

MAD[®]
MAGAZINE'S OFFICIAL



ACCION Y ESTRATEGIA UNO O DOS JUGADORES
DOBLE PANTALLA DE ACCION SIMULTANEA

ESPIA CONTRA ESPIA

I N D I C E

Introducción	2
Sistemas requeridos.	2
Instrucciones de carga.	2
Opciones de juego.	2
Comienzo.	3
Controles.	3
Teclas y sus funciones.	3
ELEMENTOS DE JUEGO.	3
Simulvisión.	3
Simulplay.	4
Lucha cuerpo a cuerpo.	4
Tiempo.	5
Trampas.	5
Recursos.	6
Gráfico de trampas.	6
Manipulador de trampas.	6
Inventario.	7
Salida.	7
Embajadas de dos pisos.	7
Escalerillas y alfombras.	8
"Migas de pan".	8
Puntuación.	8
Categoría.	8

Tu misión es escapar de la embajada, con el maletín de alto secreto en la mano. Es importante recordar que todo esto no es sino una sencilla distracción. Antes de que transcurra el tiempo, tienes que encontrar, llenar y conservar el maletín; localizar la única salida y subir a bordo del avión con todo esto: pasaporte, dinero para el viaje, la llave y los planos secretos.

Ambos jugadores comienzan con tiempos iguales para recorrer el laberinto de habitaciones, recoger los objetos exigidos, buscar el maletín y salir de la embajada antes de que despegue el avión.

INTRODUCCION

Creados por Antonio Prohias, los agentes en Blanco y Negro aparecieron por primera vez en la revista MAD en 1960. Desde 1972, millones de personas han disfrutado de las extravagancias de estos agentes de lo absurdo, en novelas de bolsillo.

First Star Software está orgullosa de presentar el primer juego oficial para ordenadores, SPY vs SPY (Espía contra Espía).

Ponte tu disfraz de líos-pionaje y prepárate para algo de acción que lleva el remate de MAD. El juego fundamental de acción/estrategia, SPY versus SPY, introduce dos nuevas características de juego de ordenador.

SIMULVISION : (Marca Registrada) utiliza una representación visual de pantalla dividida que refleja simultáneamente las actividades de ambos jugadores. Aún cuando se juegue a solas con el ordenador, puedes ver lo que el otro astuto ESPIA está haciendo.

SIMULPLAY : (Marca Registrada) permite que ambos jugadores jueguen . . . ¡acertaste!: simultáneamente. No hay necesidad de esperar turno mientras se recorre un laberinto seleccionable, aunque colocados al azar, de habitaciones que se comunican entre sí. Mientras se instalan trampas engañabobos, se están enzarzando en una lucha mano a mano, se busca el maletín de Alto Secreto (se supone que ya no es secreto) y se busca la única salida, tienes que reunir pasaporte, planos secretos, dinero y una llave con el fin de escapar de la embajada extranjera antes de que tu avión despegue. Como dice Alfred E. Neuman: "si no lo logras al principio . . . ESPIA, ESPIA de nuevo".

SISTEMAS REQUERIDOS

Spectrum 48K

Commodore 64

Nota: Si no tienes joystick, mira "TECLAS y sus funciones".

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K : Presiona LOAD "" ENTER

Commodore 64 : Presiona SHIFT y RUN/STOP. Joystick en Port 2 para 1 jugador. Se necesita otro joystick para la versión de 2 jugadores.

OPCIONES DEL JUEGO

Una vez cargado SPY vs SPY en tu ordenador, se te presentará la pantalla de OPCION.

Situado dentro de la habitación superior, podrás seleccionar y modificar las siguientes opciones:

1. Número de jugadores.
2. Nivel de dificultad.
3. "Cociente de inteligencia" del ordenador (versión de un solo jugador)
4. Salida del aeropuerto revelada u oculta hasta el final.

