

# **SUPERHÉROES**

**Manual de usuario**

**THE LAST NINJA 2  
INDIANA JONES**

**& THE LAST CRUSADE  
STRIDER II**

**JAMES BOND  
THE SPY WHO LOVED ME**

## **Indice**

<b>THE LAST NINJA 2</b>	2	
CONSEJOS Y AYUDAS	2	
INSTRUCCIONES MULTICARGA		5
CONTROLES DE TECLADO	5	
MOVIMIENTOS BASICOS	6	
MOVIMIENTOS ESPECIALES	6	
SALTOS MORTALES	7	
MOVIMIENTOS EN COMBATE	7	
CONSEJOS GENERALES	8	
PISTAS	8	
<b>INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA</b>	10	
CONSEJOS Y AYUDAS	10	
EL JUEGO	10	
<b>CONTROLES DE JUEGO C64</b>	12	
LA ESPIA QUE ME AMO	14	
EL JUEGO	14	
LISTA DE EQUIPO DE Q	14	
EL JUEGO	14	
<b>STRIDER 2</b>	18	
CONSEJOS Y AYUDAS	18	
ESCENARIO	18	
EL JUEGO	18	
CONTROLES	20	
<b>INSTRUCCIONES DE CARGA</b>	21	
Last Ninja 2	22	
Indiana Jones y la Ultima Cruzada	22	
La espía que me amó	22	
Strider II	22	

## THE LAST NINJA 2

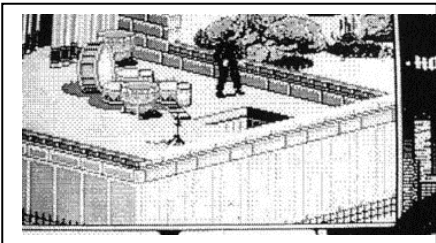
### CONSEJOS Y AYUDAS



*¿Te has quedado atascado en los dos primeros lugares? Entra en la segunda habitación y vence al hombre que te ataque.*

Los Ninja, conocidos como los Guerreros de la Sombra Mística, eran la fuerza militar de élite de los japoneses feudales del siglo XIX. Se dedicaban a entrenarse para convertirse en máquinas de matar. Sus atributos eran muchos y muy variados. Eran maestros en el manejo de las armas, en los asesinatos, en la cautela e invisibilidad, y mucha gente creía que controlaban poderes sobrenaturales. Un verdadero maestro del arte del Ninjutsu puede anticiparse a los movimientos de su oponente... e incluso a sus pensamientos.

Para lograr este alto nivel de habilidad todos los iniciados tienen que sufrir años de riguroso entrenamiento. La correcta aplicación de estas aptitudes requería astucia, destreza y un total control mental. Los estudiantes de las artes de los Ninja dedicaban todo su esfuerzo a intentar conseguir el estado de autoperfección y acercarse más a su dios. Así, las disciplinas de lucha de las artes marciales se convirtieron en el camino más alto y honorable hacia la perfección. Desgraciadamente, algunos Ninjas abusaron de sus poderes...



*Vuelve a la posición inicial: la escotilla estará abierta, revelando una nueva salida.*

Los Ninja fueron casi borrados del mapa durante una purga realizada en el siglo XX. Pero ahora han vuelto, más poderosos que nunca... ¡para vengarse! La batalla con el Diabólico Shogun, Kunitoki, produjo muchas víctimas.



*Ahora golpea el panel de la pared de la derecha y se volverá blanca.*

Durante muchos meses después de recuperar el control de la isla de Lin Fen, Armakuni, el nuevo maestro de Ninjutsu, cayó en una profunda depresión por la pérdida de sus hermanos. Meditaba constantemente sobre su combate contra Kunitoki, y siempre llegaba a la misma conclusión: sólo

era el final de una batalla, no el final de la guerra. Tras más de un año consumiéndose en Lin Fen, Armakuni se preparó para restaurar la gloria inicial de los Guerreros de la Sombra. Con los pergaminos Koga en su poder, todo lo que Armakuni necesitaba ahora eran discípulos que siguieran sus consejos y las enseñanzas de los antiguos manuscritos.



*Continúa tu búsqueda.*

Cuando se extendió por todo el continente la noticia de que un nuevo maestro tenía los pergaminos y que iba a empezar a entrenar a discípulos, los hombres empezaron a llegar. Eran hijos de la élite militar: los Samurais.

Una nueva orden de Ninjas comenzó a tomar forma lentamente. Pero esta vez el entrenamiento iba a ser más intenso que nunca. Nadie volvería jamás a sorprenderles y vencerles, dejándolos deshonrados.

