

Master System®

Spy vs Spy



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Sob a licença de FIRST STAR
SOFTWARE INC © 1984,5,6.
Programa original desenhado
por Mike Riedel.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA & AMATORES

SEGA

TEC TOY

1. Sala onde os objetos estão escondidos.
2. Sala onde os espíões nunca entraram (vermelha).
3. Sala onde o espião ou espíões entraram (amarela).
4. Sala onde o espião ou espíões estão (amarelo piscante).

Para conhecer os arredores da "conexão da sala", das "salas onde os objetos estão escondidos", ou "sua própria posição", selecione o Mapa usando a Máquina de Armadilhas e pressione o Botão D para a direita.

Pontuação

Ganhar no Chute/Soco.....	80 pontos
Agarrar um objeto capturado pelo inimigo.....	60 pontos
Usar um objeto de proteção.....	40 pontos
Colocar uma armadilha.....	30 pontos
Perder no Chute/Soco.....	menos 20 pontos
Usar o Mapa.....	menos 70 pontos
Cair em uma armadilha.....	menos 80 pontos
Ganhar o Jogo.....	(tempo restante em segundos X 7) pontos

Dica Útil

Antes de tudo, torne-se perito em capturar os 5 objetos! Depois de dominar as várias maneiras de jogar, você pode aumentar seu divertimento consultando o Mapa, seguindo os movimentos do inimigo, colocando ou evitando armadilhas, etc.



Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho SPY VS SPY no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SPY VS SPY é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



NOTA

Quando o espião adversário está na mesma sala que você, a Máquina de Armadilhas não pode ser usada.

Você pode usar os objetos de proteção com a localização mostrada na tabela anterior sempre que desejar. No entanto, o pressionamento do Botão D para a esquerda cancela o(s) objeto(s).

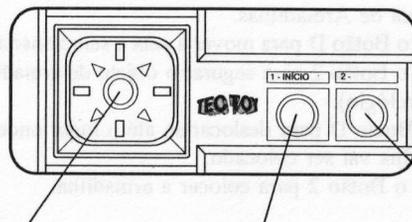
Para Executar Rapidamente Sua Missão e Escapar

Primeiro Capture a Bolsa!

- Um espião pode segurar um objeto por vez. Primeiro, capture a bolsa e coloque os 4 objetos dentro dela.
- Quando um objeto aparece na tela sem estar piscando, significa que foi localizado, no entanto, quando o objeto está piscando, significa que você já o capturou. Localize a bolsa o mais rápido possível.



Assuma o Controle



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Para iniciar o Jogo, pressione o Botão 1 ou o Botão 2.

Botão D:

- Move o espião para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita.

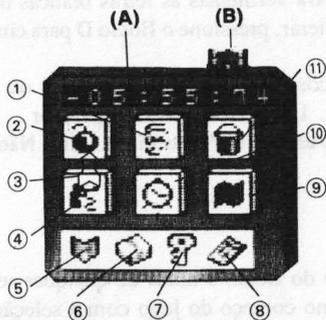
Botão 1:

- Pressione para chutar.

Botão 2:

- Pressione para dar socos.
- Pressione para abrir/fechar a porta.
- Pressione para pegar os objetos.

Máquina de Armadilhas



(A) Cronômetro

Quanto mais avançada a fase, maior é o limite de tempo especificado. No entanto, o número de salas também aumenta.

(B) Lâmpada de Advertência

Quando o tempo restante mostrado no cronômetro torna-se menor que 1 minuto, um sinal piscante e sonoro é dado.

1. Mola
2. Bomba
3. Seta
4. Arma (disparada quando a porta é aberta)
5. Passaporte
6. Dinheiro
7. Chave
8. Documentos Confidenciais
9. Mapa (veja "Quando se Perder...", mais à frente.)
10. Bomba-Relógio
11. Balde Elétrico

Final do Jogo

O jogo termina nos seguintes casos:

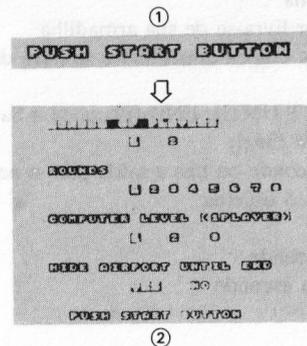
- Quando o tempo se esgota.
- Quando o outro espião captura os 5 objetos e escapa primeiro.

NOTA:

Antes do tempo se esgotar, o jogador pode desafiar o adversário quantas vezes quiser, mesmo que seja atingido por Soco, Chute e Armadilha do inimigo.

No entanto, se ele é derrotado, o adversário toma dele o objeto já capturado, e o jogador perde tempo.

Começo



1. Pressione o Botão 1 do Joystick 1.
2. Usando o Botão D, troque as letras brancas por letras vermelhas, selecione as seguintes condições e pressione o Botão 1.

(A).NUMBER OF PLAYERS (Número de Jogadores)

1. Jogador Vs. Computador
2. Jogador 1 Vs. Jogador 2

(B).ROUNDS (Fases)

Seleciona a fase desejada. Nas fases mais avançadas, há um maior número de salas a serem visitadas.

(C).COMPUTER LEVEL (Nível do Computador)

Escolhe o nível do computador. Pode ser selecionado somente no caso de jogo com 1 jogador.

APPLYING KICK, PUNCH (Aplicação de Chute, Soco)

1 (fraco) - 3 (forte)

APPLYING TRAP (Aplicação de Armadilha)

1. Computador (JACKEL...Espião preto) não tentará pegá-lo em armadilha.
2. Computador livra-se de sua armadilha.
3. Computador coloca armadilha e se livra da sua.

