dall'isola per mezzo di un sottomarino.

ISTRUZIONI DI CARICO

Spectrum (Casseta)	LOAD"" nel mode 48K
Commodore 64 (Cassette)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disco)	LOAD"" ,8.1
Amstrad (Casseta) Premere 464RUN	
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN' (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN'DISK

Atari ST e Commodore Amiga: Inserisci il dischetto del gioco nel drive 0, ed accendi il computer. Il gioco si caricherà e funzionerà automaticamente.

OPZIONI DI GIOCO Muovi il cursore su e giù con il joystick per qualsiasi opzione. Poi selezionare muovendo il joystick a destra ed a sinistra. Premi il pulsante del joystick per cominciare il gioco.

MOVIMENTO Segui la parete posteriore dell'area visibile possono esserci delle aperture nella griglia dello sfondo attraverso la quale la tua spia può passare. In primo piano puoi vedere delle aperture nel margine nero in primo piano attraverso i quali può passare la spia.

MANIPOLAZIONE DELL'OGGETTO Muoviti nel raggio d'azione di qualsiasi oggetto o mucchio o sabbia o schiaccia il pulsante del joystick. Qualsiasi oggetto trovato verrà sollevato. Se non hai fortuna, attiverà una trappola esplosiva.

INVENTARIO/INTRAPULATOR Un LED acceso vicino ad un pulsante indicatore significa che hai almeno uno di questi pezzi. Se trovi sull'isola un pezzo rappresentato da un pulsante indicatore premi una volta brevemente il pulsante del joystick, poi rischiaccia e il pezzo verrà immagazzinato nel tuo intrapolutore.

Fucile: se trovi il fucile puoi sparare al tuo avversario puntandolo nella sua direzione. Mentre tieni premuto il pulsante del joystick, spingi avanti il joystick. L'altra spia perderà forza e girerà senza controllo per qualche istante.

Alcuni proiettili fanno cecità e il fucile non è sempre carico.

ELEMENTO DEL GIOCO OSTACOLI NATURALI **Volcano:** se il vulcano erutta, entrambi le spie perdono il gioco. **Sabbie mobili:** per scappare, muovi il joystick su e giù ruotato rapidamente con un movimento circolare, cercando di portare la tua spia verso il bordo delle sabbie mobili.

Anegamento: stare in acqua prosciugherà molto in fretta le tue forze. Attacco dello squalo: la tua spia verrà trascinata brevemente sotto acqua (potrai anche vedere una pinna).

Combattimento corpo a corpo: quando sei nel campo d'azione del combattimento premi il pulsante del joystick e muovi il joystick su e giù per colpire il tuo avversario sulla testa o da sinistra a destra (o da destra a sinistra, a seconda del senso hai di fronte) per sferrargli un colpo secco nello stomaco. Per spostarsi, normalmente, rilascia il pulsante di tiro.

Per collocare e sistemare una trappola: premi due volte il pulsante del joystick per avere accesso all'intrapolutore. Sposta il joystick su e giù per indicare la trappola esplosiva che hai scelto, premi il pulsante di tiro per selezionarla. Posiziona la spia nella posizione nascosta che hai scelto, poi, premi il pulsante di tiro e spingi avanti il joystick per sistemare la trappola esplosiva.

Trappola: seleziona la corda di tuo intrapolutore. Spingi la tua spia contro un albero in primo piano. Una volta che la tua spia ha scalato automaticamente l'albero, spostalo dove vuoi nell'ambito di un breve raggio per far cadere il laccio della trappola, premi il pulsante di tiro e indosera il joystick. Nota il laccio è invisibile quando è sotto terra.

Pozzi aperti: quando la tua spia ha la pala in mano: premi il bottone di tiro e tira indietro il joystick per scavare un pozzo.

Pozzi Puni: con un palo di legno cammina su pozzo. La tua spia posizionerà automaticamente il palo in fondo al pozzo e lo coprirà di polvere.

Napalm: ogni spia incassa sarà ridotta temporaneamente in cenere.

Bomba al Cocco: una bomba al cocco ha bisogno di benzina. Per riempire il tuo intrapolutore di benzina, trova il relitto dell'aeroplano sull'isola. Premi la tua spia contro l'aeroplano per alcuni secondi e premi il pulsante del joystick.

Leggendo la mappa:

- Un quadrante ingrandito - i trovi qui attualmente.
- Una linea puntellata - mostra gli ultimi, numerosi quadranti che hai attraversato.
- Alcuni quadranti contenenti piccoli quadrati bianchi che rappresentano le posizioni delle sezioni missilistiche.

Isole: i livelli 5 e 6 hanno due isole. Passa tra queste due isole attraversando l'acqua. C'è solo una strada per passare sopra.

PERDERE IL GIOCO Se perdi la tua forza morirà (apparirà una pietra tombale nel punto dove muori o, se è in mare, delle bolle d'aria sotto l'apparato).

Per acquistare lentamente le forze evita i combattimenti e le trappole.

COSTRUZIONE MISSILISTICA Per assemblare due sezioni missilistiche trova una qualsiasi delle tre sezioni missilistiche, mentre stai trasportando questa sezione trova la successiva nella vicina, sollevala mentre abbassi il pulsante del joystick, tira indietro il joystick.

Stato classico monitor di spia, c'è un diagramma delle parti missilistiche. Lampeggerà ad intermittenza nel diagramma quando sollevi le sezioni.

VINCERE AL GIOCO Dopo aver completamente assemblato il missile cerca il tuo sottomarino sa nelle spiagge di nord-ovest che in quelle di nord-est, (entra nell'acqua) e quando lo vedi avvanzati incontrollo. La tua spia si arrampicherà ora automaticamente a bordo e vagherà nel tramonto.

