

**MAD**®  
MAGAZINE'S OFFICIAL

# SPY VS SPY®

**INSTRUCTION  
MANUAL**

**KEMCO**

Under License from  
FIRST STAR SOFTWARE, INC.





USER'S GUIDE TO  
**MAD**<sup>®</sup>  
MAGAZINE'S OFFICIAL

**SPY** vs **SPY**<sup>®</sup>

FOR THE **Nintendo** ENTERTAINMENT SYSTEM<sup>™</sup>

**Objectif de la Mission**

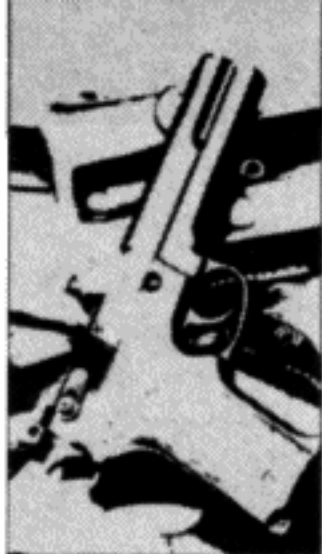
Votre mission est de vous échapper de l'ambassade, votre attaché-case rempli de documents ultra-secrets. Avant que le temps imparti soit écoulé, vous devez trouver, remplir et garder l'attaché-case ; localiser la seule sortie et monter à bord de votre avion avec tous les éléments suivants : Passeport, argent, clé et documents secrets.



## Options du jeu

Lorsque l'écran titre «SPY vs SPY» apparaît, vous pouvez soit regarder le jeu de démonstration soit sélectionner l'écran d'options de jeu. Si vous ne voulez pas regarder la démonstration, appuyez sur le bouton START (démarrage) de la manette joueur n° 1 (player 1) pour voir l'écran d'options. Sur l'écran d'options de jeu, vous pouvez sélectionner :

- **TRAINING** (entraînement) (C'est une version simplifiée du jeu. Dans le mode TRAINING, un espion ne doit récupérer que l'attaché-case et un seul élément, c'est-à-dire l'argent ou la clé, etc.)
- **VS COM** (Cette option permet à un utilisateur de jouer contre l'espion contrôlé par l'ordinateur).
- **VS PLAYER** (C'est l'option deux joueurs où les utilisateurs jouent l'un contre l'autre. L'ESPION BLANC utilise La manette n°1 ; L'ESPION NOIR utilise la MANETTE n°2).
- **LEVEL** (L'un des 8 niveaux de jeu peut être sélectionné en utilisant la manette du joueur n°1. Les niveaux progressent par ordre de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus grand est le nombre de pièces dans l'ambassade. A mesure que les niveaux augmentent, un étage est également ajouté au bâtiment et, parfois, des parties du rez-de-chaussée ne peuvent être atteintes qu'en se déplaçant au premier étage. Le temps imparti pour chaque jeu est différent selon le niveau). (Voir les remarques concernant les NIVEAUX DE JEU et le CLASSEMENT DES ESPIONS).



## Démarrage

Vous pouvez utiliser soit la **touche SELECT** (Sélection) soit les commandes HAUT/BAS de la **manette multidirectionnelle** pour sélectionner l'option TRAINING, VS COM ou VS PLAYER. Vous devez utiliser les commandes GAUCHE/DROITE de la **manette multidirectionnelle** pour sélectionner un niveau parmi les 8 «LEVELS» (Niveaux).

Une fois que le jeu est réglé comme vous le désirez, appuyez sur la **touche START** de la manette JOUEUR n°1. Vous verrez alors l'écran suivant. Le plan de l'étage ou la carte de l'ambassade est indiqué en haut. Pour les niveaux avec un étage, une seconde carte est illustrée. A gauche de la carte, les mentions 1F et 2F indiquent si celle-ci correspond au rez-de-chaussée ou au premier étage. Sous la (les) carte(s), le niveau du jeu sélectionné (1 à 8) est indiqué.