COMIENZO

Con tu joystick o las teclas apropiadas, mueve el cursor arriba o abajo hacia cualquiera de las opciones.

Moviendo el joystick hacia izquierda o derecha puedes seleccionar el modo de 1 ó 2 jugadores, nivel de dificultad, el cociente de inteligencia (solo en la opción de 1 jugador).

Una vez que hayas realizado tu selección, presiona la barra de espacio o el botón del joystick para comenzar el juego (en el caso del Commodore) o presiona la tecla de ENTER (en el caso del Spectrum)

CONTROLES

MOVIMIENTO : Las habitaciones en las que estás son tridimensionales. Empujando joystick hacia adelante, te desplazarás hacia la parte posterior de la habitación. Echando el joystick hacia atrás, te llevará hacia la parte delantera. Desplazando el joystick a la derecha o a la izquierda, te llevará a la derecha o izquierda. Si te desplazas de habitación a habitación, observarás que un indicador de estado de movimiento en forma de barra (situado debajo de tu habitación) gira de derecha a izquierda y se actualiza con cada nueva habitación en la que entres. Estos símbolos te indican cómo volver donde estabas y donde viniste. Por ejemplo, si te desplazas una habitación a la derecha y dos habitaciones atrás, verás leyendo de derecha a izquierda, dos flechas "abajo" y una flecha "izquierda". Para encontrar el camino de regreso, sigue la indicación de las flechas de derecha a izquierda. A medida que te desplazas el indicador de movimiento girará de izquierda a derecha, borrando cada flecha hasta que hayas vuelto al lugar en que comenzaste. Mira "Migas de pan".

MANIPULACION DE OBJETOS : Primeramente, muévete dentro de la gama de cualquier objeto (oirás un breve tono y verás un relámpago). Entonces, pulsa el botón del joystick. Cualquier objeto hallado dentro de una habitación podrá ser abierto o levantado y puede revelar una de las cosas ocultas que estás buscando. Si no tienes esa suerte, se activará una trampa, dejándole hecho trizas . . .

APERTURA DE PUERTAS : Nuevamente, muévete dentro de cualquier puerta cerrada. Pulsa el botón del joystick y la puerta se abrirá.

TECLAS Y SUS FUNCIONES

PARA COMMODORE

Se necesita un joystick. Sin embargo, algunas de las teclas se utilizan como siguen:

F5 Retorno a la pantalla de opción.

RUN/STOP Para hacer una pausa en el desarrollo del juego.

S Púlsala una vez para apagar la música; y otra vez para ponerla. SPACE BAR se pulsa para comenzar el juego.

PARA SPECTRUM:

JUGADOR 1: X, C : Izquierda/Derecha

Q, S : Arriba/Abajo

1 : Fuego

JUGADOR 2: N, M : Izquierda/Derecha

O, K : Arriba/Abajo

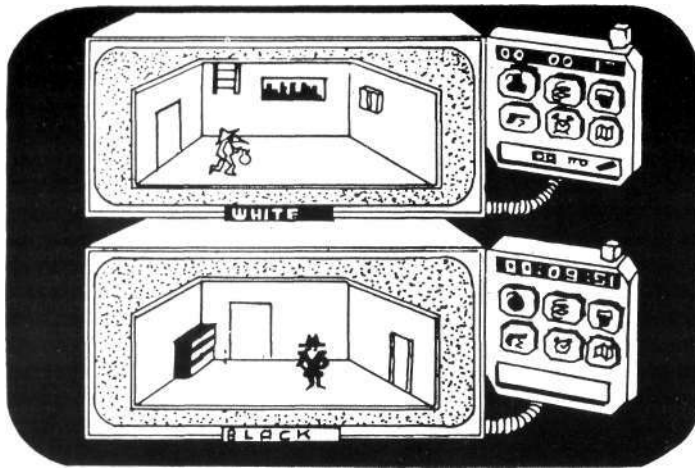
0 : Fuego

SHIFT : Hace una pausa en el juego, presionando otra vez para continuar.