SPY VS SPY THE ISLAND CAPER

Objetivo de la misión Tu misión es encontrar y recuperar las tres piezas del misil XJ4. Una vez completamente montado debes llevarlo en tu submarino fuera de la isla.

Instrucciones de carga

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD"" ,8.1
Amstrad (cassette) 464	RUN
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN' (Enter)
Amstrad (disco)	RUN'DISK

Atari ST y Commodore Amiga: inserta el disco en la unidad 0 y enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

Opciones de juego Con tu joystick desplaza el cursor hacia arriba o hacia abajo para indicar las opciones. Moviendo hacia la derecha o hacia la izquierda podrás realizar las distintas selecciones. Para comenzar el juego pulsa el botón de disparo.

Movimiento A lo largo del muro del fondo, en el área que se encuentra a la vista, existen grietas por las que puedes escurrirte te espía. Además, a lo largo del primer plano verás otras grietas en el borde negro por las que también se puede pasar.

Manipulación de objetos Muevete hasta llegar a cualquier objeto o montón de arena y pulsa el botón del joystick. Si no tienes suerte, activará una trampa explosiva.

Trampotea: Una lucecita encendida en medio de un icono significa que tienes al menos uno de los objetos señalados. Si encuentras en la isla un objeto representado por un indicador, pulsa brevemente el botón de disparo del joystick una sola vez, y después vuelve a pulsarlo para que el icono desaparezca de tu "Trampotea".

Pistola: si encuentras la pistola puedes disparar contra tu oponente apuntando en su dirección. Mientras mantienes pulsado el botón de disparo del joystick, empuja hacia adelante. El otro espía perderá un poco de su fuerza y quedará momentáneamente fuera de control. Algunas balas son de foguero, y la pistola no siempre está cargada.

Elementos de juego: peligros naturales.

El volcán: si el volcán entra en erupción, ambos espías pierden el juego.

Arenas movedizas: para escapar mueve el joystick hacia arriba y hacia abajo, o hazlo girar rápidamente mientras intentas acercarte al borde de las arenas movedizas.

Peligro de ahogamiento: si permaneces dentro del agua perderás tu fuerza muy rápidamente.

Ataque de cocodrilo: la tua spia verrà trascinata brevemente arrastrado bajo el agua (también podrás ver un delfín).

Combate cuerpo a cuerpo: si te encuentras en la zona de combate, pulsa el botón de disparo del joystick y muevelo hacia arriba o hacia abajo para golpear a tu rival en la cabeza, o hacia la derecha o la izquierda (según la dirección en que se encuentre) para darle un puñetazo en el estómago. Si deseas desplazarlo normalmente, suelta el botón de disparo.

Para colocar y preparar una trampa cazabombas: pulsa dos veces el botón del joystick a fin de acceder a tu "Trampotea". Desplaza el joystick hacia arriba o hacia abajo para indicar la trampa cazabombas que prefieras y pulsa el botón de disparo para activarla. Coloca al jugador al escondite que hayas elegido, pulsa el botón del joystick y empuja hacia adelante para preparar la trampa cazabombas.

Trappole: seleziona la cuerda en tu "Trampotea". Empuja a tu espia contra un árbol y, una vez que hayas traspasado a el (dado en el borde negro), mueve la cuerda hacia el lugar donde quieres instalar el lazo. Pulsa el botón de disparo y tirer il joystick hacia atrás. Nota: una vez activado, el lazo es invisible.

Pozos abiertos: pon una pala en las manos de tu espía, pulsa el botón de disparo y tira hacia atrás el joystick para cavar un pozo.

Pozzi Puni: con un trapano, cammina en el fondo de la cuerda, hacia el pozo. Tu espía colocará automáticamente la estaca en el fondo del pozo y la cubrirá con tierra.

Napalm: un espia poco cuidadoso quedará temporalmente reducido a cenizas.

Bomba de coco: para armar una cocobomba es necesario tener gasolina, y para repostar tu "Trampotea" de gasolina deberás encontrar el avión caído en la isla. Empuja a tu espia contra el avión durante algunos segundos y pulsa el botón del joystick.

Leggendo la mappa:

- El cuadrante que parpadea es aquel en el que te encuentras.
- La línea de puntos muestra los últimos cuadrantes por los que has pasado.
- Algunos cuadrantes contienen pequeños cuadrados negros que representan el lugar en el que se hallan las piezas del misil.

Isle: los niveles 5 y 6 tienen dos islas. Para pasar de una a otra debes atravesar el agua. Sólo hay un camino para cruzar.

Así pierdes el juego Si pierdes tu fuerza, morirás (esto se representa mediante una tumba en el lugar de tu fallecimiento; o mediante burbujas que aparecerán durante algunos segundos si te ahogas en el mar). Para recuperar fuerzas poco a poco, evita los combates y las trampas.

La construcción del misil Para montar dos secciones del misil debes localizar cualquiera de las tres secciones. Mientras transportas la primera, localiza el siguiente, deténate sobre ella y mientras mantienes pulsado el botón del joystick tira de ella hacia atrás.

Debajo del monitor de cada espía hay un esquema de las piezas del misil. A medida que vayas montando las diferentes partes, éstas parpadearán en el esquema.

Así ganas el juego Una vez totalmente montado el misil búscalo en submarino en las playas noroeste y noreste (entra al agua), y cuando lo veas dirígete hacia él. Tu espía subirá automáticamente a bordo y partirá.