

JAMES BOND 007⁵ **DER SPION, DER MICH LIEBTE**



DAS SPIEL

James Bond und die russische Agentin Anya Amasova gehen in bekanntesten Bond-Abenteuer ein ungleiches Bündnis ein. Zusammen müssen Sie das jüngste Verschwinden von zwei U-Booten untersuchen – eines dieser U-Boote ist russisch und das andere britisch. Beweise auf Mikrofilm zeigen, daß sie vom machthungrigen Karl Stromberg gestohlen wurden. Sie werden nach Sardinien geschickt, um Strombergs Pläne in seiner Unterwasserfestung Atlantis zu untersuchen.

Um Ihnen bei dieser Mission zu helfen, hat Ihnen Q sein revolutionäres Unterwasserfahrzeug zur Verfügung gestellt, das bis an die Zähne mit einer phantastischen Auswahl an Waffen ausgerüstet ist.

Qs AUSSTATTUNGSLISTE

UNTERWASSERFAHRZEUG

Zu Lande

Offensivwaffen: Maschinengewehr, Raketenwerfer
Boden-Luft-Waffen

Rückverteidigung: Rauchkanonen, Farbstrahl, Fahrzeugpanzerung

Unterwasser

Offensivwaffen: Explosive Schrauben (4 Richtungen),
Torpedos (8 Richtungen), Laserkanone

Rückverteidigung: Fahrzeugpanzerung

RENNBOOT

Offensivwaffen: Raketenwerfer

Defensivwaffen: Rauchkanone

WET BIKE

Offensivwaffen: Maschinengewehr (4 Richtungen),
Mikroraketen (8 Richtungen), Laserkanone

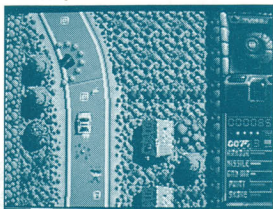
Defensivwaffen: Fahrzeugpanzerung

Alle Waffen sind vom Q-Truck oder als Päckchen erhältlich, die auf dem Weg mitgenommen werden können.

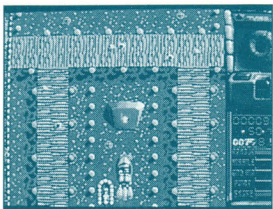
SPIEL

Szene 1.

Bond und Anya holen das Fahrzeug von Q am Hafen ab und fahren in ihr Hotel. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um Ihre Fahrfähigkeiten zu üben und lernen Sie, mit dem Fahrzeug umzugehen. Die Zeit ist begrenzt – Sie müssen rechtzeitig am Hotel ankommen, um das Schiff zu nehmen, das Sie zu Ihrem Treffen mit Stromberg bringt.



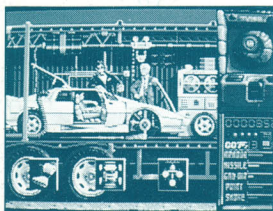
Verwenden Sie die raffinierte Fahrverhalten des Autos, um unschuldigen Menschen und dem Verkehr auszuweichen, wenn Sie über die kurvenreichen Straßen zu Ihrem Ziel rasen. Fahren Sie bei Q-Bonus vorbei und kaufen Sie zusätzliche Waffen für spätere Szenen.



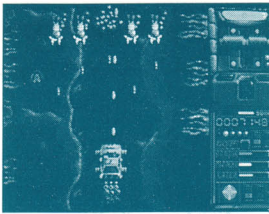
Nachdem er das Rennboot abgeholt hat, muß Bond zu Strombergs Atlantis fahren, wobei er unschuldige Schwimmer, Holzpfeiler und Strombergs Agenten ausweichen muß, die ihn mit ihren Rennbooten verfolgen.

Szene 2.

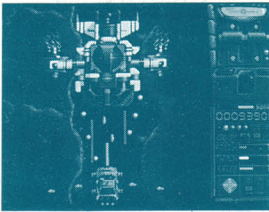
Nach dem Treffen mit Stromberg gehen Bond und Anya zurück in ihr Hotel. Stromberg schöpft jetzt jedoch Verdacht und befiehlt, sie zu töten.



Fahren Sie in den Q-Truck, um Waffen zu kaufen und um Ihr Auto zu reparieren und ausstatten zu lassen, wobei Sie die Q-Bonus verwenden, die Sie zuvor abgeholt haben.



