

SPY vs SPY

Tato klasická hra od First Star Software připomíná napínavý špionážní film. Agenti konkurenčních tajných služeb už dlouho sledují dům tajemného vynálezce profesora Morgana. Když s celou rodinou odcestoval k moři, tak špionážní služby začaly jednat. Do domu profesora vyslaly své nejlepší agenty, aby získali cenný vynález. Ten však profesor před odchodem rozebral a ukryl na rozličných místech svého velkého domu. Tvým úkolem je najít části vynálezu a dopravit ho do čekajícího letadla. Avšak ani konkurence nespí. Nepřátelský super agent je rozhodnutý získat kořist za každou cenu...

Po nahrání hry do počítače se zobrazí **úvodní menu**. Zde si můžete nastavit:

Počet hráčů - jeden proti počítači nebo dva proti sobě.

Obtížnost - velikost domu a počet poschodí (viz mapa)

Intelligence - určuje se při hře proti počítači. Udává, jak se bude počítač chovat – buď bude agent jen sbírat části přístroje, nebo bude i klást zákeřné pasti.

Příchod k letišti - určuje, zda budou dveře na letiště skryté až do té doby, než bude agent mít sesbírané všechny části přístroje, nebo zda bude poloha východu na letiště známa už od začátku hry.

Úkolem hráče je nalézt čtyři předměty a odletět s nimi v letadle. Předměty lze nést najednou pouze tehdy, když budou vloženy v tašce. Předměty i taška se nacházejí skryté za nábytkem v domě. Kdo se jako první dostane s předměty na letiště, vyhrává. Na oslabení protivníka a na krátké osvobození se od něj můžeš použít tyto **nástrahy**:

Pistole - jedna část se připevní na zavřené dveře a druhá na část nábytku. Po otevření dveří nebo při nadzdvihnutí dané části nábytku zbraň vystřelí a zneškodní neopatrného agenta.

Bomba - uloží se mezi nábytek. Při nadzdvihnutí dané části nábytku bomba vybuchne a agenta zničí.

Pružina - používá se jako bomba, avšak nevybuchne, ale odhodí soupeře na druhý konec místnosti. Jestliže pružina vyhodí agenta do otevřených dveří, tak letí dál až se zastaví na místě, kde je nějaká překážka.

Vědro s kyselinou - je třeba ho dát na zavřené dveře. Jakmile agent tyto dveře otevře, kyselina se na něj vylije a agent je zneškodněn.

Časovaná bomba - je zobrazená jako budík. Uloží se do místnosti a jestliže se tam agent zdržuje déle, bomba vybuchne a zabije ho.

Mapa - zobrazuje hráče a předměty. Neinformuje však o postavení soupeře.

Dveře se otvírají a zavírají stlačením FIRE na joysticku. Agent musí u dveří stát.

Na každou past existuje ochrana:

Proti pistoli se dá ochránit nožnicemi, které se nacházejí ve skřínce zavěšené na stěně. Proti vědru s kyselinou se dá ochránit tak, že si hráč vezme deštník z věšáku a otevře dveře s nastraženou kyselinou. Proti bombě chrání kapsička, která je také ve skřínce na stěně. Ještě se tam dají nalézt kleště, které chrání před pružinou. Pozor – agent se může chytit i do vlastních pastí (kdo jinému jámu kopá...)

Při hře je důležitý čas. Po každé chybě ubíhá čas rychleji, ale pouze u agenta, který se chytil do pasti. Po chvíli se agent objeví znovu a čas začne běžet opět normálním tempem. Jestliže se soupeři střetnou v jedné místnosti, tak předměty, které drželi v ruce popadají za nábytek. Proti sobě mohou agenti bojovat obušky, které se ovládají joystickem za současného držení tlačítka fire.

Východ na letiště je za dveřmi označenými bílým a černým letadlem. Jestliže přes ně chce přejít agent bez tašky se všemi předměty, zjeví se čert a odhodí ho na stěnu. I toto znamená ztrátu času.

Když se některému agentovi podaří vejít na letiště se všemi čtyřmi předměty, objeví se záběr, jak odlétá v letadle. Vzápětí se objeví nápis informující o výhře bílého či černého agenta a končí se další napínavý příběh...