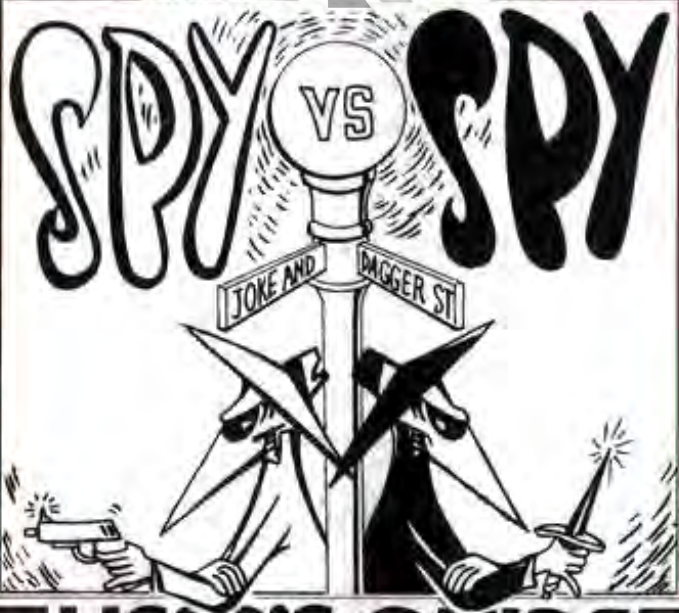


ATARI  
MUSEUM.NL  
**MAD**<sup>®</sup>

MAGAZINE'S OFFICIAL



**USER'S GUIDE**



FIRST STAR SOFTWARE, INC. designs and publishes computer software in affiliation with Warner Software, Inc., a Warner Communications company.



Mad Magazine is a registered trademark of E.C Publications, Inc. and is used bij permission;

Spy vs. Spy is based upon a property of E.C. Publications, and is used bij permission.

Spy vs. Spy is a registered trademark of First Star Software Inc.

© 1985 First Star Software Inc. in affiliation with Warner Software Inc.  
Designed by Mike Riedel.

Licensing arranged by international Computer Group  
In licentie geproduceerd door Aackosoft Zoeterwoude 1985



<b>INHOUD</b>	<b>PAGINA</b>
Inleiding	4
Systeem-vereisten	5
Laad-Instructies	6
De Start	6
<b>BEDIENING</b>	<b>7</b>
De Toetsen en hun Functies	8
<b>BEGINSELEN VAN HET SPEL</b>	<b>9</b>
Simulvisioen	9
Simulplay	10
Man-tot-man gevecht	10
Tijd	12
Booby-traps	13
Tegenmaatregelen	15
Overzicht Booby-traps en tegenmaatregelen	15
"Trapulator"	16
Inventaris	17
Exit	18
Split level ambassade-gebouwen	18
Ladders en tapijten	18
"Broodkruimels"	19
Scoren	19
Verwerving van rangen	19

## HET DOEL VAN DE MIJN

Jouw opdracht is om uit het gebouw van de ambassade te ontsnappen. Met het top-secret kofferje. Al het andere is niet meer dan afleiding. Voordat de tijd verstrijkt moet je het voor elkaar krijgen om het kofferje te vinden, te vullen en te behouden. Ook moet je de enige uitgang zien op te sporen om daarna aan boord te gaan terwijl je de volgende dingen bij je dringt: Paspoort, Reisgeld, de Sleutel en de geheime Documenten.

Bij de start hebben beide spelers evenveel tijd om het net van kamers te doorkruisen, de vereiste voorwerpen te verzamelen, het koffertje op te speuren en het gebouw van de ambassade te verlaten voordat het vliegtuig opstijgt.

Spy vs. Spy, naar een idee van Antonio Prohias, voor het eerst in 1960 verschenen. Sinds 1972 worden de dwaze avonturen van de zwarte en de witte spion door miljoenen ook in paperback gelezen.

Firststar en Aackosoft zijn er trots op Spy vs. Spy als computer-game te kunnen presenteren.

