

JAMES POND 3



**OPERATION
STARFISH**



USER LICENCE

You have the non-exclusive right to use this program on a single computer. You may not electronically transfer the programme from one computer to another over a network, or distribute copies of the program or documentation to others. You as the purchaser may make one copy of the program disk(s) for backup purposes only, and when installed on a hard disk, the software may be transferred from one computer to another on a permanent basis only.

COPYRIGHT NOTICE

This manual, and the software described are protected under copyright. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, hired, lent, rented, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Millennium Interactive Ltd. Any person/persons who reproduce any portion of this product is guilty of a criminal offence and copyright violation, and any persons found doing so shall be prosecuted. This is for the benefit of the whole industry that tries to produce new and original games for you to enjoy.

Millennium Interactive Ltd makes no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchant ability or fitness for any particular purpose. This manual and software are provided "as is".

Millennium Interactive Ltd makes certain limited warranties with respect to the software and media for the software. In no event shall Millennium Interactive Ltd be liable for any special, indirect or consequential damages. These terms and conditions do not affect or prejudice the statutory right of a purchaser in any case where a purchaser is a consumer acquiring goods otherwise than in the course of business.

Millennium Interactive Ltd reserves the right to make improvements in this product described in this manual at any time without notice.

READ THIS BEFORE PLAYING THIS GAME!

In order to enjoy this product to the full, and in case you are susceptible to photosensitivity, we recommend that you:

- Avoid playing when tired. Play for no more than one hour at a time.
- Sit well away from the screen.
- Play games in well lit areas.

- Reduce the brightness of the screen to darken the contrast.
- Use as small a screen as possible.

CUSTOMER SUPPORT

If you have a problem installing or using this product, we are happy to help. Call our Customer Support Line on 0223 846023 or write to:

Customer Support
Millennium Interactive Ltd
Quern House, Mill Court,
Great Shelford, Cambridge CB2 5LD, UK.

We regret that this Customer Support Line is unable to provide hints and tips on playing this game.

To help us to solve your problem, please provide the following information when you contact us: the exact specification of the computer/console you are using, the title and version of the game, and an explanation of the problem you are experiencing. If you need to write or send this product to us, please also ensure that you enclose a note of your name, address and daytime telephone number. Please ensure that all items sent to us are adequately packaged to protect from damage.

