

SPY VS SPY

INTRODUCTION

Créés par Antonio Prohias, les agents secrets habillés de noir et de blanc, sont apparus pour la première fois dans le magazine MAD en 1960. Leurs drôleries, alors qu'ils se disputaient la suprématie, ont également amusé des millions de lecteurs de livres de poche depuis 1972. Beyond Software a aujourd'hui le plaisir d'éditer le premier jeu vidéo de SPY VS SPY.

Deux joueurs peuvent participer au jeu - chacun cherchant à déjouer l'autre - ou un joueur contre un agent dirigé par l'ordinateur. Les agents apparaissent chacun de leur côté à l'écran et jouent simultanément, posant des pièges, s'engageant dans la bataille armés de leur gourdin, se pourchassant et se gênant l'un l'autre au maximum. Il s'agit d'une aventure contre un véritable ennemi qui contrecarre tous vos plans et se prépare à vous anéantir.

A la pointe des jeux de stratégie, SPY VS SPY introduit deux nouvelles caractéristiques des jeux vidéo pour que vous puissiez mieux retrouver l'action de Madcap.

Simulvision utilise un affichage en deux parties qui retransmet simultanément les activités des deux joueurs. Même lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur, vous pouvez observer ce qu'il fait.

Simulplay permet aux deux joueurs de jouer en même temps. Il est inutile d'attendre votre tour lorsque vous vous déplacez à travers le labyrinthe de pièces communicantes. La recherche a pour objet une malette secrète et les deux espions doivent surveiller les activités de leur concurrent tout en s'organisant et en avançant de leur côté.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Pour les cassettes, pressez les touches SHIFT et RUN/STOP sur votre clavier puis PLAY sur votre lecteur de cassettes. Branchez la manette dans la prise Port 2 si vous jouez seul. Si vous êtes deux joueurs, branchez la deuxième manette. Pour les disquettes, tapez LOAD"*,8,1 et pressez RETURN.

OPTIONS DE JEU

Lorsque le chargement de SPY VS SPY est terminé, des options s'affichent à l'écran.

Vous vous trouvez dans la pièce principale et vous pouvez alors sélectionner et modifier les options suivantes :

1. Nombre de joueurs.
2. Niveau de difficulté.
3. L'"Intelligence Quotient" (quotient intellectuel) de l'ordinateur (uniquement si vous jouez seul).
4. La révélation de la sortie Aéroport ou non.

A l'aide de votre manette, déplacez le curseur, vers le haut ou vers le bas, pour choisir les options.

Vous pouvez sélectionner le mode d'un ou de deux joueurs, du niveau de difficulté, et du Q.I. de votre ordinateur en déplaçant le manche vers la gauche ou vers la droite.

Une fois que vous avez fait votre sélection, pressez la barre d'espace ou le bouton de la manette pour commencer le jeu.

COMMANDES

DEPLACEMENT

Les pièces dans lesquelles vous vous déplacez sont en trois dimensions. Vous poussez le manche vers l'avant pour aller vers le fond de la pièce. Pour venir vers l'avant, tirez le manche vers vous. Si vous déplacez le manche vers la gauche ou vers la droite, vous vous déplacerez vous même vers la gauche ou la droite. Si allez d'une pièce à l'autre, vous constaterez qu'un indicateur de déplacement (situé sous votre pièce) défile de droite à gauche et est remis à jour à chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle pièce. Ces symboles vous indiquent comment retourner d'où vous venez. Par exemple, si vous vous déplacez d'une pièce vers la droite et de deux pièces en arrière, vous lirez de droite à gauche deux flèches vers le bas et une flèche vers la gauche. Pour retourner d'où vous venez, suivez les flèches en les lisant de droite à gauche. Au fur et à mesure que vous vous déplacez, l'indicateur de déplacement défile de gauche à droite, effaçant toutes les flèches jusqu'à ce que vous retourniez à la pièce d'où vous êtes parti.

MANIPULATION D'OBJETS

Mettez vous à portée d'un objet (vous entendrez un bref morceau de musique et verrez une lumière clignotante). Puis pressez le bouton de tir. Les objets trouvés dans une pièce peuvent être ouverts ou transportés et peuvent révéler un des objets cachés que vous cherchez. Si vous n'avez pas cette chance, ils peuvent activer un piège et vous éliminer...