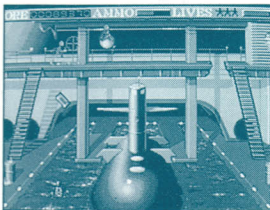
James beschließt, sich noch einmal in Atlantis umzuschauen – diesmal unter Wasser. Sie können nur in diese Szene kommen, wenn Sie die Unterwasserfähigkeit von Q erhalten.



Verwenden Sie die zusätzlichen Waffen, die Ihnen von Q zur Verfügung gestellt wurden, um große Feinde zu zerstören.

Szene 3. (Nur 16-bit-Versionen)

Bond's Besuch in Atlantis bestätigt seinen Verdacht über Stromberg. Ein amerikanisches Atom-U-Boot wird ausgeschickt, um Atlantis zu zerstören. Bond geht mit Anya an Bord. Stromberg ist dem Spiel jedoch einen Schritt voraus, kapert das amerikanische U-Boot und versteckt es in einem riesigen, hohlen Supertanker. Bond entkommt und befreit die Crews von den britischen, russischen und amerikanischen U-Booten. Zusammen starten sie einen Angriff. Finden aber dabei heraus, daß Stromberg sich im Kontrollraum sicher hinter einer gepanzerten Stahlplatte befindet. Bond nimmt den Sprengzünder aus der Atomrakete des U-Bootes und klettert in todesverachtender Weise zur Sicherheitskamera, um ein Loch in die Schutzwand zu sprengen.



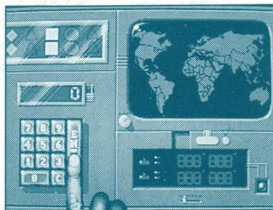
Schützen Sie Bond vor den Wächtern, die hinter ihm laufen und ihn angreifen wollen. Achten Sie auf die feindlichen Fahrer im Wasser – sie tauchen überall auf. Vergessen Sie nicht, Bond zu schützen, bis die Atomladung explodiert ist. Schießen Sie Magazine für zusätzliche Munition.

Szene 4. (Nur 16-bit-Versionen)

Bond und U-Boot-Crews stürmen den Kontrollraum, aber – zu spät! Stromberg ist entkommen und hat Anya als Geisel mitgenommen. Seine letzte Tat war die Umprogrammierung der britischen und russischen U-Boote mit ihren tödlichen Atomraketen, die jetzt auf New York und Moskau gerichtet sind. Die daraus folgenden Explosionen würde die Welt in einen Atomkrieg stürzen, während sich Stromberg auf dem Meeresboden in Atlantis versteckt. Bond hat nur eine Chance – den Zielcomputer mit den koordinaten der U-Boote wieder umzuprogrammieren, bevor sie ihre Abschußorte erreichen:

U-Boot # 1: 039 048° (degrees)

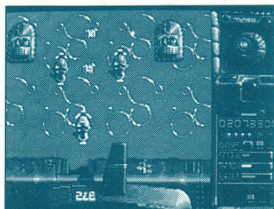
U-Boot # 2: 038 022° (degrees)



Vergleichen Sie die Hauptsymbolsequenz mit den Symbolen, die durch Ihre eingegebene Zahlenfolge erzeugt wird. Schnell! Sie haben nur diese eine Chance, um Stromberg und seine Pläne für die Weltherrschaft aufzuhalten.

Szene 5.

Der US Kommandeur hat den Befehl, Atlantis zu zerstören, obwohl Anya noch immer als Geisel dort ist. Bond hat eine Stunde, um sie zu retten. Er nimmt das speziell umgebaute Wet Bike, das von Q eingeflogen wurde, und muß die äußere Verteidigung zerstören und in Atlantis eindringen.



Q hat Pakete abgeworfen, die Sie einsammeln müssen. Verwenden Sie diese, um die verschiedenen Fahrzeuge zu zerstören, die Sie daran hindern sollen, ans Ziel zu gelangen.

Szene 6. (Nur 16-bit-Versionen)

Bond rennt durch die Gänge von Atlantis und sucht Anya. Hier trifft er auf Strombergs Truppe und die riesige, knochenbrechende Kreatur JAWS!