Met dit programma worden Simulvision™ en Simulplay™ geïntroduceerd.

SIMULVISION™ vertoont op revolutionaire wijze door middel van een gespleten beeld de activiteiten van beide spelers tegelijkertijd! Zelfs wanneer je alleen speelt tegen de computer krijg je te zien wat de andere spion in z'n schild voert.

**SIMULPLAY™** laat, zoals je al geraden hebt beide spelers spelen. Tegelijkertijd! Het is niet meer nodig om je beurt af te wachten tijdens je tocht door het museum van onderling verbonden kamers. Terwijl je booby-traps opstelt en onschadelijk maakt, verward bent in man-tot-man gevechten, op zoek bent naar het top-secret koffertje en naar de enige uitgang van het gebouw, moet je bij elkaar zien te scharrelen je paspoort, de geheime documenten, het geld en de sleutel. Als je deze dingen nog niet hebt voordat je tijd om is dan vertrekt het vliegtuig zonder jou. Alfred E. Neuman heeft eens gezegd: "Wanneer je de eerste keer niet slaagt..... Spy, Spy again!!

#### **SYSTEEM VEREISTEN**

Commodore 64 + joystick (of 2 joysticks voor de 2 speler-optie)

of

Atari 400/800, 600/800/1200 XL met 48k RAM + Atari compatible joystick (of 2 joysticks voor de 2 speler-optie)

**Opmerking:**

Wanneer je niet in het bezit bent van een joystick kijk dan bij de "Toetsen en hun Functie".

## LAAD INSTRUCTIES

Commodore 64: <SHIFT> + <RUN/STOP>

Atari 400/800

Atari 600/800/1200 XL

## SPEL OPTIES

Wanneer Spy vs. Spy in je gcomputer is geladen dan wordt het Optionsbeeld getoond. Dit bevindt zich in de bovenste kamer. Uit de volgende opties kun je je keuze maken:

1. Het aantal spelers
2. De moeilijkheidsgraad
3. Het "IQ" van de computer (alleen van toepassing wanneer je de één-speler versie kiest)
4. De uitgang naar de luchthaven wel of niet tot het einde geheim gehouden.

## DE START

Beweeg met je joystick of met de daartoe geschikte toetsen je cursor op en neer, naar elk van de opties. Door jouw joystick naar rechts of links te bewegen kun je een keuze maken tussen de één of twee-speler versie, de moeilijkheidsgraad bepalen en het IQ van de computer (alleen beschikbaar in de één-speler versie). Alleen wanneer je jouw keuzen hebt gemaakt zal het indrukken van de SPACEBAR of de vuurknop het spel starten.



## BEDIENING

### BEWEGING

De kamers waarin je je kunt bewegen zijn 3 dimensionaal. Door de joystick naar voren te duwen verplaatst je je tot achter in de kamer. Door de joystick naar je toe te halen kom je weer naar voren. Wanneer je de joystick naar links beweegt ga je naar links, wanneer je hem naar rechts beweegt naar rechts.

Wanneer je je van de ene kamer naar de andere verplaatst zul je merken dat een "Movement Status Indicator"-balk (deze bevindt zich onder jouw kamer) van rechts naar links scrollt en de opvolging van kamers die je bent binnengegaan bijhoudt. Deze tekens tonen hoe je moet terugkeren naar waar je vandaan kwam. Bijvoorbeeld, wanneer je één kamer naar rechts gaat en twee naar achter dan zul je, lezend van rechts naar links, twee pijlen zien die naar beneden wijzen en één pijl die naar links wijst. Om je weg terug te vinden moet je de pijlen volgen, te beginnen met de meest rechtse. Terwijl je je verplaatst scrollt de Movement Indicator van links naar rechts en wist het elke pijl uit totdat je terug bent in de kamer van waaruit je bent vertrokken. (Zie "Broodkruimels".)