ELEMENTOS DE JUEGO

SIMULVISION

El esquema de pantalla fraccionada, único en su clase, puede verse en la figura de más abajo. La mitad superior refleja los actos del Espía Blanco; la mitad inferior muestra al Espía Negro (o jugador 2 o el ordenador). Las actividades de ambos Espías son reveladas a ambos jugadores en las habitaciones representadas en el lado izquierdo de la pantalla. El lado derecho está reservado para el manipulador de trampas y sus seis imágenes.



SIMULPLAY

Con el reloj en marcha en todo momento, no nos pareció justo que los jugadores esperaran su turno. Así pues, ¡he ahí! la modalidad Simulplay! Ya que las actividades de ambos espías se muestran abiertamente, el resto es observar y recordar lo que hace el otro Espía mientras haces tus cosas. Simulplay permite a los jugadores enzarzarse en un combate a porrazos, colocar trampas, perseguirse el uno al otro y, generalmente, seguir su camino.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate o lucha se produce tan sólo cuando ambos Espías están en la misma habitación. Termina la modalidad de SIMULVISION y el Espía que ha penetrado en la habitación común aparece en la misma pantalla que el Espía que ya estaba allí. Ambos Espías tienen la opción de atacar, salir o esquivar al otro Espía.

En la modalidad de lucha, los Espías no pueden buscar objetos, o utilizar el manipulador de trampas (ningún mapa o trampa). Sin embargo, las puertas funcionan y también cualquier trampa que puedan estar conectada a ellas. Si los Espías no están dentro del radio de cualquier objeto, cuando se pulse el botón del joystick, esgrimirán porras con las que pueden golpear al otro Espía en la cabeza o en el estómago. Para darle en la cabeza, se mantiene apretado el botón mientras el joystick se mueve de arriba a abajo (oscilación de la porra hacia abajo). Para darle en el estómago con la punta de la porra, mueve el joystick de izquierda a derecha (o de derecha a izquierda, según hacia donde mire el Espía). Cuando el botón del joystick se pulse por primera vez, el Espía automáticamente se enfrenta con su contrario. Mire donde mire y se mueva donde se mueva. Para que tu Espía se mueva durante la lucha, suelta el botón y muévete normalmente.

Golpear al otro Espía es debilitarlo y se necesitan 7 golpes sólidos para "destruirlo". Sin embargo, los espías recuperan sus fuerzas en cierto período de tiempo.

Si un Espía lleva algo cuando entra en una habitación común, el objeto se pierde y se oculta en la habitación, según el tipo de objeto. Las trampas y los recursos se pierden, mientras los objetos inventariados y el maletín están ocultos en alguna parte de la habitación. El ganador de la secuencia del combate puede buscar el objeto y recobrar o conseguir su posesión.

NOTA: Al comienzo de cada juego, ambos Espías comenzarán en la misma habitación, solamente a unos pocos pasos el uno del otro. Con que ... no te conviertas en la víctima de una SORPRE-sabotaje. Mantén la guardia.

TIEMPO

Ambos jugadores comienzan con tiempos iguales para recorrer el laberinto, recoger los objetos necesarios, buscar el maletín y salir de la embajada antes de que su avión despegue. Sin embargo, hay varias penalidades de tiempo. Pierdes tiempo cuando colocas una trampa. Cuando tiendas una trampa, oirás varios zumbidos, que te indicarán que la trampa ha sido debidamente colocada y te recordarán que observes tu manipulador de trampas que deducirá el tiempo apropiado.

No obstante, si eres víctima de una trampa o eres el perdedor en una lucha cuerpo a cuerpo, el reloj seguirá contando aún cuando estés "inconsciente". Estas pérdidas de tiempo no pueden recuperarse nunca. Cuando el tiempo esté a punto de agotarse, el botón rojo de la parte superior del manipulador de trampas se encenderá y hará sonar su alarma.