FAULTY DISKS

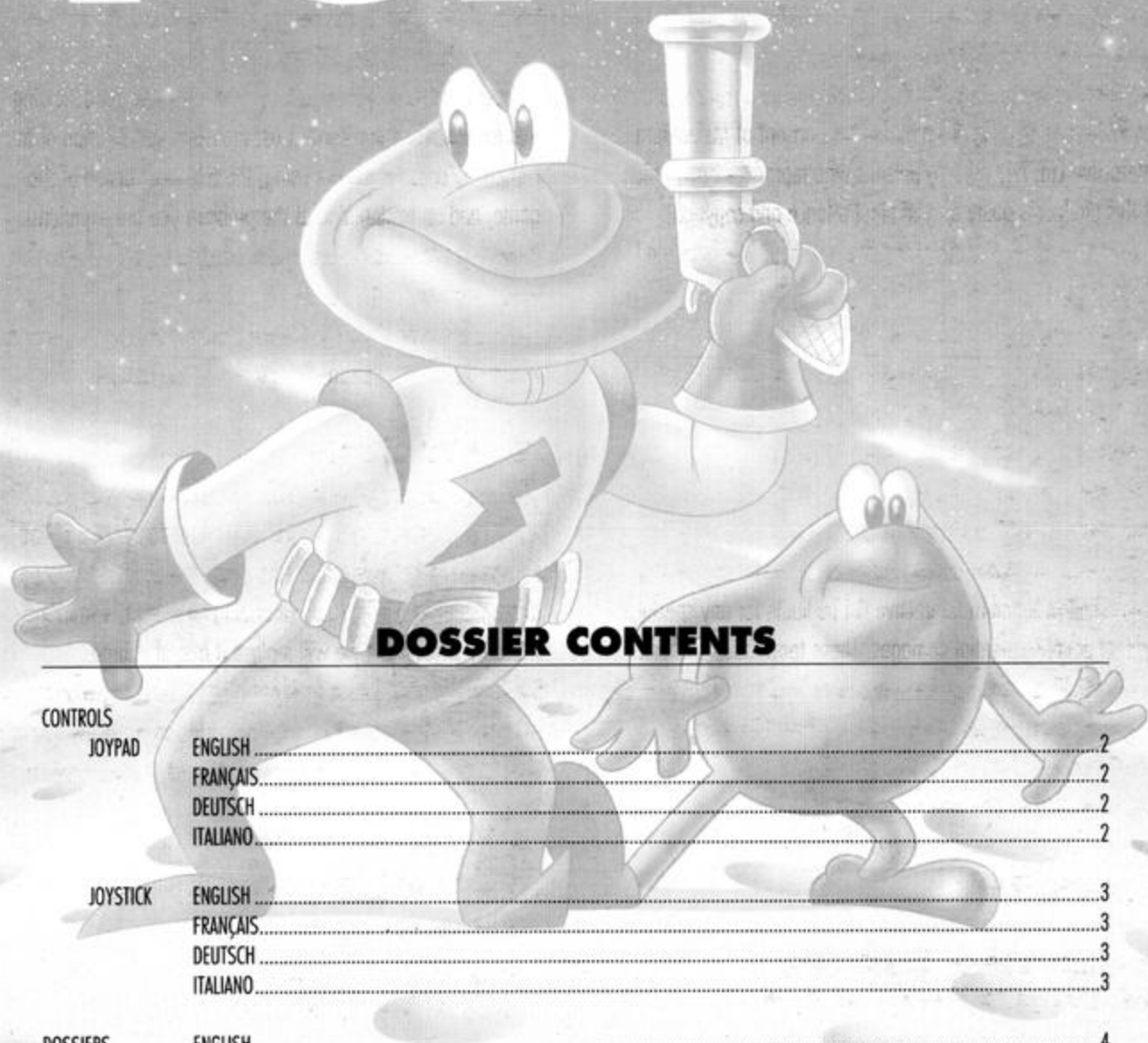
Millennium warrants that the disk(s) contained in this product are free from defective materials or workmanship for a period of 30 days after purchase. If your product is faulty, please return the disk(s) only to us (including till receipt) within the warranty period, and we will replace it free of charge. If this product develops a fault out of the warranty period, please return the disk(s) only to us, enclosing a cheque, postal order or Eurocheque for £5.00 made payable to 'Millennium Interactive Ltd'.

Millennium Interactive Ltd
Quern House, Mill Court, Great Shelford
Cambridge CB2 5LD, UK
All rights reserved
© 1994 Millennium

Bought to you in association with

PENGUIN

JAMES POND 3



DOSSIER CONTENTS

CONTROLS			
JOYPAD	ENGLISH		2
	FRANÇAIS		2
	DEUTSCH		2
	ITALIANO		2
JOYSTICK			
	ENGLISH		3
	FRANÇAIS		3
	DEUTSCH		3
	ITALIANO		3
DOSSIERS			
	ENGLISH		4
	FRANÇAIS		12
	DEUTSCH		20
	ITALIANO		28

JOYPAD CONTROLS

DIRECTIONAL PAD (D-PAD)

Move left/right

Crouch down

Se déplacer Flèche gauche/droite

Se baisser Flèche bas

Bewegen ←/→

Kopf einziehen/kauern ↓

Muovere a sinistra/destra

Accovacciarsi

YELLOW BUTTON

PUNCH- Hold down & press D-Pad left or right

Donner un coup Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur la flèche gauche ou droite

STOSSEN - Gedrückt halten + R-BLOCK

← oder →

Pugno - Tenere premuto e premere il tastierino di controllo a sinistra o destra

START/PAUSE BUTTON

Start level or pause/unpause game

Pour commencer un niveau ou interrompre/reprendre le jeu

Ebene starten oder Spiel

unterbrechen/wiederaufnehmen

Iniziare il livello o mettere in pausa il gioco

RED/GREEN BUTTON

Hold for speed

Maintenez-le enfoncé pour accélérer votre vitesse

Halten, um Schnelligkeit zu erhöhen

Iniziare il livello o mettere in pausa il gioco

gioco

BLUE BUTTON

Jump

Sauter

Springen

Saltare

JOYSTICK CONTROLS

WALKING

Up - Jump.