Durante una sesión de práctica del Círculo Interno (la élite de Maestros de la élite), un extraño sentimiento inundó la clase. Era como si de repente el tiempo se hubiera detenido, como si ellos fueran las únicas personas que quedaban en el mundo. Cuando Armakuni despertó de su estado de meditación, una misteriosa luz le rodeó. Preocupados por lo que vieron, todos los participantes de la clase trataron de levantarse y ayudar a Armakuni. Pero estaban inmovilizados en sus posiciones, ninguno podía moverse. La intensidad de la luz crecía en torno a Armakuni hasta que todos los que presenciaban la escena tuvieron que cubrirse los ojos. Cuando la luz se desvaneció y desapareció, los estudiantes se pusieron en pie de un salto. ¿Qué había pasado? ¿Dónde estaba el maestro? "¿Qué ocurre?", giró Armakuni. Pero nadie podría oírle. Era como si fuera invisible y estuviera en el interior de una urna de cristal insonora. ¿Por qué sus discípulos no trataban de liberarle? ¿Por qué sentía las afiladas espigas del miedo, mientras su interior estaba tan calmado como las profundidades del mar? ¿A qué estaban jugando los ancianos con él? Sus preguntas quedaron sin respuesta cuando se quedó inconsciente involuntariamente. Lentamente, Armakuni trató de abrirse camino a través de la oscuridad de un profundo sueño hacia un lugar donde se sintió seguro.

Cuando obligó a sus ojos a abrirse, contempló una escena para la que su experiencia no le había preparado. Armakuni está ahora de pie sobre un suelo de madera rodeado por extraños objetos que le recuerdan vagamente a instrumentos musicales. Tras él hay una cortina entreabierta. Cuando intenta centrar sus ojos en lo que le rodea la cabeza empieza a darle vueltas. Ve extrañas formas gigantes, cubiertas de espejos, que llegan casi hasta el umbral del cielo. "¿Dónde estoy?", grita Armakuni. Intentando controlar sus impetuosas emociones invoca a todas sus reservas de valentía y coraje. Debe lograr comprender el sentido de la locura que le rodea. Tomándose un momento para meditar, Armakuni experimenta de repente una extraña y espeluznante sensación. Existe una fuerza en esta tierra, una fuerza que no había sentido desde la batalla final con el Diabólico Shogun, Kunitoki. "¿Podría ser que él estuviera aquí? ¿Es que algún cruel truco del destino nos ha reunido de nuevo a los dos?", piensa Armakuni. A medida que estos pensamientos se precipitan en su mente, Armakuni empieza a darse cuenta de que sus destinos deben estar entrelazados para siempre, y que dondequiera que haya fuerzas diabólicas intentando dominar la humanidad, Armakuni es el único elegido para vencerlas. La inmediata preocupación de Armakuni es explorar sus alrededores. Debe encontrar alguna forma de defenderse contra los desconocidos peligros que se ocultan frente a

él. Aunque Armakuni fue secuestrado de su propio tiempo tan sólo con sus ropas, tiene absoluta fe en su talento.

## **INSTRUCCIONES MULTICARGA**

LAST NINJA II es un juego multicarga. Cada nivel se cargará cuando termines el anterior. Esto significa que para disfrutar de una partida continua debes mantener la cinta (o disco) de LAST NINJA II en tu casete (o unidad de disco) a lo largo de todo el juego. Cuando acabes un nivel, aparecerán unos mensajes en pantalla indicándote lo que debes hacer a continuación. Cuando cargues versiones de cinta del juego, deberás dar la vuelta a la cinta, rebobinarla totalmente y cargar el siguiente nivel.

## **CONTROLES DE TECLADO**

### **AMIGA**

HELP	Seleccionar objeto
DEL	Seleccionar arma
J	Girar la orientación del joystick 45 grados
F1	Desactivar la música
F2	Detener/continuar el juego
F10	Salir

### **ATARI ST**

CLEAR	Seleccionar objeto
UNDO	Seleccionar arma
J	Girar la orientación del joystick 45 grados
F1	Desactivar la música
F2	Detener/continuar el juego
F10	Salir

### **COMMODORE 64**

F1	Activar/desactivar la música
F3/F5	Visualizar el inventario del Ninja
F7	Detener juego
Run/Stop	Matar al Ninja
Espacio	Visualizar las armas del Ninja
J	Seleccionar la orientación del joystick. Cada vez que pulses la tecla J las posiciones del joystick se girarán 45 grados. Selecciona las posiciones que te resulten más cómodas para jugar. Existen 3 modos: el modo 2 es el normal. Este modo se aplica al movimiento del Ninja, y no a las maniobras de combate.

### **SPECTRUM Y AMSTRAD**

Enter/Shift	Visualizar el inventario del Ninja
Espacio	Visualizar las armas del Ninja
P	Recoger objeto
Q	Matar al Ninja
H	Detener juego
J	Seleccionar la orientación del joystick. Cada vez que pulses la tecla J las posiciones del joystick se girarán 45 grados. Selecciona las posiciones que te resulten más

cómodas para jugar. Existen 3 modos: el modo 2 es el normal. Este modo se aplica al movimiento del Ninja, y no a las maniobras de combate.

Este juego sólo puede controlarse mediante joystick. Para usuarios de Commodore, el joystick debe estar conectado en el port 2. Si dispones de un Spectrum, debes conectar el joystick a un interface estándar.

Es importante saber que, a diferencia de la mayoría de los juegos de combate, el personaje del Ninja es capaz de moverse en tres dimensiones. Es decir, que todos los movimientos que puedes realizar están en relación con la dirección hacia la que mira el Ninja en la pantalla.