## Commandes

**MOUVEMENT** : Les pièces dans lesquelles les espions apparaissent sont tridimensionnelles. Une pression sur la commande HAUT de la **manette multidirectionnelle** vous déplace vers le fond de la pièce. Une pression sur la commande BAS vous amène vers l'avant. L'utilisation de la commande GAUCHE/DROITE vous déplace à gauche ou à droite.

### **(Suite des commandes)**

**MANIPULATION D'OBJET** : Les objets sur lesquels vous pouvez agir sont : les meubles, les tableaux aux murs, les porte-manteaux, les portes, les autres éléments accrochés au mur, les échelles et les trappes. Pour manipuler un objet, amenez tout d'abord l'espion à portée, en utilisant la **manette multidirectionnelle**. Il est très important de vérifier qu'il soit FACE à l'objet. Lorsqu'il est correctement positionné, appuyez sur le **bouton «A»** et la porte s'ouvre/se ferme ou l'objet se déplace de façon visible.

Tout objet situé dans une pièce peut être ouvert ou soulevé et peut révéler un des éléments cachés que vous cherchez. Si vous n'avez pas de chance, il vous activera un PIEGE ! Vous trouverez, cachés dans les meubles ou derrière des tableaux, les éléments comme la clé, l'attaché-case, etc. Des armes sont parfois également cachées. Si vous essayez de cacher un objet que vous transportez, dans un meuble et que vous ne pouvez pas l'y laisser, cela signifie qu'un autre élément y est déjà caché.

Lorsque vous trouvez la clé, l'argent, le passeport ou le dossier secret, un sac apparaît dans la main de votre espion. En même temps, une image de ce qu'il transporte apparaît dans la fenêtre d'INVENTAIRE. La fenêtre d'inventaire est le carré blanc positionné à droite de l'écran et juste sous la BARRE TEMOIN DE PUISSANCE de votre espion. Un espion ne peut porter qu'un seul objet à la fois, A MOINS qu'il ne porte l'attaché-case. L'espion peut transporter tous les objets requis avec l'attaché-case. Celui-ci n'est pas indiqué dans la fenêtre d'INVENTAIRE. Si vous le trouvez, l'attaché-case lui-même, apparaît à la main de votre espion et il peut alors l'emporter avec lui. Un seul élément ou l'attaché-case (avec ou sans objet dedans) peut être transporté d'une pièce à l'autre.