### OBJECT MANIPULATIE

Verplaatst je eerst tot in de buurt van een object (je zult een korte toon horen en een flits zien). Druk daarna de joystick-knop in. Elk voorwerp dat zich in een kamer bevindt kan geopend of opgetild worden zou wel eens één van de verborgen items aan het daglicht kunnen brengen waarnaar je op zoek bent. Het geluk kan je ook niet meezitten. Dan blijken deze voorwerpen booby-traps te activeren die er jouw flink van langs geven.....!

### HET OPENEN VAN DEUREN

Verplaatst tot in de buurt van een gesloten deur. Druk de vuurknop in en de deur gaat open.

## DE TOETSEN EN HUN FUNCTIES

Atari: Bij Atari is het spel ook met het toetsenbord te spelen

### TOETS

K  
L  
A  
Z  
Q  
S  
Spatiebalk

### FUNCTIE

naar links  
naar rechts  
naar achter of omhoog  
naar voren of omlaag  
"Trapulator"  
muziek aan/uit  
deur openen/sluiten  
voorwerp oprapen/loslaten  
booby-trap  
kiezen/activeren  
spel starten  
pauze  
in "gevecht" arm met  
knuppel terug, uitsteken,  
omhoog, omlaag bewegen  
terug naar "option screen"  
Re-boot programma

### ESCAPE

CONTROL + K, L, A of Z

### OPTION

RESET

Commodore 64: Alleen met joystick bespeelbaar.

IS  
RUN/STOP  
S  
spatiebalk

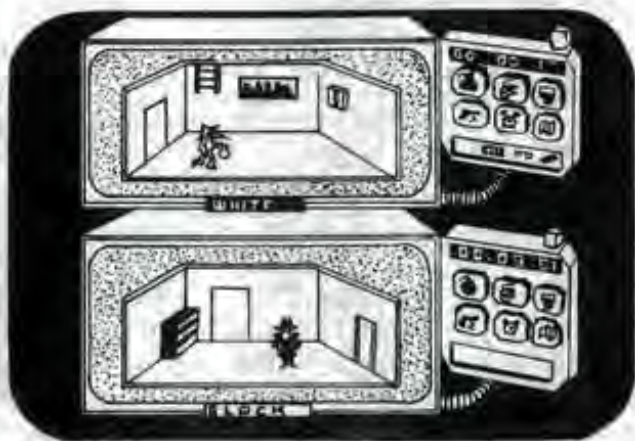
terug naar "option screen"  
pauze  
muziek aan/uit  
start spel

## BEGINSELEN VAN HART SPEL

MUSEUM.NL

### SIMULVISION

De unieke split-screen layout is te zien op de afbeelding hieronder. De bovenste helft vormt de achtergrond voor de activiteiten van de witte spion, in de onderste helft beweegt zich de zwarte spion (of speler 2 of de computer). De kamers waarin de beide spionnen rondsluipen zijn te zien op de linkerzijde van het beeld. De rechterzijde wordt ingenomen door de Trapulator met zijn zes tekens. (zie blz. 16)



## **SIMULPLAY**

Altijd maar op je beurt wachten, ik heb er genoeg van! Ruzie? Nee hoor: Simulplay. Omdat de acties van de beide spionnen in het openbaar plaatsvinden wordt de uitdaging het kijken naar wat de andere spion doet terwijl jij doorgaat met je eigen zaakjes, en het onthouden ervan. Simulplay maakt het de spelers mogelijk een man-tot-man gevecht te beginnen, booby-traps te plaatsen, elkaar na te jagen en voortdurend in de weg te staan.

## **MAN-TOT-MAN GEVECHT**

Een gevecht heeft alleen plaats wanneer de beide spionnen zich in dezelfde kamer bevinden. Simulvision houdt op en de spion die de gemeenschappelijke ruimte betreedt verschijnt op hetzelfde beeld als de spion die daar al was. Beide spionnen staan dan voor de keus om of aan te vallen, of te vertrekken, of de ander te vermijden. Tijdens het gevecht kunnen de spionnen niet naar voorwerpen zoeken of de Trapulator gebruiken (geen vallen en geen plattegrond). De deuren kunnen wel nog worden gebruikt en ook de vallen die daarmee zijn verbonden. Wanneer de spionnen niet in de buurt zijn van een voorwerp wanneer de joystick-knop wordt ingedrukt dan hebben zij in ieder geval nog knuppels in de hand waarmee zij de ander op het hoofd kunnen meppen of in de buik porren.