Ambos jugadores no pueden nunca consumir el tiempo a la vez. Por lo tanto, un jugador sobrevivirá al otro. El jugador superviviente continuará su búsqueda del maletín, los objetos necesarios y la salida. Si juegas contra el ordenador y este tiene tiempo sobrante, puedes abortar la misión pulsando F5. Incluso después de tu terminación como Espía continuarán las trampas que has colocado. El juego no termina, de ningún modo, justamente porque se ha agotado el tiempo de uno de los jugadores.

Para detener el juego o hacer una pausa, pulsa la tecla RUN/STOP, en la versión Commodore.

TRAMPAS (Véase el gráfico de Trampas y Recursos)

A medida que los jugadores se desplazan a través del laberinto de habitaciones, pueden seleccionar cualquiera de las trampas. El arsenal contiene: bombas, muelles, cubos de agua, pistolas con cuerdas atadas a los gatillos y bombas de relojería. No hace falta esconder la bomba de relojería. En realidad, se activa inmediatamente y es la única trampa que no puede quitarse o neutralizarse. La pistola con cuerda y el cubo de agua solamente pueden colocarse en una puerta cerrada. Todas las demás trampas pueden colocarse detrás o dentro de cualquier objeto encontrado en cualquier habitación.

Los Espías pueden llevar trampas dentro o fuera de las habitaciones, colocándolas donde ellos deseen cuando estén listas. Las trampas se representan en negro, mientras que los recursos se muestran en color.

PARA COLOCAR Y PREPARAR UNA TRAMPA

1. Pulsa el botón del joystick, ¡dos veces! acabas de tener acceso al Manipulador de Trampas observa la flecha grande.
2. Mueve la flecha grande cerca del Manipulador de Trampas, utilizando las flechas del teclado o el joystick.
3. Coloca la flecha encima de la trampa de tu elección.
4. Pulsa el botón del joystick o, si estás utilizando el teclado, la barra de espacio (SPACE-BAR). Entonces, tu Espía tendrá la trampa.
5. Coloca el ESPÍA delante del lugar de ocultación que has elegido.
6. Observa un breve "flash" en la habitación de tu Espía. Este "flash" indica que el Espía está debidamente posicionado.
7. Pulsa el joystick/Barra de espacio. La trampa desaparecerá * y oirás unos "zumbidos" breves. Estos indican que la trampa ha sido colocada y que se está deduciendo tiempo del tiempo remanente antes de que tu avión despegue.

* NOTA: En el caso de la trampa de la pistola con una cuerda, sólomente la pistola desaparecerá de la vista. A medida que desplaces a tu Espía por la habitación, la cuerda se extenderá y seguirá al Espía, Colócalo delante de una puerta cerrada, observa el "flash", pulsa el JOYSTICK/Barra de espacio y la trampa se colocará.

Una vez armada la trampa, ¡CUALQUIER Espía puede dispararla! Una vez, seleccionada, la bomba de relojería hará explosión en 15 segundos. Todo Espía que esté en la habitación en el momento de la explosión se hará trizas. A diferencia de otras trampas, la bomba de relojería no se desconecta por la búsqueda de los Espías. Observa atentamente. Vienen al pelo cuando se persiguen. El infortunado Espía perderá 7 segundos de tiempo real. Asimismo, se te deducirán 20 segundos de tu tiempo de juego, o sea una penalización de 27 segundos de juego. Al otro jugador se le adjudicarán puntos por cada trampa disparada por el contrario. Si el que ha caído en la trampa estuviera en posesión del maletín, el otro Espía puede emplear este tiempo para intentar localizar a la víctima y arrebatarle el maletín. Para añadir insulto a los daños, cuando un jugador dispara una trampa, cae en ella mientras el otro Espía se ríe históricamente.