(D).HIDE AIRPORT UNTIL END (Esconde a Saída Para o Aeroporto Até o Final)

Seleciona se esconde ou não a saída para o aeroporto até que você capture os 5 objetos.

YES (Sim)...Esconde

NO (Não)...Não esconde

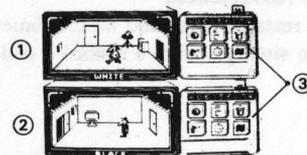
Seleção

1. Para mudar para vermelhas as letras brancas de (A) a (D) que você deseja alterar, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
2. Selecione as condições de jogo (Jogador 1 ou 2, Número da Fase Inicial ... 1 a 8, Nível do Computador ... 1 a 3, Esconde Saída Para o Aeroporto Até o Final...Sim, Não) e pressione o Botão 1.

NOTA:

O pressionamento do Botão 1 antes de qualquer seleção resulta automaticamente no começo do jogo com a seleção "1" para o Número de Jogadores, Fase e Nível do Computador e "Sim" para Esconder Saída Para o Aeroporto Até o Final.

A Tela



1. Branco
2. Preto
3. Máquina de Armadilhas (veja a seguir)

Conforme mostrado acima, os movimentos do Espião Branco e do Espião Preto são mostrados simultaneamente na tela. Assim, o jogador pode planejar sua estratégia enquanto observa os movimentos do inimigo.

Como Preparar Armadilhas

1. Pressione o Botão 1 para certificar-se de que a seta aparece na Máquina de Armadilhas.
2. Pressione o Botão D para mover a seta e selecionar a armadilha.
3. Pressione o Botão 2 para segurar o objeto de armadilha (exceto a bomba-relógio).
4. Utilize o Botão D para deslocar-se até o lugar onde o objeto de armadilha vai ser colocado.
5. Pressione o Botão 2 para colocar a armadilha.

NOTA: Veja as páginas seguintes para mais informações sobre Armadilhas e Máquina de Armadilhas.

Como Jogar

Objetivo do Jogo

Dentro do limite de tempo especificado, capture os 5 objetos escondidos atrás dos móveis em cada sala e escape pela saída para o aeroporto!

1. Bolsa
2. Passaporte
3. Dinheiro
4. Chave
5. Documentos confidenciais



①



②



③



④



⑤

Na sala, os objetos capturados, exceto a bolsa, são mostrados na forma de um saco de dinheiro.

Naturalmente, as técnicas de luta como Chute, Soco e Armadilha podem ser aplicadas contra o adversário que pode estar querendo capturar o mesmo objeto.

Monitor

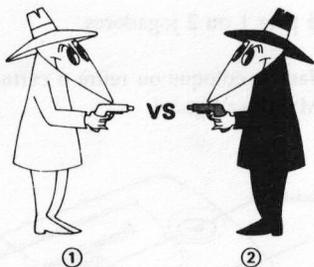
Capture os 4 objetos, isto é, o passaporte, o dinheiro, a chave e os documentos confidenciais, coloque-os na bolsa que você já conseguiu antes e fuja pela Saída para o Aeroporto. Fazendo isso você elimina a fase com sucesso.

Para Evitar as Armadilhas Perigosas

Armadilhas	Localização	Objetos de Proteção	Localização
 Bomba	Atrás de alguma coisa que não seja a porta	Balde branco contendo água 	Caixa contra incêndio na parede do lado esquerdo
 Mola	Atrás de alguma coisa que não seja a porta	Alicate 	Caixa de ferramentas branca na parede do lado direito
 Balde Elétrico (vermelho)	Ao lado da porta fechada	Guarda-chuva 	Cabide
 Arma (disparada quando a porta é aberta)	Ao lado da porta fechada	Tesoura 	Equipamento de Primeiros Socorros na parede
 Bomba-Relógio que explode em 15 segundos	Em algum lugar da sala	Não existe objeto de proteção. Saia da sala onde a bomba se encontra o mais rápido possível!	

Qual é Realmente a Missão dos Agentes de Espionagem de "SPY VS SPY?"

"HECKEL", o espião branco, e "JACKEL", o espião preto, são os personagens que aparecem em "MAD", a revista americana de sátira, publicada pela primeira vez em 1950. Eles são rivais engraçados que se enfrentam mutuamente e passam a vida tentando destruir o adversário com a colocação de armadilhas para pegarem um ao outro. Você será HECKEL ou JACKEL, deverá desempenhar ao máximo seu papel de super-espião e mostrar a todos como pode ser criativo e engenhoso!



Espião Branco
Heckel
(para 1 Jogador)
Jogador 1

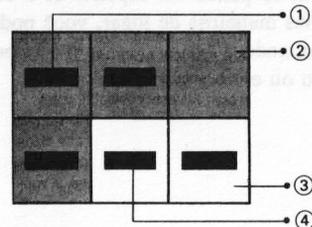
Espião Preto
Jackel
(Computador)
Jogador 2

Quando Estiver na Mesma Sala Que o Espião Adversário...

- Você é livre para escapar para outra sala ou ficar e lutar com seu inimigo. No entanto, para poder localizar os objetos naquela sala, você deve destruir o inimigo primeiro. Além disso, se você já pegou um objeto, ele é automaticamente liberado e retorna para atrás de alguma coisa na sala. Após destruir o inimigo, você terá que localizar o(s) objeto(s) novamente.
- Na luta contra seu inimigo, as técnicas de Soco e Chute podem ser usadas. O espião inimigo é destruído ao ser atingido 8 vezes. Recupere suas energias movendo-se para outra sala. Se cada um é atingido pelo outro no mesmo instante, não ocorrem danos.



Quando Estiver Perdido Consulte o Mapa!



TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº CQ 0212 241323

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797