

JAMES BOND 007^{SE} L'ESPION QUI M'AIMAIT



DOMARK

FRANÇAIS

LE JEU

James Bond et l'agent Soviétique Anya Amasova forment une alliance surprenante dans cette escapade, l'une des plus célèbres de Bond. Ensemble ils doivent examiner la disparition récente de deux sous-marins – l'un russe et l'autre britannique. L'évidence sur microfilm fait penser qu'ils ont été volés par l'homme obsédé par le pouvoir, Karl Stromberg. Vous êtes envoyé en Sardaigne pour faire une enquête sur les plans de Stromberg au sein de sa forteresse sous-marine Atlantis.

Pour vous aider dans votre mission, Q a mis au point son automobile sous-marine révolutionnaire, qui, lorsqu' elle est équipée est armée jusqu' aux dents d'une variété fantastique d'armes.

LISTE D'EQUIPEMENT DE Q

AUTOMOBILE SOUS-MARINE

Sur le Terrain

Armes offensives: Mitrailleuse, lanceur de missiles,
 Missiles sol-air,

Défenses de l'arrière: pistolet à bombe fumogène, pistolet à peinture,
 blindage de véhicule.

ENGINS SOUS-MARINS

Armes offensives: boulons explosifs (4 directions), torpilles
 (8 directions), canons au laser,

Défenses de l'arrière: blindage de véhicule.

CANOTS AUTOMOBILES

Armes offensives: lanceur de missiles

Armes défensives: pistolet à bombe fumogène

BICYCLETTES AMPHIBIES

Armes offensives: Mitrailleuse (4 directions), Micro missiles
 (8 directions), canons au laser

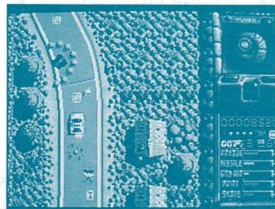
Armes défensives: blindage de véhicule

Toutes armes sont à bord le camion-Q, ou en colis qui peuvent être ramassés en route.

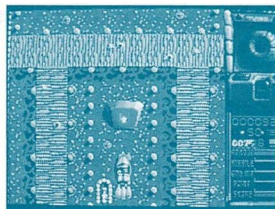
LA PARTIE

Scène 1.

Bond et Anya prennent la voiture de Q au port et se rendent à leur hôtel. Saisissez l'occasion d'exercer votre dextérité au volant et apprenez à manier la voiture. Il y a un délai limite – vous devez arriver à l'hôtel à temps pour prendre un bateau qui vous emmènera au lieu du rendez-vous avec Stromberg.



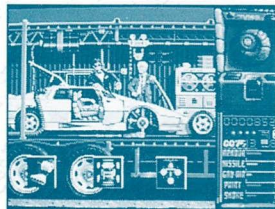
Faites usage de la superbe capacité de manoeuvre de la voiture pour éviter un accident de la circulation dans lequel des innocents souffriraient, alors que vous passez comme un bolide le long des routes en lacets pour vous rendre à votre destination. Passez par les Bons-Q pour acheter des armes supplémentaires à utiliser dans d'autres scènes.



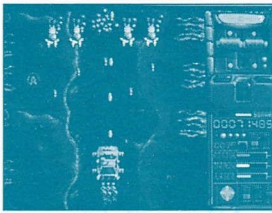
Après avoir repris le canot automobile, Bond doit se rendre à Atlantis, base de Stromberg, en faisant attention aux nageurs, aux apportements et aux agents de Stromberg qui le prennent en chasse dans leurs canots hors-bords.

Scène 2.

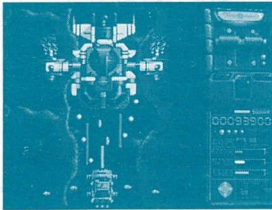
Une fois terminé leur rendez-vous avec Stromberg, Bond et Anya retournent à leur hôtel. Cependant Stromberg commence à soupçonner quelque chose et il ordonne à ses hommes de les tuer.



Passerez par le camion-Q pour acheter des armes et pour réparer et équiper votre voiture grâce aux Bons-Q que vous avez ammassés.



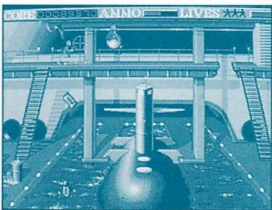
James décide de retourner à Atlantis pour y jeter un autre coup d'oeil – sous l'eau. Vous ne pouvez entrer dans cette scène sans obtenir au préalable les moyens sous-marins fournis par Q.



Servez-vous des armes supplémentaires fournis par Q pour éliminer les ennemis de grande envergure.

Scène 3. (version à 16 bits seulement)

La seconde visite de Bond à Atlantis confirme ses soupçons au sujet de Stromberg. Un sous-marin nucléaire américain est envoyé pour détruire Atlantis; Bond rejoint Anya à bord. Cependant Stromberg a pris de l'avance et fait capturer le sous-marin américain et le cache dans un énorme bateau-soute. Bond s'échappe et libère les équipages des sous-marins britannique, russe et américain. Ils s'unissent pour lancer une attaque mais découvrent que Stromberg est dans la salle de commande, en pleine sécurité derrière des panneaux en acier blindé. Bond prend un détonateur du missile nucléaire du sous-marin et, défiant la mort, grimpe sur une caméra de sécurité afin de produire une explosion et de faire un trou dans le blindage.



Défendez Bond des gardes qui se précipitent pour l'attaquer. Méfiez-vous des plongeurs ennemis dans l'eau – ils apparaîtront n'importe où. Souvenez-vous, vous devez assurer la sécurité de Bond jusqu'à ce que la charge nucléaire explose. Tirer sur des chargeurs pour obtenir des munitions supplémentaires.