OUVERTURE DES PORTES

Déplacez vous vers une porte fermée. Pressez le bouton de tir pour ouvrir la porte.

Il est indispensable de posséder une manette de jeu. Cependant, vous pouvez utiliser certaines touches du clavier :

f5 : Retour au menu des options

RUN/STOP : Pause de jeu

S : Pressez cette touche une fois pour éteindre la musique, une seconde fois pour la rallumer

Barre d'espace : Pressez-la pour commencer le jeu

ELEMENTS DU JEU

Simulvision

La partie supérieure de l'écran contrôle les gestes de l'espion blanc, tandis que la partie inférieure représente l'espion noir. Les activités des deux espions sont visibles pour les deux joueurs dans les pièces affichées sur le côté gauche de l'écran. Le côté droit est réservé à l'affichage des pièges et leurs six pictogrammes.

Simulplay

Avec le chronomètre, les deux joueurs peuvent jouer simultanément. Puisque les activités des deux espions ont lieu à découvert, vous devez également observer et vous souvenir de ce que fait l'autre espion tout en vous occupant de vos propres affaires.

LE BUT DU JEU

L'objectif principal est de s'échapper de l'ambassade avec la malette secrète, votre passeport, de l'argent, les plans secrets, et la clé. Si vous ne parvenez pas à cela avant la fin du temps autorisé, votre espion se contentera de rivaliser avec l'autre espion au niveau du score.

COMBATS DE CORPS A CORPS

Quand les deux espions se trouvent dans la même pièce, ils ont la possibilité d'attaquer l'autre joueur. Faire quelques pas en direction de l'autre joueur signifie que vous l'attaquez. A ce moment, un seul des écrans Simulvision fonctionne, les deux espions ont à la main un gourdin; les joueurs utilisent la manette de jeu ou les flèches du clavier pour diriger à la fois l'espion et le gourdin, et essaient de porter le maximum de coups à la tête et au corps de l'autre espion. Si l'un des espion est en possession de la malette au moment de la confrontation, le gagnant peut s'en emparer et s'enfuir.

Lors du combat, les espions ne peuvent plus chercher d'objets, ni utiliser le Trapulator (tableau des pièges). Cependant les portes continuent à fonctionner, vous pouvez donc élaborer des pièges en relation avec elles. Si les espions ne sont en possession d'aucun objet lorsqu'ils pressent le bouton de tir, ils tiendront un gourdin avec lequel ils pourront frapper l'autre espion à la tête ou au ventre. Pour le frapper à la tête, gardez le bouton de tir enfoncé tout en déplaçant tout en tirant le manche vers vous. Pour le frapper au ventre, déplacez le manche de gauche à droite (ou de droite à gauche selon la direction dans laquelle est tourné l'espion). La première fois que vous pressez le bouton de tir, l'espion se tourne vers son opposant. Pour déplacer votre espion durant le combat, lâchez le bouton de tir et déplacez vous comme auparavant.

Le fait de frapper l'autre espion l'affaiblit, et environ 7 bons coups de gourdin sont nécessaires pour le tuer. Cependant les espions recouvrent leur forces au bout d'un certain temps.

Si un espion est en possession d'un objet lorsqu'il entre dans la même pièce que l'autre espion, l'objet est perdu ou caché dans cette pièce, selon le type d'objet. Les pièges sont également perdus, tandis que les objets de l'inventaire et la malette sont cachés quelque part dans la pièce. Le vainqueur du combat peut chercher l'objet pour le prendre ou le reprendre.

NOTE : Au début d'une nouvelle partie, les deux espions démarrent dans la même pièce à seulement quelques pas l'un de l'autre. Alors tenez vous sur vos gardes.

TEMPS

Les deux joueurs disposent d'un même temps pour traverser le labyrinthe, rassembler les objets, chercher la malette et sortir de l'ambassade avant

que l'avion décolle. Cependant il existe des pénalités. Vous perdez du temps à installer des pièges. Lorsque vous les installez, vous entendrez des bips, ce qui signifie que vos pièges ont été correctement posés et vous rappelez de garder un oeil sur votre Trapulator qui déduit le laps de temps approprié.

