

Teclas

16 bits:

Teclado	Joystick
Q: Arriba/acelerar	Arriba: Arriba/acelerar
A: Abajo/lento	Atrás: Abajo/lento
O: Izquierda	Izquierda: Izquierda
P: Derecha	Derecha: Derecha
Space: Disparo/Intro	Botón disparo: Disparo/Intro
H: Mantener/pausa	

8 bits: Sigue las instrucciones de pantalla.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco

Atari ST y Amiga

Rearranca el ordenador e inserta el disco de juego.

IBM PC y Compatibles

Carga la versión DOS 2.1 o superior, inserta el disco de juego, teclea A: y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea SPY y pulsa ENTER o RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla para seleccionar tu pantalla de gráficos.

Commodore 64/128

Rearranca el ordenador, inserta el disco y teclea LOAD"**,8,1

Amstrad CPC

Rearranca el ordenador, inserta el disco y teclea RUN"DISC

Spectrum +3

Inserta el disco en la unidad y enciende el ordenador. Pulsa ENTER cuando aparezca el menú de comienzo.

Cassette

Commodore 64/128

Mantén presionada la tecla SHIFT y pulsa la tecla RUN/STOP. Después pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC

Mantén presionada la tecla CTRL y pulsa ENTER. Si tienes una unidad de disco incorporada, teclea I TAPE (I se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @ al mismo tiempo).

Spectrum 48/128

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Después pulsa PLAY en el cassette.

PROBLEMAS DE CARGA

Por favor, consulta el manual de tu ordenador para instrucciones de carga más detalladas. Una de las causas más comunes de los fallos que se producen al cargar las cintas de cassette es que los cabezales de la grabadora están sucios.

VIRUS

Muchos discos son devueltos porque contienen virus que impiden que se cargue el juego. No aceptes juegos pirateados porque normalmente contienen virus que pueden acabar con toda tu colección de software. Protege contra escritura tus discos para evitar cualquier infección.

NOTA DEL AUTOR

Los programadores te agradecen que hayas comprado nuestro quinto juego de James Bond y te recuerdan que nuestros programas tienen sus derechos. Por favor, no piratees nuestros juegos.

© 1977 Danjaq, S. A.

© 1977 United Artists Company

Gun Logo Symbol © Danjaq, S. A.

LA ESPIA QUE ME AMO
ATARI ST, AMIGA, PC, SPECTRUM,
AMSTRAD, COMMODORE

EL JUEGO

James Bond y la espía soviética Anya Amasova forman una extraña pareja en ésta una de las aventuras más famosas de James Bond. Juntos deberán investigar la reciente desaparición de dos submarinos —uno ruso y otro británico—. Las pruebas y microfilms recogidos sugieren que los submarinos han sido robados por el malvado Karl Stromberg. Eres enviado a Cerdeña para descubrir los planes de Stromberg, que se encuentra escondido en su fortaleza submarina Atlantis.

Para ayudarte en tu misión, Q dispone del revolucionario Coche Submarino, que está armado hasta los dientes con todo tipo de armamento.

Lista del equipo de Q

Coche submarino

En tierra:

Armas de ataque: Ametralladora, lanzamisiles, misiles superficie-aire.

Armas defensivas: Pistola de humo, reactor, blindaje del vehículo.

Debajo del agua:

Armas de ataque: Rayos explosivos (4 vías), torpedos (8 vías), pistola láser.

Armas defensivas: Blindaje del vehículo.

Lancha motora

Armas de ataque: Lanzamisiles.

Armas defensivas: Pistola de humo.

Bicicleta submarina

Armas de ataque: Ametralladora (4 vías), micro misiles (3 vías).

Armas defensivas: Vehículo blindado.

Las armas se encuentran en el Camión-Q o dentro de paquetes que pueden ser recogidos durante la partida.

EL JUEGO

Escena 1

Bond y Anya recogen el coche que Q les ha dejado en el puerto y marchan hacia su hotel. Aprovecha esta oportunidad para practicar y aprender a manejar el coche. Existe un límite de tiempo: deberás llegar al hotel antes de que zarpe una lancha motora que te llevará a una reunión con Stromberg.