Om hem op het hoofd te slaan moet de knop ingedrukt blijven terwijl de joystick van de Up-positie naar de Down-positie wordt bewogen (hiermee wordt de spion naar beneden gezwaaid). Om te porren moet de joystick van links naar rechts worden gebracht (of van rechts naar links, afhankelijk van de richting die de spion opkijkt). wanneer de joystick wordt ingedrukt dan zal de spion automatisch oog-in-oog komen te staan met zijn tegenstander, ongeacht in welke richting deze zich voortbewoog. Om jouw spion tijdens het gevecht te verplaatsen moet je de knop loslaten en doorgaan als normaal. Wanneer de andere spion een klap krijgt dan verzwakt hij, en ongeveer 7 slagen zijn genoeg om hem te doden. Na enige tijd krijgen de spionnen die geslagen zijn hun oude kracht terug. wanneer een spion iets bij zich draagt als hij een gemeenschappelijke kamer binnenkomt dan wordt dat object of verloren of verborgen, afhankelijk van wat het is. Vallen en tegen vallen worden verloren, items die tot de inventaris behoren evenals het koffertje worden in de kamer verborgen. De winnaar van het gevecht mag het item proberen te vinden en kan er (weer) de gelukkige bezitter van worden. NB: Bij het begin van elk nieuw spel vertrekken de beide spionnen vanuit dezelfde kamer terwijl ze maar enkele passen van elkaar afstaan. Blijf op je hoede!

## TIJD

De beide spelers starten met evenveel aan tijd om door het net van kamers rond te toeren, de tijd om objecten te verwerven, het koffertje op te speuren en het gebouw van de ambassade te verlaten voordat hun vliegtuig opsuijgt. Maar, er zijn verschillende tijdsancties. Je verliest tijd wanneer je een booby-trap plaatst, wanneer je een val plaatst zul je enkele bieps horen. Deze zeggen je dat de val goed is geplaatst en doen je eraan denken dat je jouw Trapulator in de gaten moet houden, die bezig is seconden van de jouw beschikbare tijd af te trekken.

Wanneer je het slachtoffer bent van een booby-trap of de verliezer van een man-tot-man gevecht dan gaat de klok door met tellen of je nu 'bewusteloos' bent of niet. Dit verlies aan tijd kan nooit worden hersteld. Wanneer de tijd bijna om is dan zal er een rood waarschuwingslichtje boven op de Trapulator aanflitsen.

De tijd die beide spelers tot hun beschikking hebben kan nooit op hetzelfde moment aflopen. Daarom al één speler de andere overleven. De overlevende speler zal zijn speurtocht naar het koffertje, de vereiste items en de uitgang voortzetten. Wanneer je tegen de computer speelt en de computer heeft tijd over dan kun je zijn missie ontijdig verbreken door <F5> op de C-64, of "OPTION" in te drukken op de Atari. Zelfs na het verdwijnen van je eigen spion blijven de vallen die deze heeft geplaatst van werking. Het spel is echt nog niet beëindigd wanneer de tijd van een van de spelers om is.

Om het spel te stoppen of om te pauzeren moet je op de RUN/STOP-knop drukken op de Commodore of op de ESCAPE-toets op de Atari.

**BOOBY-TRAPS** (zie tabel van vallen en tegenmaatregelen)  
Terwijl de spelers zich bewegen door het net van kamers mogen ze elk van de vijf bommen kiezen. Het arsenaal van booby-traps bevat bommen, veren, emmers met water, pistolen met lijntjes die aan de trekker zijn vastgebonden en tijdbommen. De tijdbom hoeft niet verborgen te worden. Deze wordt namelijk direct geactiveerd en is de enige booby-trap die niet kan worden megedragen en onschadelijk gemaakt. Het pistool met het lijntje en de emmer met water kunnen alleen aan een gesloten deur worden vastgemaakt. Al de andere vallen mogen worden geplaatst achter of in alles wat in de kamers wordt gevonden.