Ainsi, si vous êtes victime d'un piège ou si vous perdez au combat de corps à corps le chronomètre continue à décompter le temps même si vous êtes inconscient. Ces pertes de temps ne peuvent en aucun cas être rattrapées. Les deux joueurs ne peuvent donc jamais terminer dans le même temps. C'est pourquoi, un joueur survivra à l'autre. Le survivant continuera à chercher la malette, les objets nécessaires et la sortie. Si vous jouez contre l'ordinateur et qu'il reste du temps à l'ordinateur, il vous suffit de presser la touche f5 pour faire avorter la mission. Même après la mort de votre espion, les pièges qu'il a posés continuent à fonctionner. Le jeu ne se termine pas parce qu'un des joueurs a dépassé le temps qui lui était imparti.

LES PIEGES CORPORELS (voir les pièges et les échappatoires)

Tandis que les joueurs se déplacent à travers le dédale des pièces, ils peuvent sélectionner un des cinq pièges corporels. L'arsenal des pièges corporels comprend : des bombes, des ressorts, des seaux d'eau, des revolvers dont la gachette est reliée à un élastique, et des bombes à retardement. Il n'est pas nécessaire de cacher les bombes; en fait elles sont activées immédiatement et constituent les seuls pièges qui ne peuvent être ni transportés ni neutralisés! Le revolver et le seau d'eau peuvent uniquement être attachés à une porte close. Les autres pièges doivent être cachés derrière un meuble ou un objet se trouvant dans la pièce.

Les espions portent les pièges d'une pièce à l'autre, les plaçant où ils le souhaitent quand ils sont prêts. Les pièges corporels sont représentés en noir tandis que les échappatoires sont en couleurs. Pour poser un piège :

1. Pressez le bouton de la manette ou la barre d'espacement **DEUX FOIS** ! Et vous accédez au Trapulator. Regardez la flèche verte.
2. Déplacez la flèche sur le Trapulator en utilisant la manette de jeu ou les flèches du clavier.
3. Positionnez la flèche sur le piège de votre choix.
4. Pressez le bouton de la manette ou la barre d'espacement. Votre espion est en possession du piège.
5. Positionnez l'espion devant la cachette que vous avez choisie.
6. Attendez le clignotement qui indique que votre espion se trouve dans la bonne position.
7. Pressez le bouton de la manette ou la barre d'espacement. Le piège disparaît et vous entendez trois bips. Ils indiquent que le piège est armé et que le temps a été décompté du temps qui vous reste avant que l'avion décolle.

En ce qui concerne le piège du revolver, il peut être placé n'importe où sauf près d'une porte. Tandis que vous déplacez votre espion dans la pièce, l'élastique s'étirera et suivra l'espion. Positionnez le devant une porte fermée, attendez le clignotement, pressez le bouton de la manette ou la barre d'espacement. Le piège est armé.

Une fois que le piège a été tendu, les deux espions peuvent le désarmer! Une bombe à retardement explose 15 secondes après avoir été posée. Les espions qui se trouvent dans la pièce au moment de l'explosion sont réduits

en poussière. Contrairement aux autres pièges, la bombe à retardement ne peut être désarmée par les espions. Ouvrez vos oreilles. Elles sont très utiles si vous êtes poursuivi. Lorsqu'un espion explose avec la bombe, il a une pénalité totale de 27 secondes. Par contre, l'autre joueur gagne des points pour chaque piège qui fonctionne. Si l'espion piégé était en possession de la malette, l'autre espion peut utiliser ce temps pour localiser la victime et lui dérober la malette. Lorsque un joueur tombe dans un piège, l'autre espion est pris d'un rire hystérique.

LES ECHAPPATOIRES

Exception faite de la bombe à retardement, il est possible de déjouer les pièges grâce aux échappatoires dispersés dans le labyrinthe. Chaque type d'échappatoire est toujours dissimulé dans le même type de cachette. Par exemple les ciseaux se trouvent toujours dans les trousse de pharmacie suspendues aux murs du fond. Tout comme pour les pièges, l'espion doit les prendre et les transporter d'une pièce à l'autre. Les espions ne peuvent pas transporter plus d'un objet à la fois sauf s'ils sont dans la malette.

