

	SAUT	PLONGEON	GAUCHE	DROITE	FIRE	JOYSTICK	PAUSE	QUITTER LE JEU	COMMENCER LE JEU	SON MARCHE/ARRET
SPECTRUM 48/128	O	A	O	P	M	KEMPSTON CURSOR INTERFACE II	1	3&4 ENSEMBLE	FIRE	2
CBM 64/128 C-18	—	—	—	—	—	PORT 2	—	—	F7	—
AMS CPC	O	A	O	P	ESPACE	OUI	ESC	CNTR SHIFT ESC	FIRE	—
AMS PCW	O	A	O	P	ESPACE	CASCADE SPECTRA/VIDEO DK TRONICS	STOP	ALT SHIFT STOP	FIRE	—
BBC B B+ MASTER			Z	X	RETURN	OUI	P R=RESTART	SHIFT/G	ESPACE	O=OFF S=ON
MSX 64k	O	A	O	P	SPACE	OUI	ESC	STOP	FIRE	SELECTIONNER
ATARI XL/XE	—	—	—	—	—	PORT 1	—	OPTION	START	—
AMIGA	VOIR INSTRUCTIONS SUR L'ETIQUETTE DE LA DISQUETTE					—	—	—	—	—

Certaines version du jeu ont des touches de contrôle redefinissables. Ceci apparaitra a l'ecran mais veuillez noter que vous ne pouvez pas utiliser les touches 1-5 car elles sont utilisées pour d'autres fonctions.

LE BUT DU JEU

Vous êtes James Bond, et vous devez vous frayer un chemin à travers huit niveaux, avant de vous trouver enfin confronté à l'odieux trafiquant d'armes – Brad Whittaker.

Le Général Koslov, l'agent double du KGB, aide Bond pendant son aventure – surveillez-le de près – il s'agit peut être d'un traître!

Lorsque les forces de Whittaker seront anéanties, vous aurez réalisé votre mission et la belle Kara sera votre!

Niveau 1 – Gibraltar

Bond commence son aventure par tester les défenses de l'île de Gibraltar dans la Méditerranée. Il doit être aussi astucieux que les SAS sont habiles, seulement armé d'un revolver à plomb et à peinture. Après tout il ne s'agit que d'une bataille pour rire, n'est-ce pas? Un homme des SAS pourrait-il être un véritable ennemi déguisé? Méfiez-vous, il est prêt à tuer!

Niveau 2 – Le Conservatoire de Musique des compatriotes de Lénine

Pouvez-vous faire en sorte que le transfuge soviétique Koslov quitte ses gardes, sans nuire aux amateurs de musique assistant au concert? Koslov vous suivra, mais à vous de décider si vous voulez le couvrir contre les tireurs embusqués qui apparaîtront à travers tout l'immeuble. Faites le vite sortir d'ici.

Niveau 3 – Le Pipeline

Vous devez faire passer Koslov en fraude parmi les ouvriers du pipeline, et le faire parvenir au Pipeline Trans-Sibérien. Méfiez-vous des Gardes Soviétiques et du risque de chute de tuyaux!

Niveau 4 – Le Manoir

Vous avez réussi à sauver Koslov, mais quelqu'un veut le récupérer! Ils ont envoyé Necros, le tueur sans pitié pour l'enlever des Services Secrets Britanniques. Déguisés en laitiers, lui et ses amis n'hésiteront pas à tout mettre en oeuvre pour ramener Koslov. Attention!

Niveau 5 – La fête Foraine

Vous devez rencontrer votre collègue, mais Necros vous a suivi et a reçu l'ordre de vous juer!

Niveau 6 – Tanger

Votre mission : retrouver Koslov. Elle vous conduira sur les toits de Tanger où vous devrez sauver votre peau.

Niveau 7 – Le Complexe Militaire

Piégé dans le désert de l'Afghanistan en plein milieu de la Base Aérienne Soviétique. Pas de problèmes pour 007! Prenez garde car l'ennemi lâche toutes ses forces militaires contre vous. Réussirez-vous à survivre?

Niveau 8 – La Maison de Whittaker

Vous rencontrez finalement le Corbeau caché derrière cet ignoble complot – Brad Whittaker, trafiquant d'armes américain et historien militaire. Il déploie toute la puissance de son arsenal contre vous, mais vous devez combattre pour pouvoir l'atteindre.

POUR CONTROLER BOND

DROITE

GAUCHE

EN HAUT Contrôler le curseur qui vous indique où Bond vise.

EN BAS

FIRE permet de faire tirer les armes de Bond, en fonction de la position du curseur.

Si vous appuyez sur Right (ou poussez le Joystick vers la droite), de façon à ce que le curseur atteigne le côté droit de l'écran, Bond courra dans cette direction jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

Pour que Bond saute ou plonge sous des obstacles volants, maintenez le bouton de tir tout en appuyant successivement sur VP puis sur DOWN.

LE PANEAU DES STATUTS

C'est la surface en bas de l'écran qui indique la force de Bond, le nombre de vies lui restant, ses armes actuelles, et le score.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Bond doit se battre sur 8 niveaux avant de pouvoir rencontrer Brad Whittaker, le Cerveau qui est à l'origine de tous ces problèmes. Entre chacun de ces niveaux, Q a accordé une chance à Bond ; il pourra prendre une arme (ou un objet) qui lui sera utile lors de sa mission.

Malheureusement un seul des objets que vous pourrez choisir s'avérera utile au niveau suivant. Vous ne disposez que de 5 secondes pour prendre une décision. Utilisez le joystick ou les touches fléchées pour mettre en valeur l'arme que vous désirez et appuyez sur fire pour la sélectionner. Souvenez-vous qu'une seule pourra vous servir.

SELECTIONNER L'ARME PENDANT LE JEU

Pour sélectionner l'arme ou l'objet spécifique que vous avez choisi, descendez le viseur jusqu'en bas à droite de l'écran. Le panneau des statuts vous indiquera l'arme utilisée. Si vous appuyez sur fire, vous passerez du revolver aux armes supplémentaires. Placez-vous sur le terrain de jeu pour continuer à jouer. Maintenant Bond peut utiliser l'arme sélectionnée.



DOMARK

22 HARTFIELD ROAD, LONDON SW19 3TA. Tel: 01-947 5624

NOTE: Certaines armes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Si vous choisissez un objet qui ne peut pas être utilisé comme arme, quand vous le sélectionnez, l'objet sera actionné et vous conserverez le Walther PPK. Vous pourrez ainsi continuer à tirer.

Parmi les armes objets, vous pourrez choisir:
Des Bazookas, des grenades, des lunettes de vision nocturne, des stylos et des cigarettes tirant des missiles, un chapeau dur, des bombes, des arbalètes, des explosifs!!