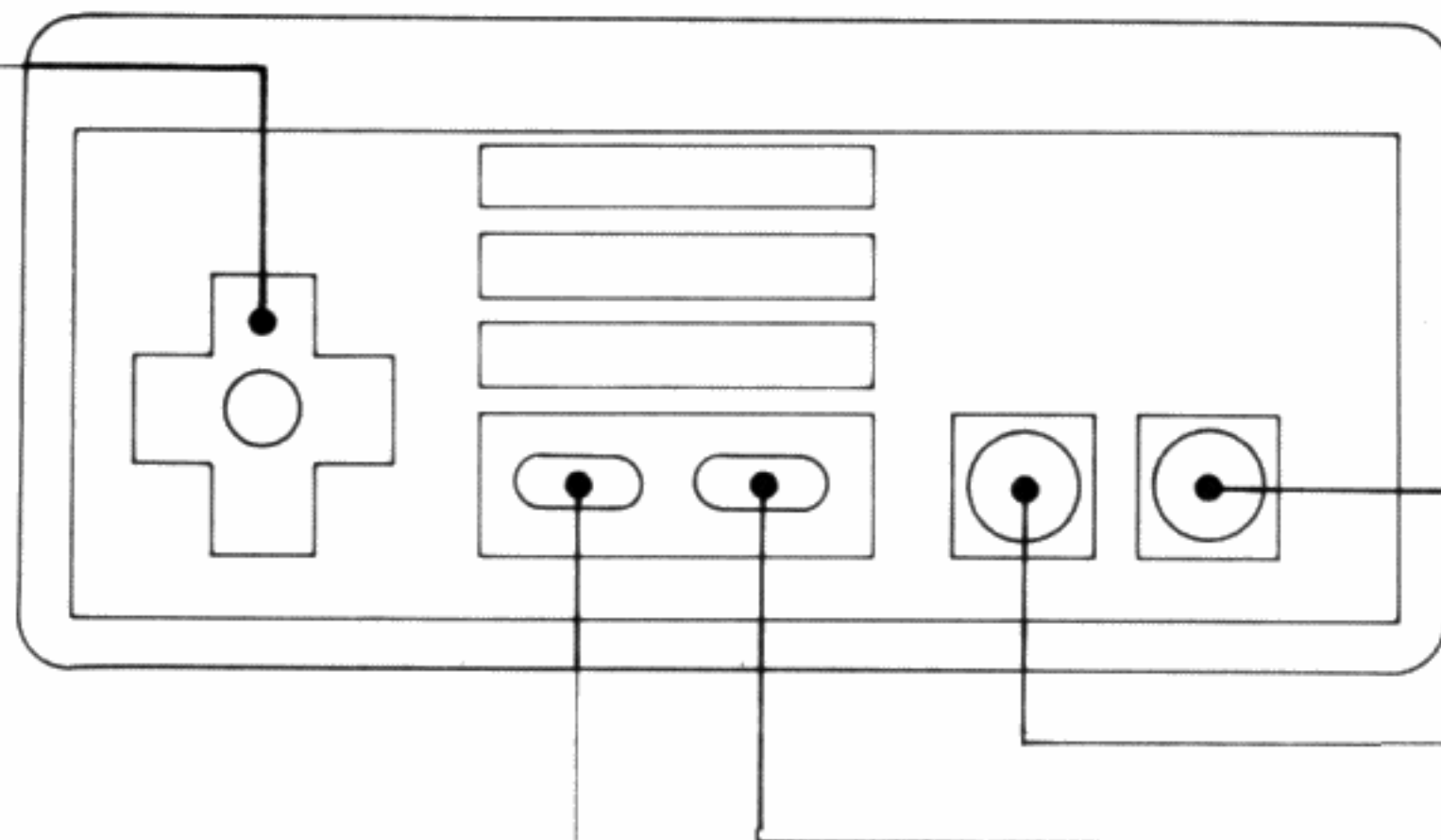
**(Voir la section intitulée CORPS A CORPS pour plus d'informations).**





## ■ Manette multidirectionnelle

- Utilisée pour sélectionner l'option «TRAINING», «VS COM» ou «VS PLAYER» avant de démarrer le jeu. Utilisez les commandes HAUT/BAS.
- Utilisée pour sélectionner le niveau de difficulté (1 à 8). Utilisez les commandes GAUCHE/DROITE.
- Utilisée pour positionner votre espion dans les pièces. Utilisez les commandes HAUT/BAS pour l'amener AU FOND/A L'AVANT d'une pièce.
- Utilisez les commandes GAUCHE/DROITE pour le déplacer vers la gauche ou la droite dans la pièce.
- Utilisée pour monter ou descendre une échelle entre les étages. (Seulement après que la touche «A» ait été utilisée pour abaisser l'échelle).



## ■ Bouton Select

- Utilisé pour sortir de l'écran titre.
- Utilisé pour sélectionner l'option «TRAINING», «VS COM» ou «VS PLAYER». (Peut être utilisé à la place de la manette multidirectionnelle).

## ■ Bouton B

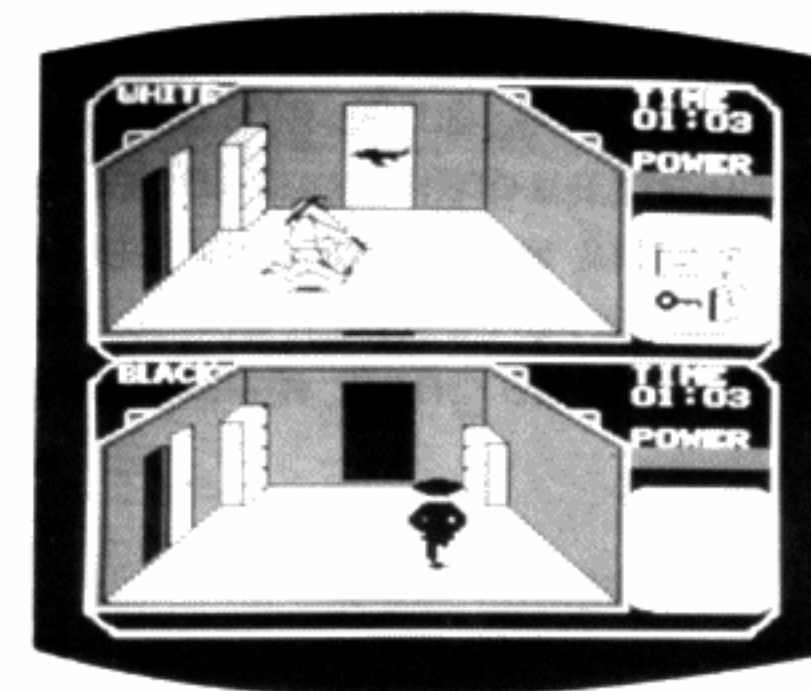
- Utilisé pour sélectionner les PIEGES. (Il y a 4 types : voir les instructions «Installation de pièges»).
- 1er = Dynamite
- 2nd = Ressort géant
- 3ème = Seau d'eau
- 4ème = Bombe à retardement
- Utilisé pour sélectionner et voir la carte de l'ambassade
- 5ème pression = Affichage de la carte
- 6ème pression = Ecran de jeu

## ■ Bouton Start

- Utilisé pour DEMARRER le jeu.
- Appuyez sur ce bouton pendant le jeu pour passer en mode PAUSE. (Utile pour étudier la carte).
- Appuyez de nouveau sur ce bouton pour redémarrer le jeu.

## ■ Bouton A

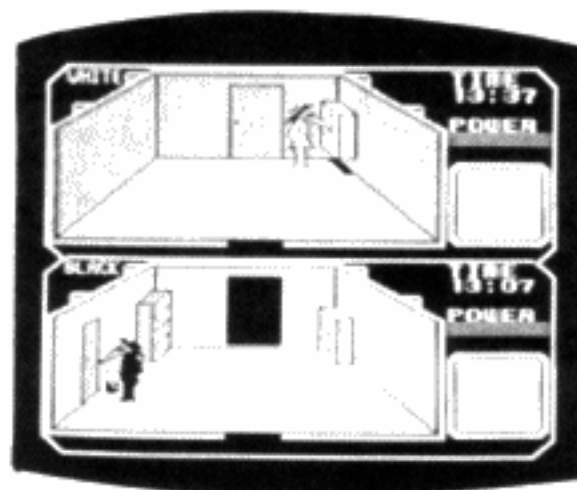
- C'est la touche d'ACTION. Utilisez-la pour :
  - OUVRIR/FERMER des portes
  - Poser et tendre des pièges
  - Frapper ou utiliser une arme
  - Récupérer/placer des éléments en déplaçant des meubles ou des tableaux
  - Récupérer un remède pour se protéger contre le déclenchement d'un piège
  - Soulever/abaisser une échelle
  - Ouvrir/fermer une trappe



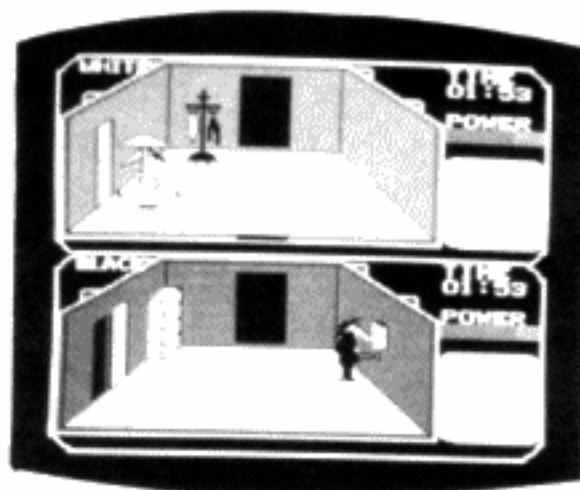


## Éléments du jeu

**SIMULVISION™** : Sur cet écran unique, divisé en deux, la moitié SUPERIEURE suit les actions de l'ESPION BLANC et la moitié INFÉRIEURE celles de l'ESPION NOIR ; soit le joueur 2 soit l'ordinateur.



**SIMULPLAY™** : Nous avons pensé qu'il était injuste que les joueurs attendent leur tour pendant que le temps s'écoule. Alors voilà ! Simulplay. Les activités des deux espions s'effectuant au grand jour, le défi est donc de surveiller ce que fait l'autre espion et de s'en rappeler tout en s'occupant de ses propres affaires. Simulplay permet aux espions de s'engager en un corps à corps, de placer des pièges, de se poursuivre et, d'une manière générale, de se gêner mutuellement.



**CORPS A CORPS :** Ce mode n'existe que lorsque les deux espions sont dans la même pièce. Lorsque cela se produit, l'espion qui a pénétré dans la pièce commune apparaît sur le même écran avec l'espion qui s'y trouvait déjà. Si un espion porte quelque chose lorsqu'il entre dans une pièce commune, l'objet est caché dans cette même pièce. Le vainqueur de la séquence de combat peut fouiller la pièce pendant tout le temps où son adversaire est knock-out et peut prendre possession des éléments que celui-ci portait. Les deux espions ont le choix d'attaquer, de quitter la pièce ou d'éviter l'autre espion.

Dans le mode de combat, les espions ne peuvent pas : chercher des objets, utiliser la carte ou placer des pièces. Cependant, les portes, échelles et trappes fonctionnent encore, ainsi que tous pièges qui auraient été installés. Utilisez le **BOUTON «A»** pour combattre. Si votre espion a récupéré une arme cachée avant d'engager un combat, il utilisera alors automatiquement cette arme dans le monde de combat. Le premier espion qui trouve une arme cachée la garde pendant tout le jeu. Souvenez-vous qu'un espion armé est plus dangereux qu'un espion non armé. Prenez cela en considération lorsque vous décidez de vous battre ou non !





### **(CORPS A CORPS suite)**

Chaque fois qu'un espion est frappé, il est affaibli. Vérifiez que vos coups portent. Une fois qu'il est atteint, un espion se plie de douleur. Surveillez votre **BARRE TEMOIN DE PUISSANCE**. Elle démarre à pleine puissance. A mesure que votre espion s'affaiblit, le **ROUGE** est remplacé par du **BLEU**. Si toute votre puissance est épuisée, votre espion disparaît de l'écran pendant 10 secondes et vous perdez 30 secondes de temps de jeu sur l'horloge de votre espion. Lorsque vous êtes hors-jeu pendant 10 secondes, l'autre espion est libre de continuer le jeu sans vous !

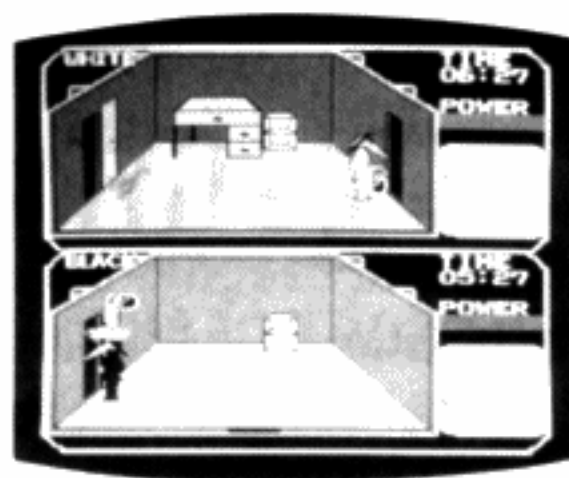
Lorsque votre témoin de puissance devient trop faible, une manière de le recharger est de déclencher un piège volontairement. Vous perdez 10 secondes de jeu, mais vous reviendrez avec une puissance à pleine charge !

**TEMPS** : Les deux joueurs commencent le jeu avec la même durée de temps. La limite de temps change d'un niveau à l'autre. La musique de fond change pour avertir que le temps imparti approche de sa fin.

Pour mettre le jeu sur pause, appuyez sur le **Bouton START**. Une seconde pression fait redémarrer le jeu.