LES PIÈGES ET LES ECHAPPATOIRES

Pièges	Symbole	Utilisable	Echappat.	Symbole	Localisation
Bombe		Partout sauf porte	Seau d'eau		Extincteur rouge sur le mur gauche
Ressort		Partout sauf porte	Sécateur		Boite à outils blanche sur le mur droit
Seau d'eau (électrifi- cation)		Porte uni- quement	Parapluie		Porte-manteau
Révolver avec élas- tique		Porte uni- quement	Ciseaux		Trousse de pharmacie sur le mur du fond
Bombe à retardement		Partout	AUCUN		

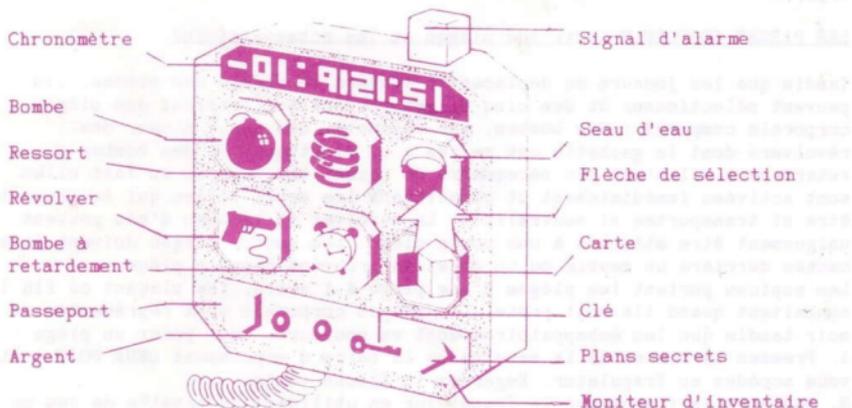
TRAPULATOR

Il est situé à droite de chaque pièce et ressemble à une calculatrice. Il a quatre fonctions principales : Vous pouvez l'utiliser pour sélectionner les pièges, déterminer votre position, connaître le temps qui vous reste et consulter l'inventaire.

En haut du trapulaturer se trouve un chronomètre qui indique le temps qui vous reste avant que l'avion décolle (avec ou sans vous)! Sous le chronomètre vous avez six boutons. Sur les cinq premiers sont représentés les pièges au choix, tandis que le sixième en bas à droite de l'écran

affiche une carte de l'ambassade dans laquelle vous vous êtes introduit. La carte apparaîtra dans la pièce où se trouvait votre espion au moment où il a demandé la carte. La pièce où se trouve votre espion clignote. Les pièces en couleurs sont celles où votre espion est déjà passé au moins une fois. Les objets de l'inventaire que vous n'avez pas encore utilisés sont représentés par un point. La carte ne vous indique pas quel objet se trouve dans quelle pièce, mais seulement que quelque chose que vous cherchez s'y trouve. Enfin, le Trapulator affiche les objets que vous avez rassemblés lorsque vous êtes prêt à partir. En haut vous devez voir votre passeport, les plans secrets, de l'argent, et une clé. La carte ne vous indique pas la position de l'autre espion, ni ne révèle rien à propos du deuxième étage de l'ambassade (s'il en existe un).

TRAPULATOR modèle FSS 84



INVENTAIRE

Votre mission étant de vous échapper de l'ambassade adverse, la manette en main, il faut se rappeler que le reste n'est que distraction. Avant que le temps qui vous est imparti se termine, vous devez trouver et conserver la malette, localiser l'unique sortie, et embarquer dans votre avion avec tous les objets suivants : le passeport, l'argent du voyage, les plans secrets, et la clé.

Il est utile de savoir que ces objets ne se trouvent jamais à l'emplacement des échappatoires. Utilisez la malette pour transporter ces objets.

Emportez les avec vous ou cachez les. Il n'y en a qu'un de chaque sorte par jeu. Protégez la malette à tous prix.

Si vous trouvez un objet mais que vous n'avez pas la malette, votre espion portera un sachet blanc et les objets qu'il contient clignoteront sur le Trapulator.

SORTIE

Chaque ambassade ne comporte qu'une porte de sortie sur laquelle est écrit

Exit. Vous ne pouvez partir sans les objets cités ci-dessus, l'homme de sécurité de l'aéroport vous en empêcherait.

LES EMBASSADES A PLUSIEURS ETAGES

Certaines ambassades comportent deux étages. Votre espion peut passer d'un étage à l'autre en utilisant les échelles. Les trous dans le sol sont souvent cachés par le tapis. Utilisez la manette ou la barre d'espacement pour couvrir ou découvrir ces ouvertures. Utilisez la manette ou les flèches du clavier pour monter ou descendre.

