

The  
**JAMES BOND**  
Collection

007 

La espta que me amo • Vive y deja morir • Panorama para matar



# Indice

La espía que me amó .....	5
Vive y deja morir .....	13
Panorama para matar .....	19





**James Bond 007**

**La espía que  
me amó**



# La espía que me amó

## Introducción

James Bond y la agente soviética Anya Amasova establecen una inverosímil alianza en esta archifamosa aventura de Bond. Juntos han de resolver la reciente desaparición de dos submarinos: uno ruso y otro británico. Las pruebas aportadas por un microfilm hacen pensar que han sido robados por Karl Stromberg, un individuo enloquecido por el afán de poder. Se te envía a Sardinia a investigar los planes de Stromberg en Atlantis, su fortaleza submarina.

Para ayudarte en esta misión, Q te ha dejado su revolucionario Coche Submarino que, una vez ensamblado, está equipado hasta los topes con toda una fantástica variedad de armas.

## Lista de equipo de Q

### Coche submarino

#### Armas ofensivas:

En tierra      Ametralladora, lanzamisiles, misiles tierra-aire

Bajo el agua    Saetas explosivas, torpedos, cañón láser

#### Defensas traseras:

En tierra      Cañón de humo, dispositivo para arrojar pintura, blindaje

Bajo el agua    Blindaje

### Lancha rápida

Arma ofensiva:      Lanzamisiles

Arma defensiva:    Cañón de humo

### Moto de agua

Armas ofensivas:    Ametralladora, micromisiles, cañón láser, blindaje.

Todas las armas están disponibles en el camión de Q, o como paquetes que pueden ser recogidos por el camino.

# El juego

## Escena 1ª

Bond y Anya recogen el coche de Q en el puerto y conducen a su hotel. Aprovecha esta oportunidad para practicar tus habilidades como conductor y aprender a manejar el coche. Existe un límite de tiempo —debes llegar al hotel a tiempo de coger un barco que te llevará a tu cita con Stromberg.

Controla el coche para evitar a la gente inocente y el tráfico en tu camino por la serpenteante carretera. Pasa sobre las letras Q para recoger armas adicionales que te servirán en posteriores escenas.

*Habiendo recogido la lancha rápida, Bond debe llegar hasta Atlantis, evitando a los inocentes nadadores, postes de madera de los embarcaderos y los agentes de Stromberg, cuyas lanchas rápidas te dan caza en una frenética persecución.*

## Escena 2ª

Tras haber asistido a su entrevista con Stromberg, Bond y Anya regresan a su hotel. No obstante, despiertan las sospechas de Stromberg y éste ordena su asesinato.

*Conduce hasta el camión de Q para recoger armas y reparar tu coche utilizando las Q que has recogido.*

*James decide echarle otro vistazo a Atlantis —desde debajo del agua. Sólo puedes acceder a esta escena si has obtenido de Q tus posibilidades submarinas.*

*Utiliza las armas extra proporcionadas por Q para destruir a grandes enemigos.*

## Escena 3ª (sólo versiones de 16 bits)

La visita de Bond a Atlantis confirma sus sospechas sobre Stromberg. Un submarino nuclear americano es enviado a destruir Atlantis, y abordo del mismo Bond se une a Anya. No obstante, Stromberg va un paso por delante en sus planes y captura el submarino americano, escondiéndolo bajo un enorme tanque hueco.

Bond escapa y libera a las tripulaciones de los submarinos británico, ruso y americano. Juntos lanzan un ataque combinado, pero Stromberg está en la sala de control, a salvo tras una plancha de acero blindado. Bond coge un detonador del misil nuclear del submarino y trepa hasta una cámara de seguridad, desafiando todos los peligros, consiguiendo hacer brecha en el escudo.

*Defiende a Bond de los guardias que se le echan encima. Ten cuidado con los submarinistas enemigos bajo el agua—surgirán en cualquier punto. Recuerda que debes proteger a Bond hasta que explote la carga nuclear. Dispara a las cajas para obtener munición extra.*

## **Escena 4ª (sólo versiones de 16 bits)**

Bond y las tripulaciones de los submarinos entran demasiado tarde en la sala de control. Stromberg ha escapado tomando a Anya como rehén. Su última acción fue reprogramar los submarinos británico y ruso para que sus mortíferas cabezas apunten a Nueva York y Moscú. Las consiguientes explosiones podrían conducir al mundo a una guerra nuclear mientras él se oculta bajo las olas en Atlantis. Bond tiene sólo una oportunidad: reprogramar el ordenador de blancos con las coordenadas de los submarinos antes de que alcancen sus puntos de lanzamiento:

**Submarino N° 1:** 039 048° (Grados)

**Submarino N° 2:** 038 022° (Grados)

*Acierta con la secuencia maestra de símbolos gracias a los símbolos que genere la secuencia de números que introduzcas. ¡Date prisa! sólo tienes una oportunidad para frustrar los planes de dominación mundial de Stromberg.*

## **Escena 5ª**

El comandante americano tiene órdenes de destruir Atlantis incluso aunque Anya permanezca como rehén. Bond sólo tiene una hora para rescatarla. Utilizando la moto de agua especialmente modificada traída por Q, debe destruir las defensas exteriores para penetrar en Atlantis.