## **MOVIMIENTOS BASICOS**

Para cambiar la dirección en la que mira el Ninja, mueve la maneta del joystick en todas las direcciones hasta que alcance la posición que desees.

Para caminar hacia adelante, empuja el joystick en la dirección en la que mira el Ninja. Para retroceder, empuja el joystick en dirección contraria a la que se mueve el Ninja. Para moverse en otra dirección, empuja el joystick en la dirección en la que quieras que se gire el Ninja (esto se aplica a andar hacia adelante y hacia detrás).

## **MOVIMIENTOS ESPECIALES**

Recoger objetos.

### **AMIGA/ATARI ST/COMMODORE 64**

Para activar la recogida de un objeto, pulsa el botón de fuego y después empuja el joystick hacia la esquina inferior derecha o inferior izquierda diagonalmente.

### **AMIGA/ATARI ST/SPECTRUM/AMSTRAD**

Para activar la recogida de un objeto, pulsa "P" en el teclado, o empuja el joystick hacia la esquina inferior izquierda con el botón de fuego pulsado. Para recoger un objeto del camino o del fondo, primero tienes que situar correctamente al Ninja. El Ninja debe estar mirando hacia el objeto que quieras recoger y lo bastante cerca de él como para que cuando se agache, sus manos toquen el objeto. Cuando el Ninja toque con sus manos el objeto, lo recogerá automáticamente y aparecerá en la zona de estado. A continuación se incorporará al inventario del Ninja.

## **SALTOS MORTALES**

Todos utilizan las mismas posiciones de joystick.

Para hacer que el Ninja dé un salto mortal, tanto para evitar un ataque como para realizar alguna acción arriesgada, como saltar de un muro a otro, debes hacer que el Ninja corra en la dirección en la que quieres que salte, y pulsar el botón de fuego mientras se esté moviendo. Como el Ninja puede moverse en tres dimensiones, saltará en su misma dirección o en otra, dependiendo de hacia dónde empujes el joystick: hacia arriba en diagonal -a lo largo de su camino y hacia arriba, oblicuamente- a lo largo de su camino horizontalmente (el Ninja sólo puede dar saltos mortales hacia adelante).

## **MOVIMIENTOS EN COMBATE**

A continuación tienes una lista de todos los movimientos que el Ninja puede realizar, tanto con armas como sin ellas. Para activarlos, el Ninja debe estar parado y debes pulsar el botón de fuego.

## AMIGA/ATARI ST/COMMODORE 64

### Movimientos sin armas:

Patada	Abajo
Puñetazo	Arriba
Agacharse	Arriba-izquierda o arriba-derecha
Agacharse (Amiga/Atari ST)	Abajo-izquierda o abajo-derecha

### Movimientos con armas (espada, nunchakus y vara):

Puñalada	Derecha
Cuchillada	Izquierda
Puñalada alta	Arriba
Patada	Abajo
Parada de golpe	Arriba-izquierda o arriba-derecha

### Movimientos con lanzamiento (shiraken, etc.):

Lanzar	Derecha o izquierda
--------	---------------------

## PARA USUARIOS DE SPECTRUM Y AMSTRAD

### Movimientos sin armas:

Patada	Izquierda o arriba-izquierda
Puñetazo	Arriba, arriba-derecha o derecha
Agacharse	Abajo-derecha
Recoger	Abajo-izquierda

### Movimientos con armas (espadas, nunchakus y vara):

Puñalada alta	Arriba, arriba-izquierda
Puñalada	Derecha, arriba-derecha
Cuchillada	Izquierda
Patada	Abajo
Recoger	Abajo-izquierda
Agacharse	Abajo-derecha

### Movimientos con lanzamiento (shiraken, etc.):

Lanzar	Arriba
--------	--------

## CONSEJOS GENERALES

Lo primero que debes dominar a la perfección en el juego son los controles con el joystick. La naturaleza altamente interactiva del juego es necesaria debido a algunos de los complejos movimientos que el Ninja tiene que realizar. Un buen nivel de habilidad con los controles mejoraría considerablemente tu juego. Nuestra segunda sugerencia, basada en los elementos de aventura del juego, es que debes acostumbrarte a registrar todo lo que ocurre en cada pantalla. Esto te permitirá obtener buenas puntuaciones en partidas repetidas. El último punto es que nunca debes dar nada por sentado (algunas cosas no son lo que parecen). Sé curioso, entrometido; examínalo todo.

## PISTAS

A continuación te ofrecemos algunas pistas de los objetos y peligros que puedes encontrar en tus viajes. Se muestran en el orden de "carga", no necesariamente en el orden en el que debes encontrarlos.

**LLAVES:**

Hay llaves que chirrían y llaves que no chirrían. Al principio son siempre difíciles de encontrar.

**ESCOTILLA:**

Prepara tu puño y elimina este problema de un solo puñetazo.

**MAPA:**

Este mapa puede revelarte muchas cosas importantes.

**NUNCHAKUS:**

Elimina este problema en dos partes para continuar sin problemas.