De spionnen kunnen de vallen in en uit de kamers verplaatsen en ze plaatsen waar zij willen wanneer ze klaar zijn. De boob-traps worden in het zwart afgebeeld en de onschadelijkmakers in kleur.

#### HOE PLAATS JE EEN VAL?

1. Druk je joystick-knop in....**TWEE MAAL!** Je hebt dan toegang gekregen tot de Trapulator. Let op de grote pijl.
2. Beweeg de grote pijl rond de Trapulator terwijl je de joystick- of keyboard-pijlen gebruikt.
3. Plaats de pijl op de door jou verkozen booby-trap.
4. Druk de joystick in of, voor het geval je het toetsenbord gebruikt, de **SPACEBAR**. De booby-trap is nu in handen van jouw spion.
5. Plaats de spion voor de door jou verkozen verbergplaats.
6. Wacht op een korte flits in de kamer van jouw spion. Deze flits wil zeggen dat de spion juist geplaatst is.
7. Druk de joystick/**SPACEBAR** in. De booby-trap zal verdwijnen\* en je zult de korte bieps horen. Deze wijzen je erop dat de val is geplaatst en dat er seconden worden afgetrokken van de tijd die over is voordat jouw vliegtuig vertrekt.

\*NB: In het geval van het pistool met het lijntje zal alleen het pistool niet meer zichtbaar zijn. Als je jouw spion verplaatst door de kamer zal de spion zich uitstrekken en de spion volgen. Plaats deze voor een gesloten deur, wacht op de flits, druk de joystick/SPACEBAR in en de val is gezet. Vanaf het moment dat een val is gezet kan elk van beide spionnen hem in werking stellen! Een tijdbom gaat af 15 seconden nadat hij is gekozen. Elk van beide spionnen in de kamer op het moment dat hij afgaat zal ervan langs krijgen. Zaak dus om gauw weg te wezen! In tegenstelling tot de andere vallen hangt het afgaan van de tijdbom niet af van het zoeken van de spionnen. Luister goed of je ze hoort. Ze komen handig van pas wanneer je achtervolgd wordt. De ongelukkige spion zal op dat moment 7 seconden verliezen. Ook zullen 20 seconden worden afgetrokken van zijn speltijd; een straf van 27 seconden dus. De andere speler krijgt punten voor iedere val waarvan de tegenpartij het slachtoffer is geworden. Wanneer het slachtoffer in het bezit was van het koffertje dan kan de andere spion deze tijd gebruiken om hem te vinden en hem de ander af te pakken. Wanneer een speler het slachtoffer wordt van een val dan doet hij zich niet alleen behoorlijkzeer maar wordt hij op de koop toe nog eens flink uitgelachen door de andere spion.

## TEGENMAATREGELN (zie tabel van vallen en tegenmaatregelen.)

Afgezien van de tijdbom kan de val van de vallen worden ontmanteld met een bepaald voorwerp dat ergens in het net van kamers is verborgen. Alles is verborgen op een zelfde soort locatie. Zo worden bijvoorbeeld de scharen gebruikt om het pistool met het lijntje onschadelijk te maken. Scharen worden alleen gevonden in de eerste hulp-trommeltjes op de achterste muren. Net als met de vallen kunnen de "onschadelijk-makers" op worden getild en vervoerd van kamer naar kamer. De spionnen kunnen niet meer dan één voorwerp op een bepaald moment dragen behalve wanneer ze over het koffertje beschikken.