*Q ha lanzado paquetes a la superficie para que tú los recojas. Utilízalos para destruir las diversas embarcaciones que tratan de impedir que llegues a tu destino.*

## **Escena 6ª**

Bond desciende por los corredores de Atlantis en busca de Anya. Aquí se encuentra con las fuerzas de Stromberg y su enorme secuaz rompehuesos: ¡TIBURON!

*Mantén a raya a la guardia de Stromberg hasta que éste huya presa del pánico. ¡Cuidado! el casi invencible TIBURON se ha quedado atrás para saldar viejas cuentas.*

# Controles

Guía a Bond con el dispositivo controlador. Pulsa fuego para disparar y lanzar armas extra. Mantén pulsada la tecla de fuego para operar los sistemas defensivos del coche.

## Teclas:

### 16 bits:

*Teclado*

Q - Arriba/Acelerar

A - Abajo/Frenar

O - Izquierda

P - Derecha

Espacio - Fuego/Enter

H - Parar/Pausa

### 8 bits:

Sigue las instrucciones de la pantalla.

*Joystick*

Mover arriba - Arriba/Acelerar

Mover abajo - Abajo/Frenar

Mover izquierda - Izquierda

Mover derecha - Derecha

Botón de disparo - Fuego/Enter

## Instrucciones de carga

### Disco:

**Atari ST & Amiga**

Reinicializa el ordenador e inserta el disco del programa.

**IBM PC y Compatibles**

Arranca con un DOS 2.1 o posterior. En el inductor, inserta el disco del juego, tecldea A; y pulsa Enter (Return). Ahora tecldea SPY y pulsa Enter. Sigue las instrucciones de la pantalla para la selección de tarjeta gráfica.

**Commodore 64/128**

Reinicializa el ordenador, inserta el disco y tecldea LOAD"\*\*,8,1

**Amstrad CPC**

Reinicializa el ordenador, inserta el disco y tecldea RUN"DISC"

**Spectrum +3**

Inserta el disco en su unidad y enciende el ordenador. Pulsa Enter cuando aparezca el menú inicial.

## **Casete:**

- Commodore 64/128** Manteniendo pulsada la tecla SHIFT, pulsa RUN/STOP y pon en marcha el casete.
- Amstrad CPC** Manteniendo pulsada CTRL, pulsa la tecla ENTER. Si tienes conectada una unidad de disco, primero ejecuta ITAPE (la barra vertical | se obtiene pulsando simultáneamente MAYS y @).
- Spectrum 48/128** Teclea Load"" y pulsa Enter; luego pon en marcha la cinta.

## **Problemas de carga**

Por favor, consulta el manual suministrado con tu ordenador para mayor información sobre la carga de programas. Una de las causas más frecuentes de errores en la carga de casetes es la suciedad de las cabezas de lectura del casete.

## **Virus**

Muchos de los discos que se nos devuelven contienen virus que han hecho que el programa deje de funcionar. No aceptes copias pirata, que frecuentemente contienen virus que pueden arruinar toda tu colección de software. Para prevenir la infección protege siempre tus discos contra escritura.

## **Nota de los autores**

Los programadores quieren agradecerte que hayas comprado este, su quinto juego de la serie Bond, y recordarte que ellos viven de los royalties, de modo que, por favor, ¡no piratees este juego!



**James Bond 007**

**Vive y deja  
morir**



# Vive y deja morir

## Introducción

El Dr. Kananga, el infame y despiadado primer ministro de la isla caribeña de San Monique, cuyos habitantes están controlados por el temible poder del vudú, está cultivando enormes campos con drogas, camuflados bajo redes en esta isla paradisíaca. Su plan es controlar el mercado americano de los estupefacientes inundando los Estados Unidos con toneladas de heroína gratis, lo que daría como resultado un infierno en vida para millones de personas, pero proporcionaría dinero para comprar armas a los países del bloque del Este aliados de San Monique.

El Dr. Kananga o “Mr. Big”, como se le conoce en los bajos fondos, es un astuto individuo que confía sus decisiones a una echadora de cartas. Su cuartel general, oculto bajo un cementerio en San Monique, envía toda la heroína sin refinar a plantas procesadoras en lugares remotos y casi inaccesibles.

