

SPY VS THE ISLAND CAPER SPY
ATARI ST & AMIGA TM



I N S T R U C T I O N S

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.

TRAPULATOR Model FSS85

Shovel to dig
open pits or
punji pits

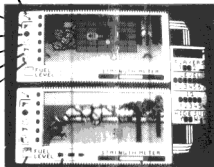
Only one gun
on the island

Coconut bomb

Rope for snares

Napalm

Island Map



Time left until
volcano erupts

One or two
player option

Level of
difficulty

Intelligence
Quotient
of computer's
Spy in one
player mode

Gasoline available
for coconut bombs

Amount of
strength remaining

Parts of missile to assemble

Hide or show the
escape sub before
the missile is assembled

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.

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.

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.

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 XJ4^{1/2} finden und zusammenfügen. Nach erfolgreicher Montage die Insel zusammen mit der Rakete so schnell wie möglich in deinem U-Boot verlassen.

SPIELOPTIONEN

Die verschiedenen Spielooptionen 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-INVENTAR

Ein neben einer Anzeigetaste aufleuchtendes LED-Lampchen zeigt an, daß du im Besitz von mindestens einem dieser Objekte bist. Wenn su 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 Kreiss bewegen.

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

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 beweg 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. Füh 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. Stem deinen Spion gegen einen Baum im Vordergrund. Während dein Spion nun (von selbst) den Baum hochzuklettern beginnt, beweg ihn ein wenig zu dem Punkt hin, wo er die Schlinge fallen lassen soll. Drück die Joysticktaste und zieh 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 Holzpfahl 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, muß du das Flugzeugwrack auf der Insel finden. Stemm 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, muß 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, muß 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.