RECURSOS (Véase el gráfico de Trampas y Recursos)

Exceptuando la bomba de relojería, cada una de las trampas tiene un recurso para desactivarla, oculto por todo el laberinto. Cada tipo de recurso o remedio está siempre oculto en el mismo tipo de emplazamiento. Por ejemplo: las tijeras solamente se encuentran en el armario de primeros auxilios que está colgado en las paredes del fondo. Como las trampas, los remedios pueden elegirse y llevarse de habitación en habitación. Los Espías NO pueden llevar más de una cosa a un tiempo, excepto dentro del maletín.

TRAMPAS Y RECURSOS CONTRA ELLAS

Trampa	Símbolo	Utilizable	Remedio	Símbolo	Situación
Bomba		En todas partes EXCEPTO en las puertas.	Cubo de agua		Caja roja de alarma de incendios en la pared izquierda
Muelle		En todas partes EXCEPTO en las puertas.	Alicates para cortar alambres		Caja blanca de herramientas en la pared derecha.
Cubo de agua (electrocución).		Puerta SOLAMENTE	Paraguas		Perchero
Pistola con una cuerda.		Puerta SOLAMENTE	Tijeras.		Botiquín en la pared del fondo.
Bomba de relojería		EN CUALQUIER PARTE	¡Ninguno!	No se dispone.	No se dispone.

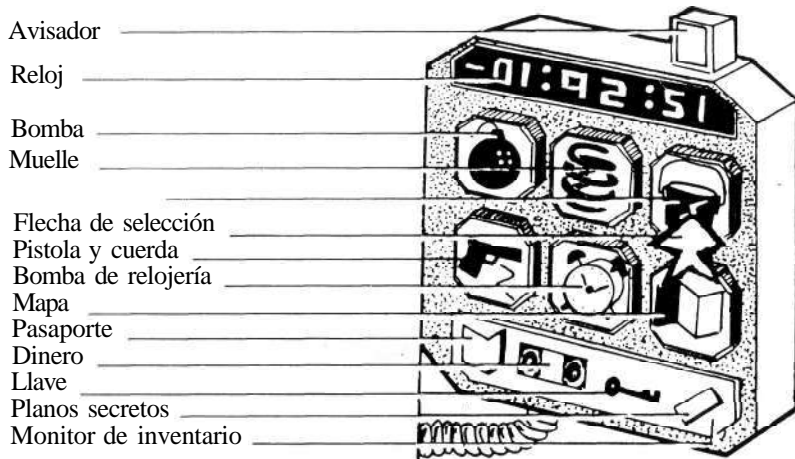
MANIPULADOR DE TRAMPAS

Situado a la derecha de cada una de las habitaciones, hay un Manipulador de Trampas, similar a una calculadora, fruto de la técnica actual. Sirve para cuatro funciones básicas. Puedes utilizarlo para SELECCIONAR TRAMPAS; señalar tu POSICION; calibrar tu TIEMPO sobrante y comprobar el INVENTARIO o existencias.

A lo largo de la parte superior del Manipulador de Trampas, hay un reloj digital que indica el tiempo que queda hasta que despegue tu avión (¡contigo o sin tí!). Debajo del reloj hay seis botones. En los cinco primeros, se muestran las trampas. Sin embargo, el sexto botón,

que se encuentra en el ángulo inferior derecho, se muestra un mapa de la embajada en la que has irrumpido.

El mapa aparecerá en la habitación que ocupe tu Espía. La habitación en que se halla tu Espía será aquella que lance destellos. Las habitaciones llenas de un color indican que tu Espía ha estado en esa habitación por lo menos una vez. Cualquier artículo del inventario requerido se representa por un punto. El mapa NO te dice qué artículo o cuantos hay en una habitación en particular, sino sólo que algo de lo que tú estás buscando está allí. Finalmente, el Manipulador de Trampas muestra visualmente los artículos que has ido recogiendo con éxito mientras facilita tu escape. También, indica si te ha sido quitado algún artículo. El artículo aparecerá entonces en el Manipulador de Trampas del contrario. A través de la parte inferior, de izquierda a derecha, deberán estar tu pasaporte, dinero, llave y planos secretos. El mapa NO muestra el lugar donde está el otro Espía, ni revela nada acerca del otro piso de la embajada (si lo hay).



