

Bezpośrednia walka z przeciwnikiem wymaga wcielenia się w rolę
FIRE I rozważa użyciem Joystick'a.

Wszystkie sukcesy (w walce, przy zakładaniu pułapek itp.)
powodują przedłużenie czasu pozostawia na wykonanie zadania
zas kłosa - Jedno skrośenie.

Przy niższych poziomach trudności, Twoje przejście z pokoju
do pokoju są odzworowane znaczkami (głównie sterzankami) pod
polem gry. Poznała to na powrót tą samą drogą?

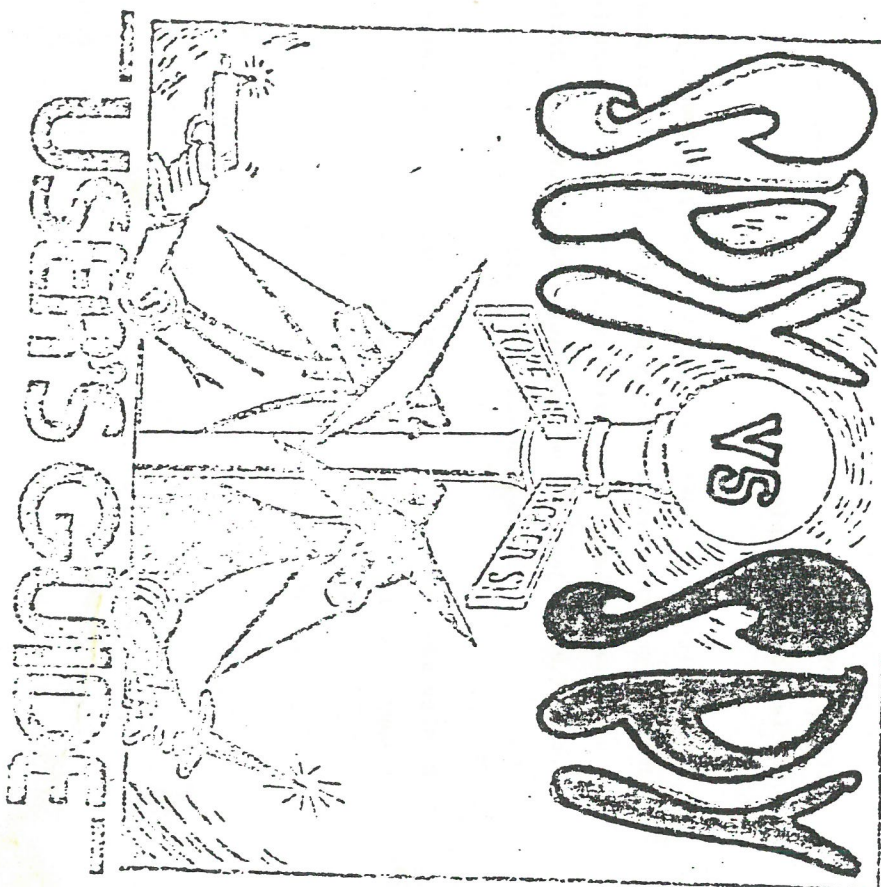
POKODZENIA I

Opracował: A.S. Ⓢ


WYZZO

WARSZAWA 1985

SPY VS SPY



USER'S GUIDE


FIRST STEP SOFTWARE, INC. designs and publishes
 computer software in educational and business software
 Inc. a World Community Company.

SPY VS SPY I

Ambasada

W opinii szwedzkiego, Kłóczy Midzelli SPY vs SPY I oraz SPY vs SPY II, wersja pierwsza jest lepsza. Później ta sama podziela powyższą opinię.

Misja polega na przeszukaniu budynku ambasady. Przed upływem określonego czasu musisz znaleźć paszport, pieniądze na podróż, klucz i tajne plany. Tu wszystko musisz zapisać do pobliskiej teczki (teczka jest piątym przedmiotem do odzyskania). Dopiero z zapelnioną teczką w ręku możesz opuścić ambasadę i odlecieć samolotem.

Do tego samego celu dąży drugi gracz (może nim być człowiek ujęty komputer) a więc walczycie ze sobą, zostawiając pułapki.

Szanos macie równe!