Pantalla de disparo (a): Conduce a toda velocidad por serpenteantes carreteras, ten cuidado con los inocentes transeúntes y con el tráfico. Recoge Tokens-

Q, que podrás utilizar posteriormente para comprar armas extra.

Pantalla de disparo (b): Después de subir a la lancha motora, Bond deberá llegar hasta Atlantis —la fortaleza de Stromberg—, esquivando inocentes bañistas, muelles de madera y a los agentes de Stromberg, que te persiguen en sus lanchas motoras.

Escena 2

Tras la reunión con Stromberg, Bond y Anya vuelven a su hotel. Sin embargo, Stromberg sospecha de ellos y ordena a sus hombres que los liquiden.

Pantalla de disparo (c): Dirígete al Camión-Q para comprar armas y para reparar/equipar tu coche usando los Q-tokens que hayas recogido.

Pantalla de disparo (d): James decide volver a Atlantis —desde el fondo del mar—. Sólo podrás acceder a esta escena si dispones del equipo submarino proveído por Q.

Pantalla de disparo (e): Utiliza las armas extra que te ha suministrado Q para destruir a grandes enemigos.

Escena 3 (sólo en las versiones de 16 bits)

La visita de Bond a Atlantis confirma sus sospechas sobre Stromberg. Mientras tanto, el gobierno de los Estados Unidos ha enviado a uno de sus submarinos nucleares para que destruya Atlantis; Bond se une a Anya a bordo del submarino. Sin embargo, Stromberg descubre las intenciones del submarino y lo captura y

se esconde dentro de un gigantesco hueco. Bond escapa y consigue liberar a la tripulación de los submarinos británicos, rusos y americanos. Todos juntos lanzan un ataque contra Stromberg, pero éste se ha refugiado en la sala de control, hecha de acero blindado. Bond coge el detonador de uno de los misiles nucleares del submarino e intenta destruir la sala de control en una misión suicida.

Pantalla de disparo (f): Protege a Bond de los guardas que lo atacan. Ten cuidado con los submarinistas enemigos: pueden aparecer de pronto en cualquier lugar. Recuerda: defiende a Bond hasta que explote la carga nuclear. Dispara cargas de munición extra.

Escena 4 (sólo en las versiones de 16 bits)

Bond y las tripulaciones de los submarinos consiguen llegar a la sala de control, pero ya es demasiado tarde. Stromberg ha escapado, llevándose a Anya como rehén y ha reprogramado los misiles nucleares de los submarinos británicos y soviéticos para que destruyan Nueva York y Moscú. Si los misiles llegan a sus objetivos, la tierra se verá envuelta en una guerra nuclear mientras él permanece escondido en su fortaleza submarina de Atlantis. Bond sólo tiene una oportunidad: reprogramar el ordenador antes de que los misiles sean lanzados hacia sus objetivos.

Pantalla de disparo (g): Compara la secuencia maestra de símbolos con los símbolos generados por la secuencia numérica que has introducido. Hazlo

rápidamente. Sólo tienes una oportunidad de acabar con Stromberg y con sus planes de destrucción total.

Escena 5

El comandante en jefe de los Estados Unidos ha ordenado destruir Atlantis, aunque Anya siga como rehén. Bond tiene una hora para rescatarla. Utilizando la bicicleta submarina especialmente diseñada por Q, Bond deberá destruir los sistemas defensivos de Atlantis y entrar en la fortaleza submarina.

Pantalla de disparo (h): Q ha lanzado varios paquetes para que los recojas. Utilízalos para destruir a las naves que intentarán impedir que llegues a tu destino.

Escena 6 (sólo en las versiones de 16 bits)

Bond busca a Anya por Atlantis, pero tendrá que enfrentarse a las numerosas fuerzas de Stromberg y a su enorme "tritador de huesos": el TIBURON.

Pantalla de disparo (i): Destruye a los guardas de Stromberg hasta que éste se vea acorralado y salga huyendo. ¡Ten cuidado!, el casi invencible TIBURON sigue en la retaguardia para acabar contigo.

CONTROLES

Controlas a Bond vía joystick o teclado. Pulsa disparo para disparar o lanzar armas extra. Mantén presionado el botón disparo para manejar los sistemas de defensa del coche.