**PIEGES** : Pendant que les espions se déplacent à travers le dédale de pièces, ils peuvent sélectionner les quatre pièges. L'arsenal de pièges comprend : de la dynamite, des ressorts géants, des seaux d'eau et des bombes à retardement. Tous les pièges SAUF la BOMBE A RETARDEMENT doivent être placés dans les endroits appropriés des pièces. Les SEAUX D'EAU doivent être placés aux PORTES FERMÉES, le RESSORT et la DYNAMITE doivent être placés dans des MEUBLES et/ou DERRIERE DES TABLEAUX.

Un piège peut, parfois, avoir été placé dans l'ambassade par le personnel de sécurité AVANT que le jeu commence. Les deux espions doivent donc être sur leurs gardes.





## Installation de pièges

Pour sélectionner un piège de votre arsenal, appuyez comme suit sur le Bouton «B» :

- **UNE FOIS** pour sélectionner la **DYNAMITE**
- **DEUX FOIS** pour sélectionner le **RESSORT GEANT**
- **TROIS FOIS** pour sélectionner le **SEAU D'EAU**
- **QUATRE FOIS** pour sélectionner la **BOMBE A RETARDEMENT**



**LA DYNAMITE**



**LE RESSORT GEANT**



**LE SEAU D'EAU**



**LA BOMBE A  
RETARDEMENT**










Les pièges apparaissent dans les mains de votre espion lorsque vous appuyez sur le BOUTON «B» et tous les éléments que votre espion portait sont automatiquement cachés dans la pièce. Lorsque le piège que vous désirez est sélectionné, vous pouvez le transporter d'une pièce à l'autre ou jusqu'à l'endroit désiré dans une pièce donnée. Reportez-vous au tableau «PIEGES ET REMEDES» pour savoir où placer les pièges et comment vous en protéger. Pour TOUS les pièges, lorsque vous êtes prêt à les mettre en place, appuyez simplement sur le **Bouton «A»**.

Si vous changez d'avis et ne voulez pas placer de piège, appuyez une **5ème** puis une **6ème** fois sur le BOUTON «B». Vous revenez à l'écran de jeu après la 6ème pression.

**REMEDES** : Tous les pièges, SAUF la BOMBE A RETARDEMENT, ont un remède de désamorçage caché dans les pièces. Chaque sorte est toujours cachée dans le même type d'endroit. Par exemple, le parapluie est utilisé comme protection contre les SEAUX D'EAU placés en haut des portes fermées. Les parapluies se trouvent toujours sur le PORTE-MANTEAU. Les remèdes, comme les pièges, peuvent être trouvés et portés d'une pièce à l'autre. Les remèdes peuvent être utilisés de nombreuses fois, mais vous devez les récupérer chaque fois que vous voulez les utiliser. Utilisez les PINCES pour désamorcer le RESSORT et le SEAU D'EAU pour vous protéger de la DYNAMITE. Reportez-vous au tableau «PIEGES ET REMEDES» pour plus de détails.



## Pièges et remèdes

PIEGE	SYMBOLE	UTILISABLE	REMEDE	SYMBOLE	ENDROIT
Bombe		Partout SAUF avec une porte	Seau d'eau		Borne à incendie rouge fixée au mur
Ressort		Partout SAUF avec une porte	Pince		Boîte à outils blanche sur un mur
Seau d'eau (électrocution)		Porte seulement	Parapluie		Porte-manteau
Bombe à retardement		N'IMPORTE OU	Aucun		N/D

**SORTIE** : Il y a UNE seule sortie pour chaque bâtiment de l'ambassade. La porte de sortie est marquée du symbole d'un avion. Votre espion ne peut pas partir sans que tous les éléments requis ne soient dans son attaché-case. Le garde de sécurité y veillera !