Wehren Sie Strombergs Leibwächter ab, bis Stromberg in Panik gerät und versucht zu flüchten! Vorsicht! Der fast unbesiegbare JAWS blieb zurück, um eine alte Rechnung zu begleichen.

Kontrollen:

Führen sie Bond mit dem Joystick oder Keyboard. Drücken Sie Feuer zum Schießen und Abschießen der zusätzlichen Waffen. Halten Sie den Feuerknopf nach unten, um das Verteidigungssystem des Fahrzeuges zu bedienen.

Tasten:

16-bit: **Keyboard**

Q – Hoch/Beschleunigen
A – Langsam/Runter
O – Links
P – Rechts
Leerzeichen – Feuer/Enter
H – Halten/Pause

Joystick

Hoch drücken – Hoch/Beschleunigen
Zurück drücken – Langsam/Runter
Nach links – Links
Nach rechts – Rechts
Feuerknopf – Feuer/Enter

8-bit: Befolgen Sie die Bildschirmanleitungen

Ladeanweisungen:

Diskette:

Atari ST & Amiga:

Gerät nullstellen und Spieldiskette einlegen.

IBM PC & Kompatible:

Boot mit DOS 2.1 oder höher. Umgehend Spieldiskette einlegen und A schreiben: und ENTER und RETURN drücken. Jetzt SPY schreiben und ENTER und RETURN drücken. Anweisungen für die Auswahl der Graphikkarten auf dem Bildschirm befolgen.

Commodore 64/128:

Gerät nullstellen, Diskette einlegen und LOAD "*",8,1, schreiben.

Amstrad CPC:

Gerät nullstellen, Diskette einlegen und RUN"DISC" schreiben.

Spectrum +3:

Diskette in das Laufwerk legen und anschalten. ENTER drücken, sobald das Anfangsmenue erscheint.

Cassette:

Commodore 64/128:

SHIFT halten und RUN/STOP-Taste drücken, dann Band starten.

Amstrad CPC:

CTRL halten und ENTER-Taste drücken. Wenn Sie ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben, zuerst I TAPE schreiben. (I erhält man, wenn man die SHIFT-und die @-Taste gleichzeitig drückt).

Spectrum 48/128:

LOAD"" schreiben und ENTER drücken, dann Band starten.

Ladeprobleme:

Sehen Sie bitte die Bedienungsanleitung für Ihr Gerät für weitere detaillierte Ladeanweisungen ein. Eine der am häufigsten vorkommenden Ursachen für Ladefehler von Cassetten sind schmutzige Köpfe im Cassettenrecorder.

Viren:

Viele Disketten, die an uns zurückgeschickt wurden, enthielten Viren, die das weitere Laden von Spielen verhindern. Nehmen Sie keine Raubkopien von Spielen, da diese oft Virusprogramme enthalten, die Ihre gesamte Softwaresammlung ruinieren können. Versehen Sie Ihre Disketten immer mit einem Schreibschutz, um Infektionen zu vermeiden.

Anmerkung des Autors:

Die Programmierer möchten Ihnen dafür, daß sie dieses fünfte Bond-Spiel gekauft haben und Sie dabei gleichzeitig daran erinnern, daß diese lizenziert sind – fertigen Sie sich also bitte keine Raubkopie unseres Spieles an!



WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstige zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich. Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.



URheberRECHTSSCHUTZ

Dieses Programm ist in ganz Europa urheberrechtlich geschützt. Das Kopieren, der Verleih oder die Vervielfältigung sowie jegliche Änderung des Programms sind ohne ausdrückliche Zustimmung des Urheberrechtseinsichters untersagt. Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

Programmiert von: 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

Veröffentlicht von Domark Ltd Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050 Dt. Übersetzung © BOMICO
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

REGISTRATION CARD

REGISTRATION NO. _____

WAIT A MINUTE! This is not just another attempt to find out your most intimate personal details, but a genuine effort to help you get more out of our products.

For further information on Domark games and to register for our special HELPLINE service, please fill in this FREEPOST card and return it to Domark.

HELPLINE NUMBER: 081 780 2224

CUT HERE



Name Date of Birth

Address

Postcode Telephone

Which Domark product have you just bought?

Where did you buy it? Shop:

Town:

Which Computer do you own?



REGISTRATION NO. _____



2 | |

DOMARK SOFTWARE LIMITED
FREEPOST
LONDON
SW15 1BR