**SHIRAKEN:**

Tendrás que ser inteligente para alcanzar las estrellas.

**VARA:**

Para alcanzar nuevas alturas, esta vara te servirá bien.

**BOTELLA:**

Recorre las calles y echa un trago siempre que puedas.

**ESPADA:**

Busca en las tiendas la mejor espada, puede ser de un acero realmente bueno.

**HAMBURGUESA:**

(cita) "No podrá hacer nada mejor el hombre que dar su hamburguesa a un amigo".

**TARJETA DE CREDITO:**

Aumentarás tu crédito cuando obtengas acceso. Elevará tu espíritu.

**TERMINAL DE ORDENADOR:**

Tus números suben si no actúas como un elefante.

**EL PROBLEMA FINAL SIEMPRE ESTA EN LA IMAGEN, SEGURAMENTE**

El juego se desarrolla en diversos entornos. A continuación te ofrecemos pistas algo misteriosas, tantas como lugares visitarás.

**PARTIDA 1: CENTRAL PARK**

La clave del éxito es obtener nuevas alturas y después ir a divertirte al río.

**PARTIDA 2: EL CENTRO DE MANHATTAN**

Las calles pueden estar pavimentadas de peligros.

Salir al exterior antes del momento justo podría ser fatal. Si eres realmente hábil, puedes ponerte a trabajar en ello y salir airoso.

**PARTIDA 3: LAS ALCANTARILLAS**

Normalmente profundas, oscuras y húmedas. Aquí no llevarás ninguna antorcha, sólo necesitarás una botella de lótsa.

#### **PARTIDA 4: FABRICA DE OPIO**

Entra sin miedo, pero ten cuidado, puedes sorprenderte en el camino. Pisa con cuidado para no darte un chapuzón.

#### **PARTIDA 5: BLOQUE DE OFICINAS**

La entrada no es un gran secreto. Puedes desaparecer antes de lograr encontrarte con tu mayor fan y convertirte en una estrella apagada.

#### **PARTIDA 6: LA RETIRADA DEL SHOGUN**

Entra para ver a tu enemigo. Si eres lo bastante sigiloso no debería alarmarse de tu presencia. Cuidado, si te arrinconan tendrás que hacer un giro de seis puntos.

## **INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA**

### **CONSEJOS Y AYUDAS**

#### **EL JUEGO**

Indiana Jones y la última cruzada es un sorprendente juego de múltiples niveles en el que controlas a Indy en su búsqueda de diversos artefactos. Hay un artefacto importante en cada nivel. El objetivo del juego es abrirte camino por cada nivel y recoger el artefacto que encuentres en él. Una vez hecho esto, deberás tratar de llegar al final del nivel.



*Utiliza las cuerdas para evitar caídas y ahorrar así energía.*

Cada nivel te presenta un nuevo desafío. En el nivel 1 necesitas conseguir la Cruz de Coronado, pero recuerda recoger las antorchas, o estará todo muy oscuro y te será difícil moverte por las cavernas. Cuando ya tengas la Cruz, deberás escapar subido al techo del tren. El nivel 2 te conduce a la profundidad de las catacumbas. Cuando se crearon estos corredores subterráneos, se construyeron en ellos arcos secretos para engañar a los falsos buscadores. El buscador verdadero debe elegir entre 6 arcos el correcto y continuar su búsqueda. El falso, incapaz de acertar cuál es el arco correcto, será condenado a vagar por las catacumbas en vano, sin poder encontrar el Escudo del Cruzado, que se conserva en ellas.

Al iniciar este nivel verás los arcos y un jeroglífico codificado encima de cada uno. Estos jeroglíficos cambian diariamente y sobre cada uno de los arcos aparece una fecha. Para encontrar el arco correcto, haz coincidir el día y mes de la fecha en el cuadro anexo del Cruzado Bizantino y entra por el arco cuyo jeroglífico coincida con el que encuentres en la tabla.





*Hacer un mapa puede ser útil*

Una vez que hayas encontrado el escudo, deberás escalar el muro del castillo, pero teniendo cuidado con el sistema de iluminación.



*Busca los objetos útiles que están distribuidos por las cavernas.*

Entra en el nivel 3, en el que la acción se desarrolla en una aeronave. Busca el Diario del Grial que el padre de Indy ha perdido. Ten cuidado al recoger los pases cuando te muevas. Están hechos de papel muy delgado y se rompen después de un corto espacio de tiempo. Si Indy no tiene un pase, sonará la alarma, lo cual dificultará la consecución de tu misión.



*Indy no está solo en su búsqueda del artefacto. Ten cuidado con los enemigos que tratan de detenerle.*

Finalmente llegarás al nivel 4. El doctor Jones, padre, ha resultado herido y su única esperanza es que Indy pueda llegar al Santo Grial. Con el corazón de papá convirtiéndose gradualmente en piedra, debes guiar a Indy rápidamente, pero con cuidado, para que supere las trampas puestas por los Cruzados. El tiempo es tu enemigo y sólo los más valientes pueden conseguirlo.

## **CONTROLES DE JUEGO C64**

Funcionamiento con joystick conectado sólo en el port 2.