MANIPULADOR DE TRAMPAS (Marca Registrada Modelo FSS84)

INVENTARIO DE OBJETOS

Siendo tu misión escapar de la embajada, con el maletín de Alto Secreto en la mano, es importante recordar que todo lo demás no es sino una simple distracción. Antes de que transcurra el tiempo, tienes que lograr encontrar, llenar y conservar el maletín, localizar la única salida y subir a bordo de tu avión con **TODO** lo siguiente: **PASAPORTE**, **DINERO** para el viaje, la **LLAVE** y los **PLANOS** secretos.

Es útil saber que estos artículos nunca se encuentran en ninguno de los emplazamientos o lugares de los remedios. Utiliza el maletín para llevar todos estos artículos. Llévalos contigo u ocúltalos. Solamente hay uno de cada en cualquier juego. Proteje el maletín a toda costa. Si encuentras un artículo u objeto y no posees el maletín, tu Espía llevará una bolsa blanca y el objeto contenido lanzará destellos en el Manipulador de Trampas.

SALIDA

En el edificio de la embajada, solamente hay una salida. La puerta de salida está marcada. **NO** puedes marcharte sin llevar todo el inventario de objetos requeridos. El guarda de seguridad del aeropuerto se cuidará de ello.

EMBAJADAS DE DOS PISOS

Algunos edificios de embajadas tienen dos pisos de altura. Tu Espía puede trepar de un piso

a otro utilizando las escalerillas. Los agujeros del piso están ocultos a menudo por alfombras. Utiliza el joystick o la Barra de Espacio para tapar/destapar estos agujeros. Utiliza el joystick o el TECLADO para subir o bajar.


ESCALERILLAS Y ALFOMBRAS

Si entras en una habitación con una escalerilla, puedes activarla desplazándola dentro del alcance y pulsando el botón del joystick. Pulsando el botón del joystick una vez, descenderá la escalerilla al nivel del suelo, permitiéndote que tu Espía suba por ella al piso superior. Si no empujas a tu Espía escalerilla arriba, sino que pulsas el botón del joystick por segunda vez, la escalerilla volverá a subir. Para trepar o destrepar, golpea tu joystick una vez en la dirección apropiada. El Espía se moverá por si solo. No mantengas el joystick hacia adelante o hacia atrás.

Si entras en una habitación con una alfombra, estando de pie dentro del alcance de la alfombra, si pulsas el botón del joystick, se levantará la alfombra y revelará un agujero. Desplaza a tu jugador hacia el agujero y él bajará por la escalerilla al piso inferior. Puedes tapar un agujero permaneciendo cerca de él y pulsando de nuevo el botón del joystick.

"MIGAS DE PAN"

Puedes desandar tus pasos, utilizando los indicadores de pequeños caracteres que hay justamente debajo del borde anterior de tu habitación. Estas guías (no asequibles en los niveles más altos) señalan realmente el camino hacia el punto del cual acabas de llegar. Los indicadores y sus significados son como sigue:

- ▷ Toma la puerta de la DERECHA para regresar a una habitación.
- ◁ Toma la puerta de la IZQUIERDA para regresar a una habitación.
- ↓ Toma la puerta de la PARTE DELANTERA de la habitación para regresar a una habitación.
- ↑ Toma la puerta del FONDO de la habitación para regresar a una habitación.
- DESCIEENDE por el agujero del piso para regresar a una habitación.
-  SUBE por la escalerilla para regresar a una habitación.

De este modo, pueden recordarse e indicarse hasta nueve habitaciones consecutivas.