James Bond, 007, el agente más secreto del mundo, debe llevar a cabo una serie de peligrosas misiones para desarticular las operaciones del Dr. Kananga.

## El juego

Como James Bond debes viajar por diversos canales; ejercicios de práctica de puntería, misión en la jungla sudamericana, los fiordos noruegos y el desierto de Oriente Medio.

En la sección de práctica de puntería debes acertar a las dianas rojas con el cañón montado en la proa, y a los objetivos negros con misiles. Hay dos ejercicios que permiten a Bond familiarizarse con el tipo de sistemas defensivos utilizados por Kananga, y finalmente la misión para destruir las defensas del Dr. Kananga. Debes evitar las minas, baterías, helicópteros, submarinos, aviones torpederos y lanchas enemigas, algunos de los cuales siembran minas o falsos barriles de combustible explosivos que sólo pueden ser destruidos con un misil. Por el camino debes repostar pasando por encima de los barriles de combustible, así como sobre las canastas arrojadas por los helicópteros de la CIA que contienen combustible y misiles.

Tu lancha rápida debe atravesar oscuros túneles, deslizarse por rampas para evitar obstáculos y destruir puertas cerradas con sus misiles.

Con mucha pericia y un poco de suerte hallarás la planta de proceso de la heroína y el final del canal. La fábrica sólo puede ser destruida saltando sobre un tronco y lanzando un misil desde el aire.

# Controles

## Spectrum

Pausa - H	Interrumpir - R
Control de la lancha por joystick o teclado:	
Izquierda - O	Derecha - P
Acelerar - Q	Frenar - A
Ametralladora - Espacio	Misiles - A + Espacio

## Amstrad

Pausa - Escape	Interrumpir - Escape dos veces
Control de la lancha como en Spectrum; Return también lanza misiles.	

## Commodore 64

Pausa - Run/Stop	Interrumpir - Return
Control de la lancha mediante el joystick.	

## Atari ST y Amiga

Pausa - Help	Interrumpir - Escape
Control de la lancha mediante joystick o ratón:	
Botón izquierdo - Misiles	Botón derecho - Ametralladora
o teclado:	
Teclas de cursor +	Alt - Ametralladora
	Shift - Misiles

*Buena suerte 007, el mundo confía en ti.*

# Instrucciones de carga

## Disco:

- Atari ST & Amiga** Reinicializa el ordenador e inserta el disco del programa.
- Commodore 64/128** Reinicializa el ordenador, inserta el disco y teclea LOAD”\*”,8,1
- Amstrad CPC** Reinicializa el ordenador, inserta el disco y teclea |CPM (la barra vertical | se obtiene pulsando simultáneamente MAYS y @).
- Spectrum +3** Inserta el disco en su unidad y utiliza la opción “Loader” del menú inicial.

## Casete:

- Commodore 64/128** Manteniendo pulsada la tecla SHIFT, pulsa RUN/STOP y pon en marcha el casete.
- Amstrad CPC** Manteniendo pulsada CTRL, pulsa la tecla ENTER. Si tienes conectada una unidad de disco, primero ejecuta |TAPE (la barra vertical | se obtiene pulsando simultáneamente MAYS y @).
- Spectrum +3** Utiliza la opción “Loader” del menú inicial, asegúrate de que no haya ningún disco en la unidad y pon en marcha el casete.
- Spectrum 48** Teclea Load”\*” y pulsa Enter; luego pon en marcha la cinta.
- Spectrum 128/+2** Utiliza la opción “Tape loader” del menú inicial y pon en marcha la cinta.

## Copyright

Logo de la pistola © Danjag SA 1962 © Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd. 1987. Este juego se vende sujeto a las siguientes condiciones; toda copia, alquiler, préstamo, cambio, ejecución publica o radiodifusión sin permiso expreso está estrictamente prohibida.

## Los autores

Juego de ordenador: Elite Systems Ltd. — Peter Crook, Andy Williams, Bob & Dave Thomas, Bryron Nilson, Martin Ward, Paul Walker.



**James Bond 007**

**Panorama  
para matar**



# Panorama para matar

## El juego

Conviértete en James Bond en su última aventura y elimina a Sánchez, el malvado traficante de drogas. Guía a 007 en su combate en Cayo Cray, sobre la bahía de Miami, y bajo el agua en su ruta hacia la última confrontación sobre enormes trailers de 18 ruedas. Derrota a Sánchez y dale a Bond lo que pide: VENGANZA.

## Escena 1<sup>a</sup>

### Parte 1

Bond y Felix Leiter vuelan rasante con su helicóptero sobre Cayo Cray para evitar que Sánchez escape con su bella acompañante. Evita todos los edificios altos y dispara sobre los emplazamientos armados según atacas a su jeep. Recuerda: cuanto más deprisa vayas, más bajo volarás.