## **SPECTRUM**

Funcionamiento con joystick Kempston, Sinclair 1 o Sinclair 2.

Funcionamiento con teclado:

Q	Arriba
A	Abajo
O	Izquierda
P	Derecha
Espacio	Disparo

Pulsando la tecla H detendrás y podrás continuar el juego.

Shift-T cancelará la partida que estés jugando.

## AMSTRAD

Funcionamiento con joystick normal.

Funcionamiento con teclado:

Q Arriba  
A Abajo  
O Izquierda  
P Derecha  
Espacio Disparo

Pulsando la tecla ESC detendrás y podrás continuar el juego.

Shift/ESC cancelará la partida que estás jugando.

## ST/AMIGA

Funcionamiento sólo con joystick conectado únicamente en el port 2.

Pulsando las teclas F9/F10 detendrás y podrás continuar el juego.

Shift/ESC cancelará la partida que estás jugando.

	JANUARY	FEBRUARY	MARCH	APRIL	MAY	JUNE
1	▷	◁	◁	▷	◁	▷
2	▷	◁	◁	▷	◁	▷
3	▷	◁	◁	▷	◁	▷
4	▷	◁	◁	▷	◁	▷
5	▷	◁	◁	▷	◁	▷
6	▷	◁	◁	▷	◁	▷
7	▷	◁	◁	▷	◁	▷
8	▷	◁	◁	▷	◁	▷
9	▷	◁	◁	▷	◁	▷
10	▷	◁	◁	▷	◁	▷
11	▷	◁	◁	▷	◁	▷
12	▷	◁	◁	▷	◁	▷
13	▷	◁	◁	▷	◁	▷
14	▷	◁	◁	▷	◁	▷
15	▷	◁	◁	▷	◁	▷
16	▷	◁	◁	▷	◁	▷
17	▷	◁	◁	▷	◁	▷
18	▷	◁	◁	▷	◁	▷
19	▷	◁	◁	▷	◁	▷
20	▷	◁	◁	▷	◁	▷
21	▷	◁	◁	▷	◁	▷
22	▷	◁	◁	▷	◁	▷
23	▷	◁	◁	▷	◁	▷
24	▷	◁	◁	▷	◁	▷
25	▷	◁	◁	▷	◁	▷
26	▷	◁	◁	▷	◁	▷
27	▷	◁	◁	▷	◁	▷
28	▷	◁	◁	▷	◁	▷
29	▷	◁	◁	▷	◁	▷
30	▷	◁	◁	▷	◁	▷
31	▷	◁	◁	▷	◁	▷

	JULY	AUGUST	SEPTEMBER	OCTOBER	NOVEMBER	DECEMBER
1	▷	◁	◁	▷	◁	▷
2	▷	◁	◁	▷	◁	▷
3	▷	◁	◁	▷	◁	▷
4	▷	◁	◁	▷	◁	▷
5	▷	◁	◁	▷	◁	▷
6	▷	◁	◁	▷	◁	▷
7	▷	◁	◁	▷	◁	▷
8	▷	◁	◁	▷	◁	▷
9	▷	◁	◁	▷	◁	▷
10	▷	◁	◁	▷	◁	▷
11	▷	◁	◁	▷	◁	▷
12	▷	◁	◁	▷	◁	▷
13	▷	◁	◁	▷	◁	▷
14	▷	◁	◁	▷	◁	▷
15	▷	◁	◁	▷	◁	▷
16	▷	◁	◁	▷	◁	▷
17	▷	◁	◁	▷	◁	▷
18	▷	◁	◁	▷	◁	▷
19	▷	◁	◁	▷	◁	▷
20	▷	◁	◁	▷	◁	▷
21	▷	◁	◁	▷	◁	▷
22	▷	◁	◁	▷	◁	▷
23	▷	◁	◁	▷	◁	▷
24	▷	◁	◁	▷	◁	▷
25	▷	◁	◁	▷	◁	▷
26	▷	◁	◁	▷	◁	▷
27	▷	◁	◁	▷	◁	▷
28	▷	◁	◁	▷	◁	▷
29	▷	◁	◁	▷	◁	▷
30	▷	◁	◁	▷	◁	▷
31	▷	◁	◁	▷	◁	▷

# LA ESPIA QUE ME AMO

## EL JUEGO

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 una fantástica gama de armas.

## LISTA DE EQUIPO DE Q

### COCHE SUBMARINO

#### En Tierra

*Armas ofensivas:* ametralladora, lanzamisiles, misiles tierra-aire.

*Defensas traseras:* cañón de humo, dispositivo para arrojar pintura, blindaje.

#### Bajo el agua

*Armas ofensivas:* saetas explosivas, torpedos, cañón láser.

*Defensas traseras:* blindaje.

### LANCHA RAPIDA

*Arma ofensiva:* lanzamisiles.

*Arma defensiva:* cañón de humo.

### MOTO DE AGUA

*Armas ofensivas:* ametralladora, micromisiles, cañón láser

*Armas defensivas:* blindaje.

