

THE SPY WHO LOVED ME

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-marin 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.

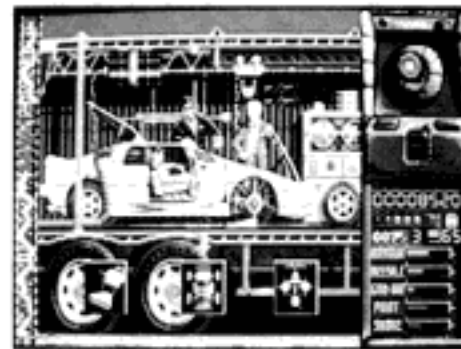


Après avoir repris le canot automobile, Bond doit se rendre à Atlantis, base de Stromberg, en faisant attention aux nageurs, aux appontements et aux agents de Stromberg qui

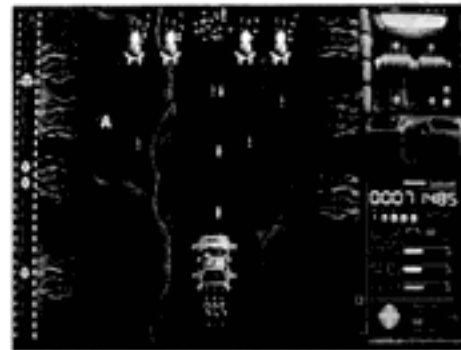
le prennent en chasse dans leurs canots hors-bords.

Scène 2.

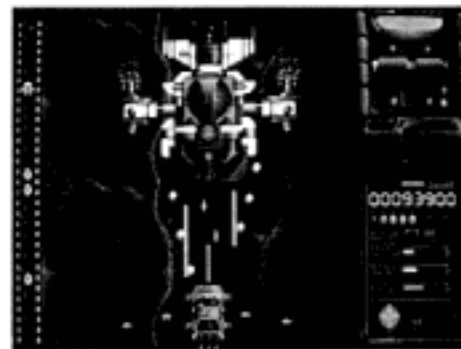
Une fois terminé leur rendez-vous avec Stromberg, Bond et Anya retournent à leur hôtel. Cependant Stromberg commence à soupçonner quelque chose et il ordonne à ses hommes de les tuer.



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'œil – sous l'eau. Vous ne pouvez entrer dans cette scène sans obtenir au préalable les moyens sous-marins fournis par Q.

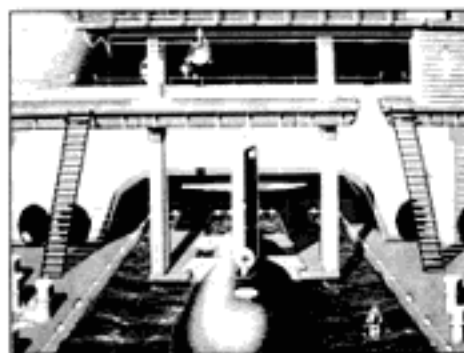


Servez-vous des armes supplémentaires fournis par Q pour éliminer les ennemis de grande envergure.

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 de 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 otage. 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 plongeraient le monde dans une guerre nucléaire pendant que lui se cacherait sous les ondes à Atlantis. Bond ne voit qu'une chance: – reprogrammer la zone destinataire en donnant les coordonnées de 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'otage 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'espacement/entrée

H Maintien/Pause

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

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

**WARNING**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.

**COPYRIGHT NOTICE**

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.

**AVIS DE COPYRIGHT**

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié(même pour une copie de sauvegarde), loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes information relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.

**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL****AVERTISSEMENT**

C'est un crime punie par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.

**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL****COPYRIGHT-HINWEIS**

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingeholt worden!

Jede brauchbare Information über Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.

**RAUBKOPIEREN
IST DIEBSTAHL****ACHTUNG!**

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt!

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.

**RAUBKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

Published by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Helpline Tel: +44(0)81 780 2224 Between hours 1.30-4.30 pm (UK time)