



PANORAMA PARA MATAR

INSTRUCCIONES

Como cargar - por favor mirar la hoja del cassette.

INTRODUCCION

Te llamas Bond, James Bond, el agente secreto mejor del mundo, y ahora estás embarcado en una de las misiones más importantes de tu carrera. Fallar es lo peor que te puede ocurrir.

Tu objetivo es descubrir qué miserable complot está tramando Max Zorin, un magnate sin escrúpulos de la electrónica europea, y advertirle que lo deje. Te das cuenta de que información que necesitas está en tus localizaciones, París, donde tienes que conectar con May Day para conseguir una pista vital. El ayuntamiento en San Francisco, donde hay escondidos varios secretos y finalmente la mina de plata en el valle de Silcona, donde recogiendo todo la información haces fallar a Max Zorin ¡Esperemos!,
LAS CLAVES

Al final de los dos primeros juegos te darán una clave que debes escribir al principio de cada juego nuevo. Simplemente le dirá al programa que has hecho bien el último juego, y te da otra información nueva y útil. Puedes jugar cualquier juego y en cualquier momento, pero tienes que hacerlo tan bien como James Bond lo haría, para terminar el juego con éxito. Esto será evidente según vayas jugando. Una vez que tengas las claves puedes utilizarlas siempre que quieras, los números no son datos arbitrariamente. Sin embargo puedes mejorarlos cada vez si lo deseas.

EL TIEMPO REAL

Todos los juegos se hacen con tiempo real, vas contra reloj, los tiempos buenos van con los claves para darte más tiempo en juegos posteriores.

TU ACTUACION

James Bond no muere exactamente, pero él puede fallar cuando juegas por él. Puede averiarse el coche por París irrevocablemente, o estar rodeado de llamas en el Ayuntamiento. Como el real James Bond sale por sí solo de estas situaciones, se deja a tu imaginación. Está claro que él vive para seguir luchando al día siguiente, y tu puedes intentar una y otra vez.

LISTA DE CARACTERISTICAS

Pause - Seleccionado del menú y descanso. Abre una botella de champagne Bollinger, o enciende un puro Davidoff. Siéntate para pensar y el tiempo no correrá.

Abort - Como las cosas son un poco deliberadas en esta misión y quieres un fin de semana en Acapulco, selecciona Abort del menú, pulsa "fire" dos veces y haz las maletas. (En París no se puede aplicar, estas de todas formas de vacaciones).

Music - Tienes la posibilidad de "The James Bond Themes", de Monty Norman, 1962 United Partnership LTD. Reproducción legal del Single "A View to a Kill" de Duran Duran y John Barry. 1985 Tritex Music LTD. / CBS songs LTD, reproducida con permiso en varios puntos del programa.

Controls - Todos los juegos pueden controlarse con Joystick o panel de teclas.

Speech - Oírás hablar en varios momentos, ¡escucha con atención!

JUEGO 1: PERSECUCION EN PARIS

Planteamiento de la escena: Bond ha sido resumido por "M" y se le ha instruido para descubrir el complot de Mar Zorin. El ha comido en la Torre Eiffel con un agente amigo al cual mata May Day. Bond la persigue torre arriba, pero ella se lanza en

un paracaídas y cae en las afueras de París. El baja de la torre y pide un taxi. De ahora en adelante, tú tomas su lugar. Puedes seguir sus movimientos con la ayuda de una radio, que indica aproximadamente a que altitud está y su sombra pasará por tu zona de visión. Puedes ver el edificio de delante de ti por el parabrisas, la velocidad y el tiempo y los daños ocasionados se indican en el guardabarros. Tu objetivo es llegar al lugar exacto de caída y al mismo tiempo que ella cae, pero con cuidado pues el viento cambia constantemente su dirección y puede aterrizar en cualquiera de los puntos posibles de caída.

En tu ruta encontrarás varios peligros. Las calles de una dirección están indicadas por una pequeña flecha amarilla y si vas en contra puedes conseguir que la policía te persiga. Observa ¡Pueden dispararte!. Los conductores en París son bastante imprudentes y el Porsche puede ir a toda velocidad hacia ti. Hay barreras para evitarlo, y si pasas rozando, los edificios te quitarán definitivamente tu Renault azul, pero como James Bond siempre lleva pistola, puedes usarla aquí y disparar a los vehículos indeseados que se ponen en tu camino. ¡También eres un conductor experto, el freno de mano es más fácil para ti, y puedes salir de éstos arriesgadas situaciones!.