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

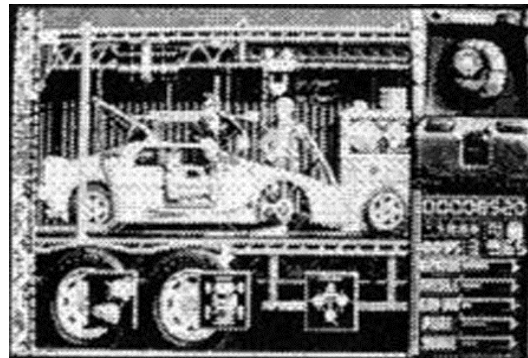
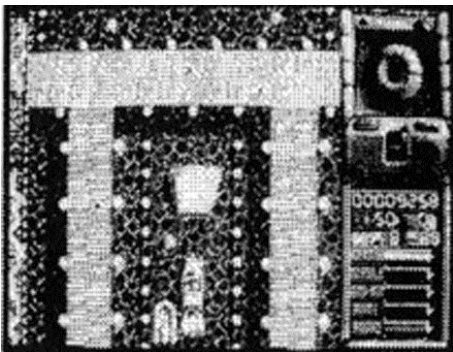
## EL JUEGO

### Escena 1



Bond y Anya recogen el coche de Q en el puerto y se dirigen en él hacia su hotel. Aprovecha esta oportunidad para practicar 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 esquivar a la gente inocente y el tráfico que encuentres en tu camino por las serpenteantes carreteras que te llevan a tu destino. Pasa sobre las letras Q para recoger armas adicionales que te servirán en posteriores escenas. Tras recoger la lancha rápida, Bond debe llegar hasta Atlantis, evitando a los nadadores inocentes, los postes de madera de los embarcaderos y a los agentes de Stromberg, cuyas lanchas rápidas te acosan en una frenética persecución.

## Escena 2

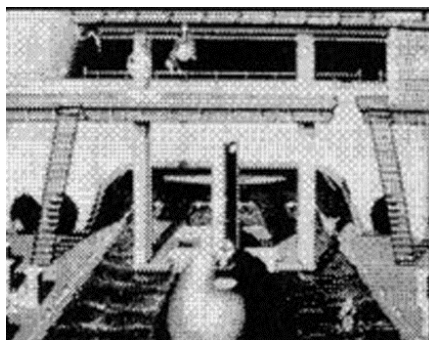


Tras haber asistido a su entrevista con Stromberg, Bond y Anya regresan a su hotel. No obstante, despiertan las sospechas de Stromberg y éste ordena su asesinato.

Conduce hasta el camión de Q para recoger armas y reparar tu coche utilizando las letras 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 tu equipo submarino. Utiliza las armas adicionales que Q te ha proporcionado para destruir grandes enemigos.

## Escena 3 (sólo versiones de 16 bits)

La visita de Bond a Atlantis confirma sus sospechas sobre Stromberg. Se envía un submarino nuclear americano para destruir Atlantis, y a bordo del mismo, Bond se une a Anya. No obstante, Stromberg se anticipa en el juego y captura el submarino americano, escondiéndolo bajo un enorme tanque hueco.

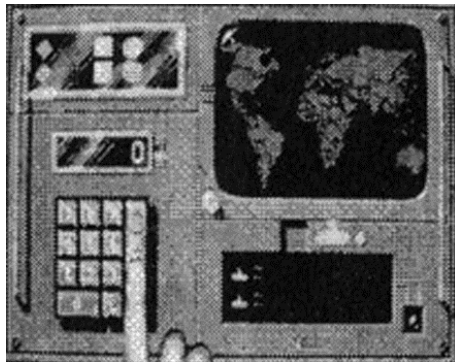


Bond escapa y libera las tripulaciones de los submarinos británico, ruso y americano. Juntos lanzan un ataque combinado, pero Stromberg está en la sala de control, a salvo tras una plancha de acero blindado. Bond coge un detonador del misil nuclear del submarino y trepa hasta una cámara de seguridad, 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, ya que 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 4 (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 los destinos en el ordenador con las coordenadas de los submarinos antes de que alcancen sus puntos de lanzamiento:

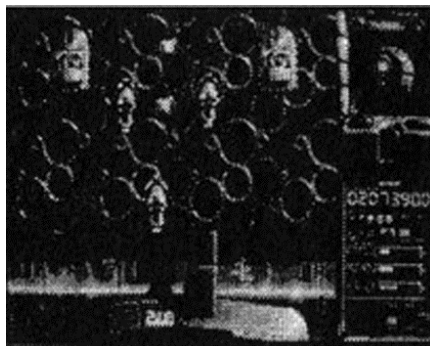
Submarino N° 1: 039 048° (grados)

Submarino N° 2: 038 022° (grados)

Acierta la secuencia válida mediante los símbolos generados por los números que introduzcas. ¡Date prisa! Sólo tienes una oportunidad para frustrar los planes de dominación mundial de Stromberg.