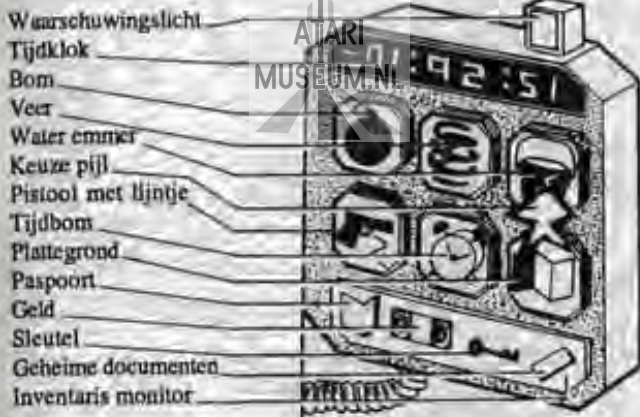
### VALLEN & TEGENMAATREGELN

VAL	TEKEN	TE GEBRUIKEN O.-M.	TEKEN	PLAATS
boom		overal behalve bij deur	emmer water	 Rode brandkist op de linker muur
veer		overal behalve bij deur	draadtang	 wide smeer kist op rechter muur
emmer water		alleen bij deur	paraplu	 kapstok
pistool met het lijntje		alleen bij deur	schaar	 eerste hulp-trommel op achterste muur
tijdbom		overal	NA	

## TRAPULATOR

Naast elke kamer bevindt zich een zgn. "Trapulator" (lijkt op een rekenmachine). Hij heeft een basisfunctie. Je kunt hem gebruiken om booby-traps uit te kiezen, om jouw locatie vast te stellen, om de tijd die jou rest te peilen en om de inventaris na te gaan.

Langs de bovenzijde van de Trapulator bevindt zich een digital-klok die jou de tijd toont die nog over is voordat jouw vliegtuig opstijgt (met of zonder je) ! Onder de klok zijn 6 knoppen. Op de eerste vijf zijn de booby-traps aangegeven waaruit je kunt kiezen. De zesde knop in de rechter hoek onder doet een plattegrond verschijnen van het ambassade-gebouw waarin je bent ingebroken. De plattegrond zal te zien zijn in de kamer waarin jouw spion zich bevindt en zal daar aan en uit slitsen. De kamers waarin jouw spion minstens eenmaal is geweest zullen met een kleur zijn ingevuld. De vereiste items van de inventaris worden elk met een stip voorgesteld. De plattegrond vertelt je niet welk item of hoeveel items zich in een bepaalde kamer bevinden, maar alleen dat iets waarnaar je zoekt er zich bevindt. Tenslotte vertoont de Trapulator de items die je met succes bij elkaar hebt verzameld wanneer je aan de ontsnapping toe bent. Ook wordt aangegeven wanneer een item van jou is afgepakt. Dit item zal; dan verschijnen op de Trapulator van de tegenpartij. Langs de onderkant van de Trapulator, van links naar rechts, moeten worden aangegeven jouw paspoort, geld, sleutel en geheime documenten. De plattegrond toont niet de plaats waar de andere spion zich bevindt en evenmin zegt het iets over de andere verdieping van het gebouw (als die er is).



## INVENTARIS

Omdat jouw opdracht eruit bestaat om met het koffertje in de hand uit het ambassade-gebouw te ontsnappen moet je goed beseffen dat al het andere niet meer dan afleiding is. Voordat de tijd verstrijkt moet je het voor elkaar zien te krijgen om het koffertje te vinden, te vullen en te behouden, de locatie van de enige uitgang te bepalen en aan boord te stappen van het vliegtuig in bezit van het volgende: Paspoort, Reiskas, de Sleutel en de Geheime Documenten.

Het is handig om te weten dat deze items niet te vinden zijn op de plaatsen waar de "onschadelijk makers" al zijn gesitueerd. Gebruik het koffertje om er al deze items in op te bergen. Draag ze met je of verberg ze. Er is er maar één van elk in het spel. Bescherm het koffertje met hand en tand.

Wanneer jouw spion een item vindt en hij het koffertje nog niet in zijn bezit heeft dan zal hij een wit tasje dragen en dan zal het item dat dit tasje bevat flitsen op de Trapulator.