**Dossier secret**



**Clé**



**Argent**

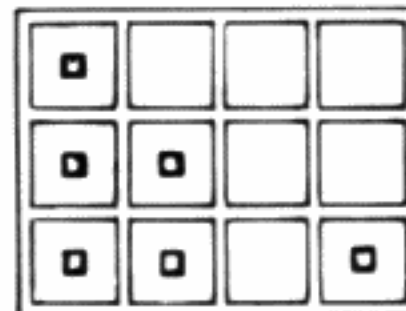


**Passeport**

**AMBASSADES A NIVEAU PARTAGE** : Certains des bâtiments ont deux étages. Votre espion peut passer d'un niveau à l'autre en utilisant les échelles. Des trous dans les planchers sont souvent cachés par des trappes. Utilisez le **BOUTON «A»** pour **OUVRIR/FERMER LES TRAPPES** et **SOULEVER/ABAISSER** les **ECHELLES**. Utilisez seulement la commande **HAUT** de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire monter ou descendre votre espion.



**PLANS** : En appuyant **5 FOIS SUR LE BOUTON «B»**, vous pouvez accéder au plan de l'ambassade. En renvoyant ce plan, vous pouvez connaître l'endroit où sont votre espion et l'autre espion dans le bâtiment, ainsi que les emplacements des objets et pièges. Il n'y a qu'une seule exception ; les emplacements des BOMBES A RETARDEMENT ne sont pas indiqués sur le plan.



La seule manière de savoir où une BOMBE A RETARDEMENT est située est de surveiller les visages des espions. Si un espion entre dans une pièce piégée avec une BOMBE A RETARDEMENT, son visage devient BLEU. Si cet espion ne sort pas de cette pièce en 2 secondes... il sera réduit en éclats !

Sur le plan, une «pièce» ayant un petit carré JAUNE en son centre indique qu'un piège y est placé. Une «pièce» avec un petit carré BLEU ou un cercle BLEU en son centre indique qu'au moins un des objets recherchés est caché dans celle-ci. (PLUS D'UN OBJET PEUVENT ETRE CACHES DANS UNE PIECE). En comparant les CARRES BLEUS par rapport aux CERCLES BLEUS, vous pouvez suivre des objets qui ont été déplacés d'une pièce à une autre. Les grands carrés BLANC et NOIR indiquent les emplacements des espions BLANC et NOIR.

Pour annuler le mode de plan et revenir à l'action du jeu, appuyez une **6ème FOIS SUR LE BOUTON «B»**. Souvenez-vous que l'autre espion peut s'occuper de ses affaires pendant que vous regardez votre plan.



## Niveaux de jeu et classement des espions

<u>NIVEAU</u>	<u>TEMPS MAXIMUM</u>	<u>«A AMELIORER»</u>	<u>«QUEL ESPION !»</u>	<u>«ESPION TOP NIVEAU»</u>
1	5 minutes	0:30 à 3:29	0:21 à 0:29	Moins de 20 secondes
2	6 minutes	0:40 à 3:49	0:40 à 0:49	Moins de 39 secondes
3	7 minutes	0:48 à 3:59	0:48 à 0:59	Moins de 47 secondes
4	10 minutes	2:00 à 3:59	1:41 à 1:59	Moins de 1 mn. 40 s.
5	15 minutes	3:00 à 8:59	2:44 à 2:59	Moins de 2 mn. 43 s.
6	15 minutes	2:20 à 9:59	2:01 à 2:19	Moins de 2 minutes
7	20 minutes	3:00 à 9:59	2:31 à 2:59	Moins de 2 mn. 30 s.
8	20 minutes	2:00 à 9:59	1:34 à 1:59	Moins de 1 mn. 35 s.

---

MAD et SPY vs SPY sont des marques déposées de E.C. Publication, Inc. Toutes deux sont utilisées avec autorisation. SIMULVION, SIMULPLAY et FIRST STAR SOFTWARE sont des marques déposées de First Star Software, Inc. Matériel audiovisuel conçu et protégé par des droits d'auteur 1984, 1988 FIRST STAR SOFTWARE, INC. Tous droits réservés.



*Produced by KOTOBUKI SYSTEM CO., LTD.*

## CREDITS

Game concept by FIRST STAR SOFTWARE, INC.

Project Directors: FERNANDO HERRERA & RICHARD M. SPITALNY

Based on SPY vs SPY characters created by ANTONIO PROHIAS which are the property of E.C. Publications, Inc. and used by permission.

Printed in Japan  
IMPRIME AU JAPON