Down - Crouch.

Left - Walk/run left.

Right - Walk/run right.

Hold Fire & Left/Right - Throw a punch left/right.

Fire - Pickup item.

Fire - Use item.

Down & Fire - Drop item.

Space Bar - Toggles walk/run mode.

P Key - Pause game.

CLIMBING

Up - Move up.

Down - Move down.

Left - Move left.

Right - Move right.

Fire - Jump.

NOTE: If a 2 button joystick is used, then the second button can be used as the walk/run button, however it is not a toggle like the space bar - speedup will only be active when the second button is depressed.

COMMANDES DU JOYSTICK

ARCHER

Haut - Sauter.

Bas - Se baisser.

Gauche - Marcher/courir vers la gauche.

Droite - Marcher/courir vers la droite.

Bouton de tir et gauche/droite - Donner un coup de poing du gauche/du droit.

Tir - Ramasser un objet.

Tir - Se servir d'un objet.

Bas et bouton de tir - Se débarrasser d'un objet.

Barre d'espacement - Alternier le mode marcher et courir.

Touche P - Interrompre la partie.

GRIMPER

Haut - Monter.

Bas - Descendre.

Gauche - Se déplacer vers la gauche.

Droite - Se déplacer vers la droite.

Bouton de tir - Sauter

REMARQUE : si vous possédez un joystick avec deux boutons, vous pouvez utiliser le deuxième bouton pour marcher ou courir. Cependant, celui-ci ne vous permet pas de passer d'un mode à l'autre comme la barre d'espacement et vous ne pourrez accélérer que lorsque ce deuxième bouton est relâché.

STEUERUNG MIT JOYSTICK

GEHEN

↑ - Springen

↓ - Kopf einziehen/kauern

← - nach links gehen/laufen

→ - nach rechts gehen/laufen

Feuertaste halten + ←/→ - Stoß nach links rechts

Feuertaste - Gegenstand aufnehmen

Feuertaste - Gegenstand einsetzen

↓ + Feuertaste - Gegenstand ablegen/fallenlassen

Leertaste - Umschalten zwischen Gehen und Laufen

P-Taste - Spielpause

KLETTERN

↑ - nach oben bewegen

↓ - nach unten bewegen

← - nach links bewegen

→ - nach rechts bewegen

Feuertaste - springen

HINWEIS: Bei einem Joystick mit zwei Tasten kann die zweite Taste für das Gehen/Laufen verwendet werden. Sie schaltet aber nicht - wie die Leertaste - zwischen Gehen und Laufen hin und her. Das Laufen ist nur bei gedrückter zweiter Taste aktiviert.

CONTROLLI DEL JOYSTICK

CAMMINARE

Su - saltare

Giù - accovacciarsi

Sinistra - Camminare/correre a sinistra

Destra - Camminare/correre a destra

Tenere premuto il pulsante del fuoco e Sinistra/destra - Lanciare un pugno a sinistra/destra

Fuoco - Raccogliere oggetto

Fuoco - Usare oggetto

Giù e Fuoco - Lasciare cadere l'oggetto

Barra spaziatrice - Passare dalla modalità cammina/corri

Tasto P - Mettere in pausa il gioco

SCALATA

Su - Spostarsi verso l'alto

Giù - Spostarsi verso il basso

Sinistra - Spostarsi a sinistra

Destra - Spostarsi a destra

Fuoco - Saltare

NOTA: Se si utilizza un joystick a due pulsanti, il secondo pulsante può essere utilizzato come pulsante cammina/corri, ma non funziona come la barra spaziatrice; l'accelerazione sarà attiva solo quando viene premuto il secondo pulsante.