### Parte 2

Bond entra en acción y sigue a pie para capturar a Sánchez. Ten cuidado: muchos de los secuaces de Sánchez se han desplegado para emboscarte. Agáchate y ábrete paso a tiros mientras recoges las cajas de munición extra. Ten cuidado con los barriles de combustible, que explotarán tras cuatro impactos directos. ¿Podrás regresar con Felix que te espera en el helicóptero? ¡Tu valor y tu Beretta de 15 disparos tienen la última palabra!

### Parte 3

Bond desciende por una cuerda desde el helicóptero cuando Sánchez trata de escapar a Cuba en su avión. Guía a 007 hasta la cola del avión en fuga, donde debe amarrar la cuerda de remolque. Recuerda que Felix no puede dirigir al piloto si te metes entre las nubes ¡y el tiempo se agota! Sitúa a Bond directamente sobre la cola del avión y pulsa el botón de disparo para agarrarlo; no es tan fácil como parece.

## **Escena 2ª**

### **Parte 1**

007 se mete hasta el cuello en el asunto cuando interrumpe una entrega de los traficantes de droga. Parten en una vibrante persecución y Bond debe nadar para salvar su vida mientras se lanzan submarinistas tras él. Bucear hace que las lanchas dejen de dispararle, pero ¿qué hay de los submarinistas? Destruye la droga para obtener una bonificación. Armado sólo con un cuchillo, ¿podrás sobrevivir hasta que llegue el avión con el cargamento?

### **Parte 2**

Lanza el arpón a los patines del hidroavión y partirás en una caza a toda velocidad, haciendo esquí acuático con tus pies desnudos tras el hidroavión. Ten cuidado: catamaranes de alta velocidad se han lanzado a perseguirte. Consigue llegar hasta el hidroavión para tomar el control y escapar.

### **Escena 3ª**

Aunque has destruido los laboratorios de Sánchez, éste ha conseguido escapar una vez más. Debes evitar que Sánchez llegue a la frontera con su droga a remolque en trailers de 18 ruedas. En esta última persecución debes destruir cada trailer hasta llegar al último, en el que viaja Sánchez. Ten mucho cuidado; Sánchez tiene misiles Stinger para evitar que hagas uso de tu LICENCIA PARA MATAR.

Una vez que hayas dominado todas las escenas, mejora tu puntuación empezando de nuevo: esta vez será mucho más duro.

## **Control de Bond**

Bond controla una gran variedad de vehículos moviéndose a izquierda y derecha. Empuja hacia delante y atrás para acelerar y frenar. Cuando estés corriendo, apunta pulsando el botón de fuego para entrar en modo disparo. Moviéndose a izquierda y derecha se desplaza el punto de mira y pulsando fuego otra vez se dispara en esa dirección. Muévete hacia delante para seguir corriendo. En ciertos momentos la pantalla te indicará que saltes, dispares, etc. —pulsas el botón de disparo para hacer esto.

## Panel de estado

Bajo el logo de 007 se muestra un panel de estado que cambia en cada escena. Este contiene un altímetro/radar/municiones, cronómetro de cuenta atrás, nivel de oxígeno, velocidad de despegue y millas hasta la frontera, por este orden.

La ventana inferior muestra el panel de puntuación/vidas.

## Controles

Controla a Bond mediante el joystick o el teclado.

### Teclas:

Q - Mueve hacia delante      A - Mueve hacia atrás  
O - Mueve hacia la izquierda    P - Mueve hacia la derecha  
Espacio - Disparo                H - Parar/Pausa  
Shift y X - Salir

## Instrucciones de carga

### Disco:

Atari ST & Amiga  
Commodore 64/128  
Amstrad CPC  
Spectrum +3

Reinicializa el ordenador e inserta el disco del programa.  
Reinicializa el ordenador, inserta el disco y teclea LOAD"\*",8,1  
Reinicializa el ordenador, inserta el disco y teclea RUN"DISC"  
Inserta el disco en su unidad y utiliza la opción "Loader" del menú inicial.

### Casete:

Commodore 64/128

Manteniendo pulsada la tecla SHIFT, pulsa RUN/STOP y pon en marcha el casete.

Amstrad CPC

Manteniendo pulsada CTRL, pulsa la tecla ENTER. Si tienes conectada una unidad de disco, primero ejecuta TAPE (la barra vertical | se obtiene pulsando simultáneamente MAYS y @).

Spectrum

Teclea Load"" y pulsa Enter; luego pon en marcha la cinta.



© Domark

**Distribuido por Drosoft SA**

**C/ Moratín 52, 4º Dcha.**

**28014 - Madrid**

**Telf.: (91) 429 38 35**

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.