ECHELLES ET TAPIS

Si vous pénétrez dans une pièce où se trouve une échelle, approchez vous d'elle et pressez le bouton de la manette. Une pression du bouton de la manette descend l'échelle au rez-de-chaussée, ce qui permet à votre espion de monter à l'étage supérieur. Si vous ne faites pas monter votre espion, pressez le bouton une deuxième fois pour faire remonter l'échelle. Pour monter ou descendre, pressez le bouton de tir lorsque vous êtes dans la bonne direction. L'espion se déplacera par lui-même. Ne maintenez pas le manche en avant ou en arrière. Si vous entrez dans une pièce équipée d'un tapis, approchez vous du tapis, pressez le bouton de tir pour lever le tapis et découvrir le trou. Déplacez votre espion vers l'ouverture et il descendra à l'étage inférieur grâce à l'échelle. Pour recouvrir l'ouverture, restez près d'elle et pressez à nouveau le bouton de tir.

LES "MIETTES DE PAIN"

Vous pouvez garder trace de vos déplacements en utilisant les petits indicateurs juste dessous votre pièce. Ces guides vous indiquent le chemin pour revenir sur vos pas et ne peuvent être utilisés aux niveaux les plus difficiles. Voici les indicateurs et leur sens :

- > Prenez la porte de droite pour revenir à la pièce précédente
- < Prenez la porte de gauche pour revenir à la pièce précédente
- ↓ Prenez la porte à l'avant de la pièce pour revenir à la précédente
- ↑ Prenez la porte au fond de la pièce pour revenir à la précédente
- o Descendez par l'ouverture dans le plancher pour revenir à la pièce précédente

▮ Montez à l'échelle pour revenir à la pièce précédente

L'ordinateur peut se rappeler des neufs dernières pièces par lesquelles vous êtes passés

LE MARQUAGE DES POINTS

- + 80 pour une victoire au combat de corps à corps
- 20 pour une défaite au combat de corps à corps
- + 30 pour la pose d'un piège
- 80 pour être tombé dans un piège ou entre les mains du garde de l'aéroport
- + 60 pour le vol d'objets à l'autre à joueur
- 70 pour faire appel à la carte
- + 40 pour l'utilisation réussie d'un échappatoire

CLASSEMENT

A la fin de chaque partie, on attribue aux joueurs le titre ou le classement qu'ils méritent. L'ordinateur calcule le total des bonus et des pénalités.

REMARQUES

REMARQUES

Les joueurs sont classés dans l'ordre de leur classement. Les joueurs de même classement sont classés par ordre alphabétique. Les joueurs de même classement et de même nom sont classés par ordre de leur âge. Les joueurs de même classement, de même nom et de même âge sont classés par ordre de leur date de naissance. Les joueurs de même classement, de même nom, de même âge et de même date de naissance sont classés par ordre de leur numéro de joueur.

REMARQUES

Les joueurs sont classés dans l'ordre de leur classement. Les joueurs de même classement sont classés par ordre alphabétique. Les joueurs de même classement et de même nom sont classés par ordre de leur âge. Les joueurs de même classement, de même nom et de même âge sont classés par ordre de leur date de naissance. Les joueurs de même classement, de même nom, de même âge et de même date de naissance sont classés par ordre de leur numéro de joueur.

REMARQUES

Les joueurs sont classés dans l'ordre de leur classement. Les joueurs de même classement sont classés par ordre alphabétique. Les joueurs de même classement et de même nom sont classés par ordre de leur âge. Les joueurs de même classement, de même nom et de même âge sont classés par ordre de leur date de naissance. Les joueurs de même classement, de même nom, de même âge et de même date de naissance sont classés par ordre de leur numéro de joueur.

REMARQUES

Les joueurs sont classés dans l'ordre de leur classement. Les joueurs de même classement sont classés par ordre alphabétique. Les joueurs de même classement et de même nom sont classés par ordre de leur âge. Les joueurs de même classement, de même nom et de même âge sont classés par ordre de leur date de naissance. Les joueurs de même classement, de même nom, de même âge et de même date de naissance sont classés par ordre de leur numéro de joueur.