PUNTUACION

Se adjudican o descuentan puntos por lo siguiente:

- + 80 ganando en la lucha cuerpo a cuerpo.
- 20 perdiendo en la lucha cuerpo a cuerpo.
- + 30 por colocar una trampa.
- 80 por ser la víctima de una trampa o la patada del guarda de seguridad del aeropuerto.
- + 60 solamente por robar un objeto del inventario del otro jugador.
- 70 por recurrir a la ayuda del MAPA.
- + 40 por utilizar un remedio con éxito contra una trampa.

CATEGORIA

A la conclusión de cada juego o partida, a los jugadores se les adjudicará el título o la categoría que se hayan ganado. Los puntos de bonificación y las penalidades de tiempo son calculados por el ordenador.

NOTAS PARA LOS USUARIOS DE SPECTRUM:

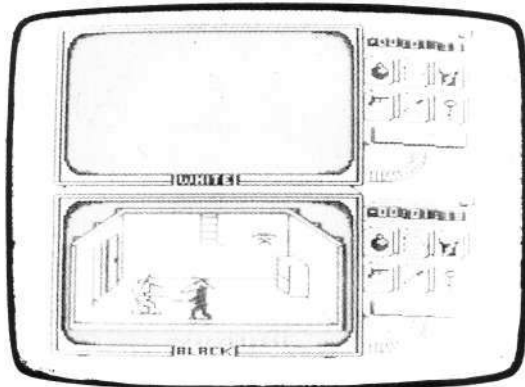
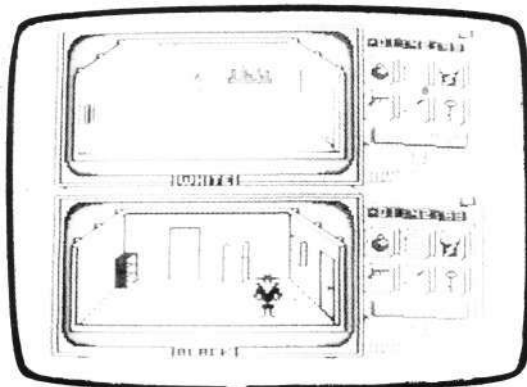
1.- Siempre que la guía se refiera a JOYSTICK o BOTON DEL JOYSTICK, para Commodore, los usuarios del Spectrum deberán leer JOYSTICK/TECLAS DE MOVIMIENTO o BOTON DEL JOYSTICK/TECLA DE FUEGO (FIRE).

2.- MANIPULADOR DE TRAMPAS; El Manipulador de Trampas es de modelo BS85 y difiere en estilo del mostrado en esta guía. Con la versión de Spectrum, la bomba, muelle, cubo de agua, pistola, bomba de relojería y mapa, brillan cuando se seleccionan. No aparecen flechas.



SPY vs SPY

by MIKE RIEDEL



Arriba, los jugadores aparecen en habitaciones separadas. El Espía negro coloca una trampa de una "pistola con una cuerda en el gatillo". Mientras, el Espía blanco pone una bomba en una caja fuerte detrás del cuadro.

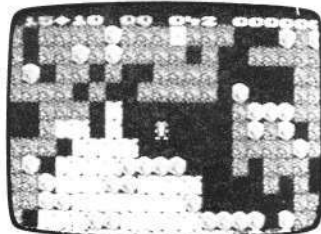
Si ambos espías entran en la misma habitación, la simulvisión de la acción en pantalla dividida se reemplaza ya que ambos jugadores escogen o aporrearse o continuar colocando trampas y buscar en el laberinto de las habitaciones.

CARACTERISTICAS DEL PROGRAMA

Simulvisión • Los jugadores actúan al mismo tiempo • Animaciones de tiempo real • Control de cada acción de tu Espía • Combate cuerpo-a-cuerpo • Calculador de trampas explosivas o Soberbios gráficos y efectos sonoros • Uno o dos jugadores • Se requiere joystick.



SUPERMAN
THE GAME



BOULDER
DASH