Scène 4. (version à 16 bits seulement)

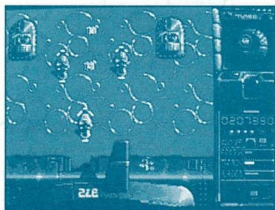
Bond et les équipages des sous-marins se précipitent dans la salle de commande juste à temps pour trouver qu'ils arrivent trop tard! Stromberg s'est échappé, emmenant Anya en hôtege. Avant de partir il a reprogrammé les sous-marins britannique et russe en donnant pour cibles aux missiles nucléaires meurtriers, New York et Moscow. Les explosions qui en résulteraient plongeraiet le monde dans une guerre nucléaire pendant que lui se cacheraît sous les ondes à Atlantis. Bond ne voit qu'une chance : – reprogrammer la zone destinataire en donnant les coordonnées des sous-marins avant qu'ils n'atteignent leur point de lancement: Sous-marin # 1: 039 048° (Degrés)
Sous-marin # 2: 038 022° (Degrés)



Faire correspondre la séquence maîtresse des symboles avec les symboles produits par votre séquence de numéros introduits. Dépêchez-vous! Vous n'avez qu'une chance d'arrêter Stromberg et ses plans de domination mondiale.

Scène 5.

Le Commandant américain a reçu l'ordre de détruire Atlantis sans considération pour l'hôtege Anya. On accorde à Bond une heure pour la délivrer. Grâce à la bicyclette amphibie spécialement modifiée et transportée par avion par Q, il doit détruire les défenses extérieures et pénétrer dans Atlantis.



Q a parachuté des colis pour vous. Servez-vous de ce qu'ils contiennent pour détruire les divers engins qui sont destinés à vous empêcher d'atteindre votre destination.

Scène 6. (versions à 16 bits seulement)

Bond court dans les corridors d'Atlantis en cherchant Anya. Là il rencontre les soldats de Stromberg et le colosse JAWS, son garde du corps.



Retardez le garde du corps de Stromberg jusqu'à ce que ce dernier panique et essaye de fuir! Faites attention! le colosse presque invincible JAWS s'est attardé afin de régler des vieux comptes.

Commandes

Guidez Bond au moyen de la manette de jeu ou du clavier. Appuyer sur tir pour viser et lancer des armes supplémentaires. Maintenir la touche de tir enfoncée pour opérer les systèmes de défense de l'automobile.

Touches:

16-bit: **Clavier**

Q – Monter/accélérer

A – Ralentir/descendre

O – Gauche

P – Droite

Barre d'espace/entrée

H – Maintien/Pause

8-bits: suivre les directives sur l'écran.

Manette

Repousser vers l'avant –
monter/accélérer

Tirer en arrière –
Ralentir/descendre

Pousser vers la gauche
gauche

Pousser vers la droite –
droite

Bouton de tir –
Tir/entrée

Directives de Chargement

Disquette:

Atari ST et Amiga:

Remettre la machine à l'état initial et introduire la disquette de jeu.

IBM & Compatibles:

Initier avec DOS 2,1 ou plus élevé. Au message guide-opérateur, insérer la disquette et frapper A et appuyer sur la touche ENTREE ou RETOUR. Ensuite frapper SPY et appuyer sur la touche ENTREE ou RETOUR. Suivre les directives de l'écran pour la sélection graphique de la carte.

Commodore 64/128:

Remettre la machine à l'état initial, introduire la disquette et frapper LOAD"***",8,1

Amstrad CPC:

Remettre la machine à l'état initial, introduire la disquette et frapper RUN"DISC"

Spectrum +3:

Placer la disquette dans l'unité d'entraînement et mettre sous tension. Appuyer sur la touche ENTREE lorsque le menu de mise en route apparaît.

Cassette:

Commodore 64/128

Tenir enfoncée la touche SHIFT et appuyer sur la touche RUN/STOP, puis mettre en route la cassette.

Amstrad CPC:

Tenir enfoncée la touche CTRL et appuyer sur ENTREE. Si vous avez une unité de disque frapper | TAPE (| est obtenu en maintenant enfoncée la touche SHIFT et en appuyant simultanément sur la touche @).

Spectrum 48/128:

Frapper LOAD"***" et appuyer sur la touche ENTREE, puis mettre en route la cassette.

Problèmes de Chargement

Veuillez consulter le manuel fourni avec votre machine pour des directives plus détaillées de chargement. L'une des causes les plus courantes de défaillance de chargement des cassettes est la saleté sur les têtes de lecture de l'appareil d'enregistrement.

Virus

De nombreuses disquettes nous sont retournées contenant des virus qui font que les jeux ne peuvent pas être chargés. Ne pas accepter de jeux qui ont été copiés clandestinement car ils contiennent souvent des programmes à virus qui peuvent être la ruine de toute votre collection de logiciel. Toujours protéger en écriture vos disquettes pour éviter l'infection.

Note des auteurs:

Les programmeurs souhaitent vous remercier d'avoir acheté ce jeu, notre cinquième jeu James Bond et pour vous rappeler que ces jeux sont protégés par des droits d'auteur – par conséquent nous vous demandons de ne pas copier clandestinement notre jeu!



Programmé par: The Kremlin

1990 Eon Productions Ltd/MAC B, Inc. The Spy Who Loved Me © 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
© 1977 United Artists Company. All rights reserved. Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company. All rights reserved.

'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc Artwork & Packaging © 1990 Domark Ltd

Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR. Tel: +44(0) 81 780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST