

M vous a confié une mission ultra confidentielle: vous ne reviendrez pas tant que vous n'aurez pas trouvé Mr Big.

Q vous a donné son tout dernier petit gadget: prenez en soin 007, c'est le bateau à moteur le plus rapide et les plus dangereux qui ait jamais existé.

Pour s'assurer que vous allez bien trouvé Mr Big, nous allons vous donner quelques leçons pratiques que vous allez suivre dans des conditions extrêmes. Vous irez du Désert du Sahara au Pôle Nord avant que l'on ne vous laisse en Floride, le pays de Mr Big.

"Bonne Chance 007!"



Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq SA and United Artists Company  
© Eon Productions Ltd. Gldrose Publications Ltd. 1988

A  
DOMARK  
Publication  
Ferry House, Lacy Road  
London SW15 01-780 2224

An  
elite  
Production

SOURCE CODE AND GAME FORMAT

COPYRIGHT © 1988

Elite Systems International Ltd.

This game is based on the film "Live and Let Die"

DOMARK

VIVRE ET LAISSER MOURIR  
JEUX VIDEO

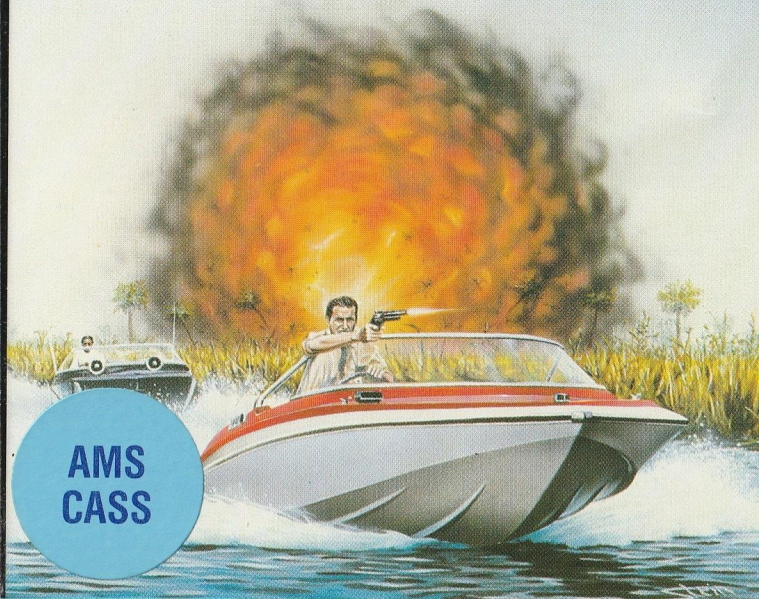
DOMARK

IAN FLEMING'S

JAMES BOND 007

in

VIVRE ET LAISSER MOURIR  
JEUX VIDEO



AMS  
CASS

# VIVRE ET LAISSER MOURIR

## JEUX VIDEO

### Introduction

L'infâme premier ministre, le Dr Kananga de San Monique, une fle des Caraïbes dont les habitants sont gouvernés par le terrible pouvoir de Voodoo, récolte ses pavots plantés sur des champs immenses et camouflés sous des filets. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants aux Etats-Unis en inondant l'Amérique d'héroïne gratuite, créant ainsi l'enfer sur terre pour des millions de personnes et fournissant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, alliés de San Monique.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans le milieu, est un dirigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscretes. Ses quartiers généraux se tenant sous un cimetière de San Monique, envoient l'héroïne non-raffinée par bateaux vers les usines de traitement qui se trouvent dans des endroits escartés et inaccessible.

James BOND 007, l'agent secret le plus connu du monde, la tête d'une série de missions dangereuses, est chargé de démonter les opérations secrètes du Dr Kananga. Comme James BOND, vous devez exécuter les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

### Instructions de chargement Spectrum 48K

*Cassette:* Chargez et appuyez sur ENTER puis embobinez la cassette.

### Spectrum 128K/2

*Cassette:* Utilisez l'option de chargement de la cassette à partir du menu principal puis embobinez la cassette.

### Spectrum +3

*Cassette:* Utilisez l'option de chargement de la cassette à partir du menu principal, assurez-vous que le lecteur est vide puis embobinez la cassette.

*Disquette:* Placez le disque dans le lecteur et utilisez l'option de chargement à partir du menu principal.

### Commodore 64/128

*Cassette:* appuyez sur SHIFT et sur RUN STOP, embobinez la cassette.

*Disquette:* Insérez la disquette, tapez LOAD "M", 8, 1 et appuyez sur RETURN.

### Amstrad CPC

*Cassette:* Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER.

*Disquette:* Insérez la disquette, tapez/CPM et appuyez sur ENTER (/s'obtient en appuyant sur SHIFT et sur C).

### Amiga/ST

Mettez en marche la machine et insérez la disquette.

### Le Jeu

Vous êtes James Bond et vous voyagez le long des différentes voies d'eau; vous suivrez des exercices de tir sur une cible, dans la forêt vierge en Amérique du sud, des exercices dans les Fjords norvégiens et dans le désert du Moyen-Orient.

Dans les exercices de tir sur cibles, il faut tirer sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleur et sur les cibles noires avec des missiles. Il y a deux exercices qui permettent à James Bond de comprendre d'une part le système de défense utilisé par Kananga et d'autre part la mission rendue difficile par les défenses de Kananga.

Vous devez éviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage, il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semés.

Votre vedette à grande vitesse doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour éviter des obstacles et détruire des portes fermées à clef à l'aide de missiles renifleurs.

Avec beaucoup d'habileté et avec un peu de chance, vous atteindrez l'usine qui traite l'héroïne et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lançant un rondin en l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maléfiques.

### Contrôle \* Spectrum

Pause - H abandon - R  
Contrôle du bateau utilisez joystick ou clavier  
à gauche - O accélérer - Q  
balles - ESPACE abandon - R  
à droite - P ralentir - A  
missiles - A + ESPACE

### \* Amstrad

Pause - ESCAPE  
abandon - 2 fois ESCAPE  
Contrôle du bateau comme Spectrum.  
RETURN peut aussi être utilisé pour tirer des missiles.

### \* C64

Pause - RUN/STOP  
abandon - RETURN  
Contrôle du bateau  
utilisez joystick

### \* ST/Amiga

Pause - Help abandon - ESCAPE  
Contrôle du bateau utilisez joystick ou souris  
Missiles: - BOUTON À GAUCHE  
balles - BOUTON À DROITE ou CLAVIER  
Touche du curballes - ALT  
missiles SHIFT

Bonne chance 007, le monde compte sur toi!

Copyright: Gun Symbol Logo © danjacq S.A.  
1962 © Eon productions Ltd 1987  
Ce jeu est vendu dans les conditions suivantes: Il est strictement interdit de le copier, le louer, prêter, échanger, présenter au public ou de le diffuser.