JAMES POND 3

DOSSIER CONTENTS

LOADING INSTRUCTIONS	CD32	5
	AMIGA	5
JAMES POND BACKGROUND		5
FISH MISSION BACKGROUND AND BRIEFING		5
GETTING STARTED		7
MAP SCREEN		7
FINISHING A LEVEL		7
POND		7
FINNIUS		7
EQUIPMENT		8
OTHER PICKUPS		8
F.I.S.H. PERSONNEL FILES		9
J.A.W.S. PERSONNEL FILES		10
ARTIST BIO		10

CREDITS

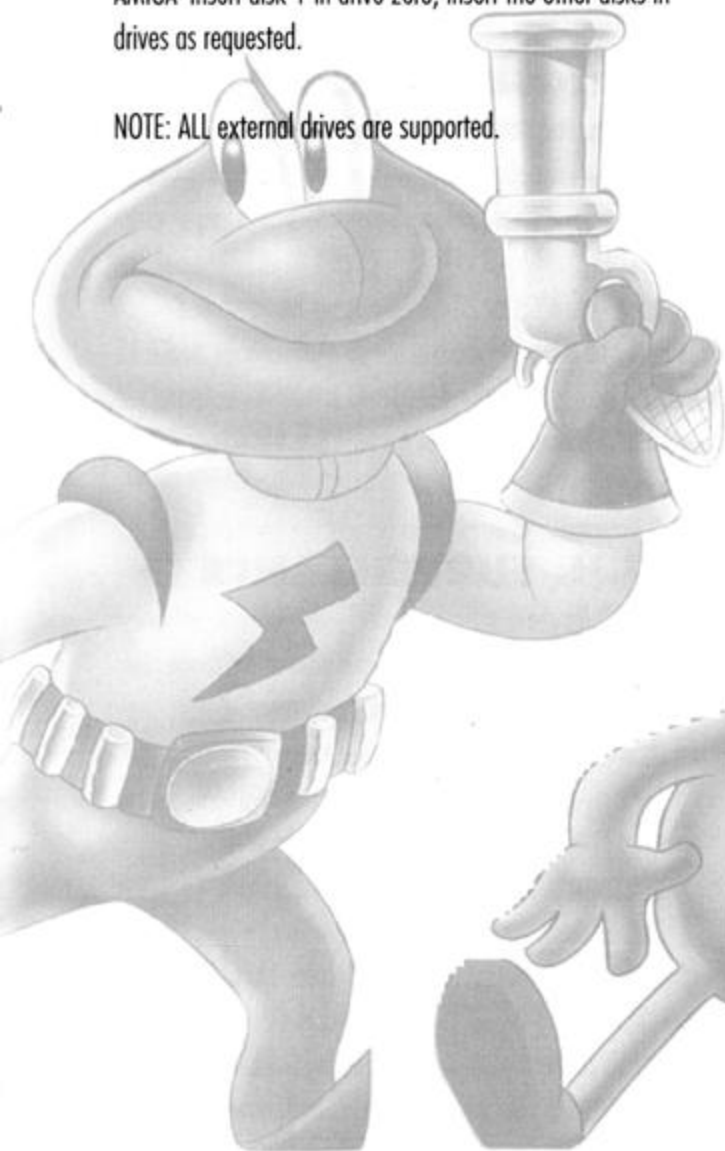
Original Design, Programming & Graphics	Chris Sorrell
Amiga Conversion	Alan McCarthy
Additional Graphics	Sean Nicholls, Leavon Archer
Additional Programming	Alan McCarthy
Music and Sound Effects	Richard Joseph
Map Designers	Phil Bak, Katie Lea, Rupert Easterbrook, Gary Richards, Stuart Burrows
Producer	Ian Saunter
CD 32 Conversion	Dean Ashton
Testing	Steve Murphy, Kelly Thomas, Stuart Saunders, Anthony Coles
Documentation Layout	Gino Blakemore
Documentation	Martin Oliver & Clive Downie
Production	Gino Blakemore
Special Thanks to	Kevin Shrapnell, Rupert Easterbrook, Sean Ratcliffe, Nick Goldsworthy, Graham Harbour, David Bowry, Jamie Bradshaw, Darren King, Ashley Richardson, Richard Wilson