Controles - Para detalles del joystick o el panel de teclas ver la pequeña pantalla.

Si no consigues atrapar a May Day, el juego vuelve o empieza automáticamente ¡Puede que tengas que aprender algo!. Si lo haces bien, la clave será importante para los próximos juegos. Le indica tu éxito a los otros programas de una manera que descubrirás.

JUEGO 2: EL AYUNTAMIENTO

James Bond ha viajado hasta San Francisco buscando a Mar Zorin. De toda la información de May Day le encuentra en el Ayuntamiento, pero Zorin tira las mesas del lugar donde estaba comiendo. En el momento de disparar Bond y su compañera Stacey son metidos en el ascensor y atrapados entre dos pisos. Para intentar acabar con ellos Zorin prende fuego en el último piso del Ayuntamiento, y se marcha. Bond sale del ascensor y ayuda a Stacey, tienen que salir del edificio en llamas. De ahora en adelante ocupas su lugar. Usando el sistema del menú "duck shoot" puedes mover a James Bond de habitación en habitación u otras acciones, buscando, utilizando, cayendo o dando instrucciones a Stacey. También puedes elegir el menú máximo para recoger objetos que podrás utilizar más tarde. Sin embargo, hay un límite de lo que puedes llevar, así pues selección. Tu objetivo es ayudar a Stacey a salir del ascensor y luchar para salir bien.

Te darás cuenta de que el fuego ha empezado una vez que has divisado el Ayuntamiento. Se extenderá con el tiempo y aunque el fuego vaya lento, date prisa. Desafortunadamente si el fuego se aproxima mucho, tendrás mucho calor y tendrás dificultad para respirar. Esto hará más difíciles tus acciones. Si el fuego te atrapa o si entras en una habitación en llamas, perderás totalmente y tendrás que empezar de nuevo. Stacey no te amará si tu le fallas.

Para ayudarte en tu tarea, una luz se encenderá para indicarte tu posición en el plano del Ayuntamiento. Las habitaciones que has visitado, las marcará con un color para que lo tengas en cuenta. Usa las puertas correctamente y piensa que objetos serán útiles para ayudar a Stacey a salir del ascensor. Una vez que haya salido date prisa en encontrar la salida. ¡No es fácil como parece!

Importante. Para salir, necesitas una serie de números, que se acomodan en el soporte de la clave con la que tu empezaste. Una vez completo, este soporte, debe utilizarse para romper la puerta de seguridad en la parte inferior a la derecha del Ayuntamiento ¡y este es un largo camino!

COMO FUNCIONA EL "DUCK SHOOT" Cuando pulsas el botón de juego, el control pasará desde Bond a la parte superior del menú de "Duck Shoot". Moviendo a la izquierda o derecha los objetos que llevas pasarán el punto de selección. Cuando hayas

seleccionado los objetos, pulsa el botón de juego y el control pasará a la parte inferior del menú, selecciona la flecha indicadora hacia abajo. En la parte inferior al menú tienes un mínimo de actividades que puedes seleccionar. Son:

RETURN - Devuelve el control a Bond.

SEARCH - Busca la habitación en la que estás. Cualquier objeto que haya en la habitación aparecerá en la parte superior de "Duck Shoot". Selecciona los objetos que quieras coger enrollando el menú y pulsando el botón de juego.

DROP - Deja caer los objetos seleccionados en la parte superior del menú.

USE - Utiliza los objetos seleccionados en la parte superior del menú.

GIVE - Te impide dar un objeto o la chica si ésta está contigo.

STAY - Si la chica está contigo, seleccionando el dibujo de su cabeza le ordenarás que permanezca en la habitación.

FOLLOW - Cuando selecciones conjunción con la cabeza de la chica dirás que te siga.

PAUSE - Te permite descansar del juego.

ABORT - Si seleccionas esto, el menú inferior se iluminará. Si realmente quieres abortar el juego pulsa el botón de fuego otra vez y volverás a empezar.

OBJETOS UTILES:

GUN AND BULLETS: encontrarás una pistola y balas en el Ayuntamiento. Utilizando la pistola, puedes disparar y abrir los puertas interconectándolas. Para hacer esto, selecciona la pistola y después la opción USE. Tiene dos usos, para disparar y abrir las puertas. Pero ten cuidado, porque tienes muy pocas balas, así que no aprietes el gatillo alegremente.

DOOR KEYS: Estas llaves tienen un color como clave y son específicas para cada puerta. Sólo se pueden usar en la puerta que intentas.