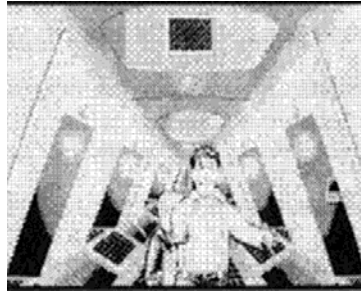
#### **Escena 5**

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 y proporcionada 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 6- (sólo versiones de 16 bits)**



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 los guardaespaldas 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 utilizando joystick o teclado. Pulsa fuego para disparar y lanzar armas adicionales.  
Mantén pulsada la tecla de disparo para activar los sistemas defensivos del coche.

### **Teclas16 bits:**

#### **Teclado**

Q	Arriba/Acelerar
A	Abajo/Frenar
O	Izquierda
P	Derecha
Espacio	Fuego/Enter
H	Parar/Pausa

#### **Joystick**

Mover arriba	Arriba/Acelerar
Mover abajo	Abajo/Frenar
Mover izquierda	Izquierda
Mover derecha	Derecha
Botón de disparo	Fuego/Enter

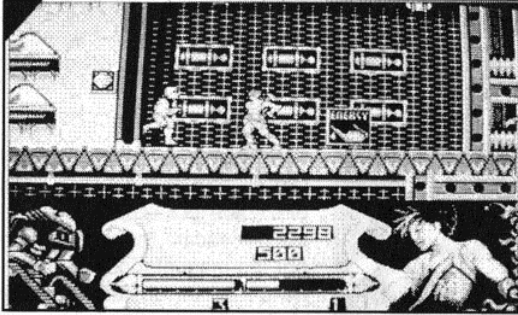
**8 bits:** Sigue las instrucciones de la pantalla.

## **STRIDER 2**

### **CONSEJOS Y AYUDAS**

#### **ESCENARIO**

Cuando el guerrero vuelve de conquistar el bloque soviético, sus servicios son requeridos en ¡OTRO MUNDO! La líder femenina del planeta Magenta ha sido secuestrada por terroristas alienígenas que ahora piden a su mundo un rescate.

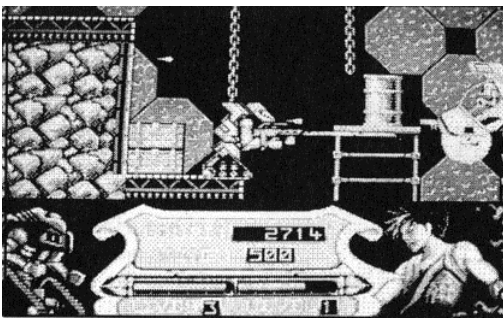


*Los iconos de energía son importantes, ya que permiten que se lleven a cabo las transformaciones en robot.*

Como recompensa por su ayuda, los magentanos le han proporcionado al guerrero un devastador Gyroláser de alta velocidad y un convertidor de materia que, cuando esté suficientemente cargado, le convertirá cibernéticamente en una Unidad de Combate Mecánica de Elite. De esta forma, podrá vencer cualquier cosa que los terroristas puedan lanzarle... o eso fue lo que los magentanos le dijeron.

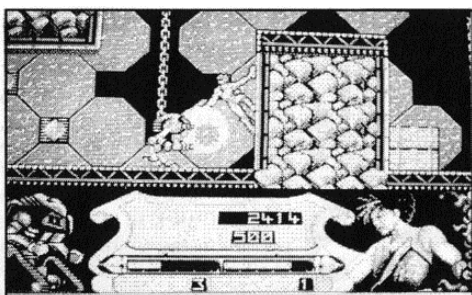
## **EL JUEGO**

### **NIVEL 1**



*Los alienígenas del final del nivel son más fáciles de destruir si Strider adopta su forma robótica.*

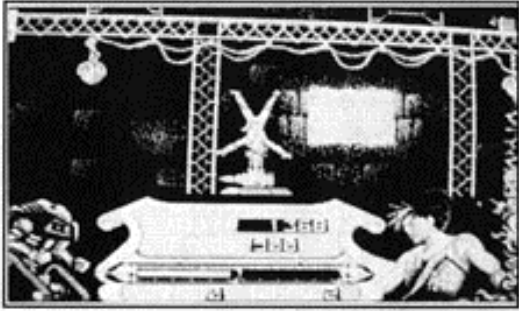
Inicia tu misión en la zona de bosque situada en el exterior de la fortaleza de los terroristas. Hay robots centinelas automatizados patrullando por esta zona y están programados para destruir cualquier organismo extraño que encuentren. Ten cuidado, el soporte aéreo del enemigo también está al acecho por arriba.



*Recuerda, debes terminar todos los niveles dentro de un límite de tiempo ya establecido.*

### **NIVEL 2**

Tras abandonar el bosque, entras en las ruinas de una ciudad diezmada por repetidos intentos de rescate llevados a cabo por los magentanos. La artillería de los terroristas acecha y vigila los escombros, preparados para un nuevo ataque. Destruye tantos como puedas, al mismo tiempo que tratas de evitar descargas de energía de los generadores.



*Utiliza los muros para huir del peligro.*

### **NIVEL 3**

Al moverte bajo tierra para evitar toda la fuerza de los ataques terroristas, te encuentras frente a extraños seres alienígenas. Ábrete camino a través de estas horribles criaturas. Si piensas que son repugnantes... ¡espera a ver a su madre!