LOADING INSTRUCTIONS

CD32- Insert the CD into your console. An introduction sequence will start after a short time, finishing with a screen of game options. Pressing the start button during the introduction will take you straight to the game options screen. You have to select which type of game you would like to play from the choices.

AMIGA- Insert disk 1 in drive zero, insert the other disks in drives as requested.

NOTE: ALL external drives are supported.



Calling

James Pond **STOP** Urgent message
STOP Dr. Maybe is once again
threatening the world **STOP**
Report immediately to FISH HQ
for Operation Starfish Mission
Briefing **STOP**
MESSAGE ENDS

JAMES POND BACKGROUND

James Pond is F.I.S.H.'s top secret agent- so cool, he's glacial. Unfailingly polite and unruffled, he's never been seen with a gill out of place. Pond rubs out enemies with the swish of a fin. As an agent he is fishtastic with a 100% success rate. Pond is a master of disguise, a fabulous athlete and an accomplished gymnast- his favourite move is the double back flipper. He learnt how to wriggle out of tight corners from his grandad, the Great Pondini. Whenever world safety is threatened you can bet Pond is first on the scene. No mission too dangerous, no location too hostile, James Pond is the best.

James Pond lives and travels in style. His base is a submerged luxury liner and his favourite transport is an amphibious Austin Martin Lagoonda. Pond's base is crammed full of gob-smacking gadgets and gizmos.

As well as being an expert with all forms of weaponry, Pond also has a formidable arsenal of jokes. His rapier sharp wit rarely misses its target, and many a captured villain has heard a knockout punch line just before a knockout punch. Pond is the world's coolest secret agent. If you haven't heard of him, where have you been? If you live in a cave at the summit of an undiscovered, unclimbable mountain, then maybe we'll let you off. If not, you'd better stop drifting, start swimming with the tide and float with JAMES POND.

FISH MISSION BACKGROUND AND BRIEFING

Congratulations on your record-breaking results in the Aquatic Games, but now it is time to put your gold medals away. Dr. Maybe has returned to threaten world safety! Following his defeat at your fins in Robocod, Dr. Maybe adopted a low profile. Our special surveillance teams trailed his

movements (see report from a FISH Agent below), but their sightings shed little light on any plans. We hoped that Dr. Maybe and the criminal cronies at J.A.W.S. were all washed up, but this has proved to be far from the truth. Once again Maybe is threatening the planet.

FISH SURVEILLANCE

SUBJECT: Dr. Maybe

12.9.92 Reported to F.I.5.H. HQ to receive my assignment to track down Dr. Maybe and keep him under surveillance. I travelled to the toy factory where Maybe was defeated by James Pond. Picked up Maybe's Arctic escape route but trail soon went cold.

2.11.92 At last I received some news- a tip-off from an informer. A J.A.W.S. meeting was rumoured to be taking place at an abandoned airport in Death Desert. I took up position and waited.

30.11.92 SUCCESS! After two dusty days on duty I spotted Dr. Maybe leaving the meeting. He was heavily disguised, but I'd recognise that ugly mug anywhere. Maybe roared off at an incredible speed. Keeping up proved impossible. As I was radioing in my report, I saw a flash of light curving up into the sky.

Since then, no new sightings have been reported. My agent instincts tell me something is about to happen. Dr. Maybe MUST be planning something big if he's gone to all this trouble to evade surveillance.

Our fears were roused by the sudden disappearance of a space shuttle (see newspaper cutting). There is only one criminal genius capable of masterminding such an audacious act- Dr. Maybe.