SECURITY CARDS: Estas tarjetas tienen color como clave para las puertas en las que intentas. N.B. La tarjeta amarilla tiene un perfil en negro.

CUPBOARD KEYS: Código de colores y Skin para abrir armarios cerrados.

MINEPASS and GEIGER COUNTER: Si coges estos te ayudarán en la misión.

Encontrarás otros muchos objetos pero tienes que descubrir como pueden ayudarte o estorbarte.

JUEGO 3: LA MINA - VALLE DE SILICONA Por fin, el plan de Max Zorin es descubierto. Como Bond suponía, el malvado jefe del imperio de la electrónica intenta hacerse con el mercado de Chips de Silcona. ¿Qué mejor para conseguirlo que hacer volar la mina abandonada bajo el Valle de silcona y hacer estallar las fallas geográficas e inundar toda la zona por el Pacífico? Bond entra en la mina para descubrir que un detonador nuclear ha sido colocado y el tiempo está contando. El detonador está en una caverna y la única manera de sacarlo es por medio de una pélea. El necesita ayuda y May Day es la única persona fuerte que puede ayudarle. Ella es la guardaespaldas de Zorin, ¡pero puede darse cuenta de ésta locura? Debe encontrarla y convencerla para que le ayude o salvar las vidas y la computadora del mundo. Aquí es donde tu empiezas a jugar. Estás en la mina y tienes que utilizar los objetos que encuentres y puedan ayudarte a desconectar la bomba. ¡Antes de que sea demasado tarde!

Cuando vas por la mina, utiliza el ascensor para llegar a diferentes niveles o escala por las cuerdas para alcanzar los objetos que necesitas. Algunas veces tendrás que caer en el vacío, pero mira antes de saltar, y ¡Mira por si hubiera pinchos desagradables! ¿Tienes los garfios para agarrarte? ¿Volará la dinamita la roca por la que vas? ¿Tienes lo que necesitas para alumbrarte? ¡Se pasa el Tiempo! ¡Encontrarán el pez del Pacífico los chips del valle? ¡Todo esto y más te espera!

Importante: Cuando hayas encontrado a May Day, seguirá otra ruta, reúnete con ella en un punto con polea más tarde, pero asegúrate de que la has liberado antes de marcharte. ¡Tu recompensa por el éxito es llegar al final ya que eres un superagente secreto!

DUCK SHOOT DE LA MINA

El "Duck Shoot" de la mina funciona igual

que en el Ayuntamiento. Hay algunas ordenes diferentes, son las siguientes:

GET LIFT: si estás al todo del indicador del ascensor, ésta orden hará que el ascensor se mueva y se ponga en su nivel.

WINCH DOWN: Si has conseguido unir todos los mecanismos de poleas y has rescatado a May Day, utiliza esta orden para que May Day, pueda bajar en la polea hasta el detonador.

WINCH UP: Para que May Day pueda subir en la polea.

OBJETOS UTILES

GRAPNEL GUN: Utilizando éste arma te permitirá lanzar una cuerda hacia arriba desde tu posición hasta cualquiera que esté arriba. Después podrás utilizar la cuerda para escalar. Cuando saltes la cuerda se enrolla sola. Ten cuidado, sólo tienes un número limitado de cargas.

DYNAMITE & LIGHTER: Ambos objetos pueden utilizarse a la vez para volar rocas.

GEIGE COUNTER: Si encuentras estos en el Ayuntamiento después aparecerán en la pantalla y te indicarán a que distancia está la bomba.

CODE NUMBERS: Encontrarás números en las minas, puestos en el orden correcto desconectará el detonador. Es posible descubrir el orden correcto de los números y secuencia. Es un problema propio para el mejor agente del mundo.

| SIMBOLOS | |
|--------------|-----------------------------------|
| AYUNTAMIENTO | |
| | Cubo |
| | Manguera |
| | Máquina de escribir |
| | Contador Geiger |
| | Tarjeta de seguridad |
| | Bolos |
| | Dinamita |
| | Linterna |
| | Cinta |
| | Sujeto código |
| | Combinación 1 |
| | Combinación 2 |
| | Bebida |
| | Moneda |
| | Tarjeta de seguridad para la mina |
| | Archivador |
| MINA | |
| | Dinamita |
| | Lanza garfio |
| | Casco |
| | Tablón |
| | Encendedor |
| | Tambor del torno |
| | Palanca del torno |
| | Gancho del torno |
| | Cuerda para el torno |
| | Mando del arrastre |
| | Detonador |
| | Dinamita en pantalla |