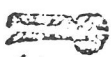





Po zakończeniu gry należy wygrać:

1. Mógł grać
2. Wzrost trudności
3. Współczesnik Inteligencji komputera (dotyczy tylko przypadku wyboru jednego gracza).

4. Czy wyjście na lotnisko ma być ukryte (jeśli nie - zobaczysz na drzwiach rysunek 2 samolotów).

Dokonujecie wyboru za pomocą delikatnego Joystick'a a w grę wchodzi również przyciskiem F10.

Jak grać? Wszystkie sprząty w pokojach obsługujecie za pomocą myszy (uważasz tylko i uważasz kładki sągnięte do przodu).

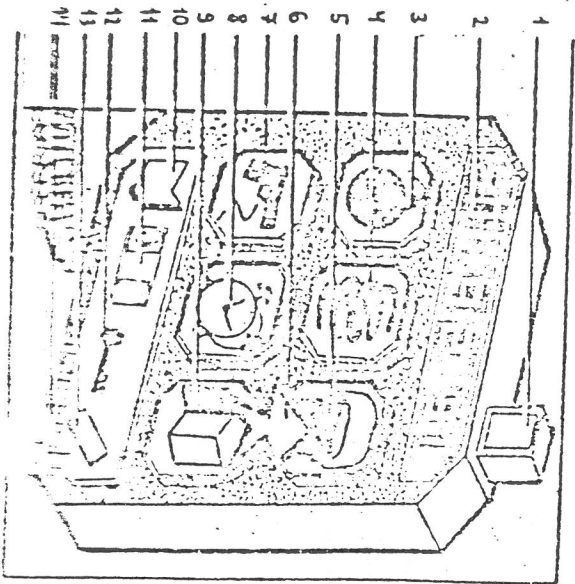
PULAPKA	SYMBOL	MONTAŻ	SPOSÓB ZLIKWIDOW.	SYMBOL	LOKALIZ.
Bomba		Meble	Wiadro		Skrzynka na lewej ścianie
Spiężyna		Meble	Kleszcze		Skrzynka na prawej ścianie
Wiadro pod nępląciem		Drzwi	Parasol		Wieszak
Pistolet ze sznurkiem		Drzwi	Nożyczki		Apteczka
Bomba zegarowa		Korzędzie			

I naciskając przycisk w joystick'u. W identyczny sposób otwierasz drzwi. Jeśli znajdziesz paszport, pieniądze, klucz lub tajne plany - odgadnij symbol zacznie migać w Twoim "Inventarzu".
 Uwaga! Mignące symbole oznaczają, iż masz znaleźć przycisk, naciśnij je. Wskazują przycisk FIRE gdy Twój sprzęt jest na środku pokoju (nie przy meblach, drzwiach itp. gdzie następuje blysk) lub wejście do pokoju, gdzie przebywa drugi szpieg powoduje automatycznie odłożenie (ukrycie) przedmiotu w tym pokoju.
 Nie naciśnij go dalej, choć symbol przedmiotu pozostaje w "Inventarzu" już nie migając.

Jeśli odzukałeś popielatą teczki - możesz w niej nosić wszystkie znalezione. Bez teczki - tylko jedno.

Do tajemliczej skrzynki po prawej stronie pola gry dostajesz się naciskając dwukrotnie przycisk w joystick'u.

Skrzynka zawiera przedmioty - pułapki oraz mapę. Nakierowyujesz strzałkę na odpowiednie okienko i wciskasz przycisk FIRE.



TRAPULATOR™ model FSS 84

- 1 - 3 minut ostrzegawcza, 2 - zegar, 3 - bomba, 4 - sprężyna,
- 5 - właz pod napięciem, 6 - strzałka, 7 - pistolet ze sznurkiem,
- 8 - bomba-zegarowa, 9 - mapa, 10 - paszport, 11 - pieniądze,
- 12 - klucz, 13 - tajne plany, 14 - okienko Inventarza.

Aby złożyć pułapkę stojasz koło drzwi lub mebla (tak, żeby zobaczyć blysk) i znów wciskasz przycisk FIRE. Przedmiot - pułapka znika - jest już zainstalowany. W przypadku pistoletu ze sznurkiem pistolet ukryj w meblu a sznurek poprowadź do zamkniętych drzwi. Bomba zegarowa nie musi być ukryta. Klucziesz ją czując wibację i wleczesz. Na bombę zegarowej nie ma antydotum. Na inne pułapki są sposoby.