## EXIT

Er is maar één manier om in elk ambassade-gebouw te komen. De Exit- (uitgang) Code is uitgegeven. Je kunt niet vertrekken zonder de vereiste spullen. De bewakers van de luchthaven zullen daarop toezien!

## SPLIT-LEVEL AMBASSADE-GEBOUWEN

Sommigen van de ambassade-gebouwen zijn twee verdiepingen hoog. Jouw spion kan gaan van de ene verdieping naar de andere door middel van ladders. Gaten in de vloer worden vaak verborgen door tapijten. Gebruik de joystick of SPACEBAR om een dergelijke opening in de vloer te bedekken of bloot te leggen. Gebruik de joystick of het toetsenbord om je van boven naar beneden te verplaatsen.

## LADDERS EN TAPIJEN

Wanneer je een kamer binnenkomt waarin zich een ladder bevindt dan kun je van deze gebruik maken door je tot in de buurt ervan te begeven en de joystick-knop in te drukken. Door eenmaal de joystick in te drukken laat je de ladder tot op de vloer zakken waarna je jouw spion de ladder op in de bovenliggende etage kunt helpen. Wanneer je jouw spion niet de ladder op laat gaan maar de joystick-knop indrukt dan stijgt de ladder weer op. Om naar boven en naar beneden te gaan moet je de joystick eenmaal in de gewenste richting een zetje geven. Je moet de joystick niet naar voren of naar achter houden! Wanneer je een kamer binnenkomt met een tapijt en wanneer je er in de buurt van gaat staan dan kun je door de joystick-knop in te drukken het tapijt oplichten en zien of er een gat onder ligt verborgen. Wanneer je jouw spion tot boven het gat verplaatst dan zal hij vanzelf langs een ladder naar een lagere verdieping afdalen. Je kunt een gat bedekken door in de buurt ervan te gaan staan en dan weer de joystick-knop in te drukken.

## "BROODKRUMELS"

Je kunt je eigen voetstappen weer opsporen door goed te letten op de kleine tekens net onder de voorste hoek van je kamer. Deze tekens (niet beschikbaar in de hogere moeilijkheidsgraden) wijzen je de weg terug naar waar je net vandaan bent gekomen! De tekens en hun betekenis zijn de volgende:

- > maak gebruik van de deur rechts om een kamer terug te gaan
  - < maak gebruik van de deur links om een kamer terug te gaan
  - Ø maak gebruik van de deur voor in de kamer om een kamer terug te gaan
  - ≠ maak gebruik van de deur achter in de kamer om een kamer terug te gaan
  - 0 ga door het gat naar beneden om een kamer terug te gaan
  - # ga de ladder op om een kamer terug te gaan
- Maar liefst 9 opeenvolgende kamers kunnen hiernice worden aangegeven en onthouden.

## SCOREN

Punten worden verleend of afgetrokken voor het volgende:

- +80 bij het winnen van een man-tot-man gevecht
- 20 bij het verliezen van een man-tot-man gevecht
- +30 voor het plaatsen van een booby-trap
- 80 wanneer je het slachtoffer bent van een val, of een schop onderje.....
- van een van de bewakers van de luchthaven
- +60 voor het stelen van een item uit de inventaris van de tegenspeletr
- 70 voor het oproepen van de hulp Plattegrond
- +40 voor het succesvol gebruik van een onschadelijk-maker

## VERWERVEN VAN RANGEN

Aan het einde van elk spel zullen de spelers de rang of titel worden toegekend die zij hebben verdiend. Bonus-punten en tijd-sancties worden door de computer berekend.

MID<sup>®</sup>

ATARI  
MAGAZINE'S OFFICIAL  
MUSEUM.NL

# SPY vs SPY

988 © Nederlandse handleiding 1985  
AACKOSOFT INTERNATIONAL B.V.



**WE'VE GOT DESIGNS ON THE FUTURE.**

In affiliation with Warner Software Inc.