### **NIVEL 4**

Vuelve de nuevo a la superficie para enfrentarte en una batalla por los tejados, en la que tu agilidad, velocidad y habilidad son fundamentales. No olvides tu objetivo mientras estás luchando contra calaveras energéticas y otras sorpresas.

### **NIVEL 5**

Ahora que ya has roto todas sus defensas, entra y busca la nave de la prisión. Localiza y libera a la líder de este mundo, pero ten cuidado, no van a dejar que llegues hasta ella sin luchar.

## **CONTROLES**

### **CBM 64/128**

Joystick - PORT 2

Salir - RESTORE

Pausa sí/no - RUN/STOP

### **Modo humano**

FUEGO - Utiliza la espada. Pulsando FUEGO mientras estés parado se activará el láser.

### **Modo robot**

Caminar hacia la izquierda

Caminar hacia la derecha

FUEGO - Utiliza el láser

Te transformarás en un robot en la batalla final de cada nivel si has recogido los iconos de energía suficientes.

## **SPECTRUM/AMSTRAD**

### **Modo humano**

Teclas:

1. Modo color

2. Modo monocromo

ESPACIO - Utiliza la espada. Pulsando ESPACIO mientras estás parado se activará el láser.



Si has recogido los iconos suficientes, pulsando ENTER te transformarás en robot.

### **Modo robot**

Caminar hacia la izquierda

Caminar hacia la derecha

ESPACIO - Disparar el láser

### **ATARI ST/AMIGA**

#### **Modo humano**

FUEGO/ESPACIO - Utiliza la espada

Pulsando FUEGO mientras estés parado se activará el láser.

Te transformarás en un robot en la batalla final de cada nivel si has recogido los iconos de energía suficientes.

#### **Modo robot**

Caminar hacia la izquierda

Caminar hacia la derecha

ESPACIO/FUEGO - Activa el láser

K - Selecciona control de teclado

J - Selecciona control de joystick

M - Música sí/no

F - Efectos de sonido sí/no

H - Pausa sí/no

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **AMIGA**

#### **Last Ninja II**

Inserta el disco 3, el juego se cargará y ejecutará automáticamente.

#### **Indiana Jones y la Ultima Cruzada**

Inserta el disco 1 y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

#### **La espía que me amó**

Inserta el disco 2, el juego se cargará y ejecutará automáticamente.

#### **Strider II**

Inserta el disco 1 y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

### **ATARI ST**

#### **Last Ninja II**

Inserta el disco 2 y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

#### **Indiana Jones y la Ultima Cruzada**

Inserta el disco 2 y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

### **La espía que me amó**

Inserta el disco 1 y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

### **Strider II**

Inserta el disco 1 y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

### **COMMODORE 64**

#### **Last Ninja II, Indiana Jones y la Ultima Cruzada, La espía que me amó y Strider II**

Inserta el disco 1 - Teclea LOAD "" ,8,1. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para todos los juegos.

### **AMSTRAD DISCO**

#### **Last Ninja II**

Inserta el disco 1 por la cara 2. Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

#### **Indiana Jones y la Ultima Cruzada**

Inserta el disco 2 por la cara 1. Teclea RUN-DISK y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

#### **La espía que me amó**

Inserta el disco 1 por la cara 1. Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

#### **Strider II**

Inserta el disco 2 por la cara 2. Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

#### **Last Ninja II, Indiana Jones y la Ultima Cruzada, La espía que me amó y Strider II**

### **COMMODORE 64 CINTA**

Manteniendo presionada la tecla SHIFT pulsa la tecla RUN/STOP.

### **AMSTRAD CINTA**

Manteniendo presionada la tecla CTRL pulsa la tecla ENTER (RETURN o INTRO).

### **SPECTRUM CINTA Spectrum +2:**

Utiliza la opción LOADER.

### **Spectrum 48K:**

Teclea LOAD"" y pulsa la tecla ENTER (RETURN o INTRO).

## **DRO SOFT**

Last Ninja 2 © System Three Software Ltd.

Todos los derechos reservados.

Indiana Jones y la Ultima Cruzada

™ y © Lucasfilm Ltd. (LFL). Indiana Jones, Indy y Lucasfilm Games son marcas registradas de Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados.

Producido bajo licencia de U.S. Gold Ltd.

La espía que me amó

1990 Eon Productions Ltd/MAC B Inc.

La espía que me amó.

© 1977 Danjaq S.A. Todos los derechos reservados.

© 1977 United Artists Company.

Todos los derechos reservados.

Símbolo del logotipo de la pistola © Danjaq S.A. y United Artists Company.

Todos los derechos reservados.

"Lotus" y "Esprit" son marcas registradas de Group Lotus plc.

Strider II

© 1990 CAPCOM Co. Ltd.

Todos los derechos reservados.

© 1990 US Gold Ltd. Producido bajo licencia de U.S. Gold Ltd.

**Distribuido por Drosoft, SA**

**C/Moratín, 52 4º- Dcha. - 28014 Madrid**

**Telf.: (91) 4293835**

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