SPACE SHUTTLE SHOCK

by ace reporter Lewis Lean

At 0830 today, NASA confirmed the disappearance of one of their space shuttles. Officials were remaining tight lipped about the causes of the shuttle's disappearance and about the contents of its cargo hold.

BALDERDASH

Mr Ponsonby-Smythe, a NASA spokesman, denied that the shuttle was on a top secret military mission. However, papers in my possession confirm that the shuttle's cargo was a spy satellite.

HAS DR. MAYBE RETURNED?

It is possible that Dr. Maybe has returned? NASA's reassurances remain deeply unconvincing. My undersea sources have revealed that the aquatic agency F.I.5.H. put all operatives on red alert and that their top agent, James Pond is on the verge of wading into action.

F.I.5.H. we picked up one of Maybe's known associates.

Unfortunately the vermin was no squealer. After the coward was tickled into submission they discovered vital evidence in his coat pocket. See below.

RATS REQUIRED

If you are a human hating rat, contact J.A.W.S.

We have great job opportunities with plenty of cheese benefits. Applicants must be hard working- no mooners- and prepared to travel.

I immediately smelt a rat. The evidence we had gathered pointed to one thing- Maybe had set up a secret base on the moon. But why? I instantly despatched a team of three top agents to the moon. They never arrived! See transcript of their last message.

F.I.5.H. SURVEILLANCE

SUBJECT: Dr. Maybe

All systems A, OK, we are beginning our orbit of the moon. The dark side is just coming into view and... It's amazing! We can see a giant moonbase on the surface... *crackle zing*. Controls are going haywire, we're caught in garble garble tractor beam. The radio's being jammed *buzz crackle* we're going..... down..... *ahhhhh..... uuuggghhhhh..... hisssssssssssssss*.

Further losses could not be risked. I launched 'Claw' space probes and directed spy satellites at the dark side of the moon. The contents of the probes, analysed by Dr. Gordon Zola, and the photographs developed by our Kodak boffins are truly amazing. Detailed results are shown below. They prove beyond doubt that the moon is not only made up of cheese, but a whole variety of dairy products.

From our findings we are certain that Dr. Maybe has one aim in mind- to mine finest quality Moon Cheese and monopolise the world's cheese markets. The effects of this would be devastating. As our top F.I.5.H. operative, you have been assigned to Operation Starfish. Your mission is to rescue fellow agents, destroy Maybe's Cheese mines and defeat Dr. Maybe, but beware, it will be no picnic. Unfortunately three of our other

agents are still missing, one of them Finnius Frog, is vital to the success of the mission- rescue Finnius and he'll help you out. Our scientists have developed new F.I.S.H. equipment for use in the special moon environment.

Further details on these subjects as well as detailed moon reports are enclosed in this dossier, along with a short Moon acclimatisation programme.

Remember, one fish *can* make the difference. The world is relying on you.

GETTING STARTED

Press **START** or the **FIRE BUTTON** to skip the intro and go to the **MAIN MENU**.

Once loaded the title screen will be displayed with three options:

NEW GAME CONTINUE OPTIONS

Select the desired function by pushing up or down with the joystick until the function you require is highlighted, then press fire or the start button.

NEW GAME- Starts a completely new game from scratch, that has never been played before. Ever! Not even once, honest!

CONTINUE- Takes you to a file requester where you can select with the joy pad or joystick a previously saved game. Up/down moves between saved games, left/right moves between load and cancel functions and use fire or start to select load or cancel.

OPTIONS- Allows you to setup game options.

UP/DOWN- To highlight option to change.

LEFT/RIGHT- To move through options.

Press the fire or start button to exit.

AUDIO MODE

MUSIC AND SFX- All sound audible.

SFX ONLY- Choose sound effects only.

MUSIC ONLY- Choose music only.

INFORMATION BOXES

ON- All ingame information boxes will be given.

OFF- Only very important information boxes will be given.

DIFFICULTY

Switches between normal and easy.

MAP SCREEN

Use **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to move to destination.

FIRE OR START BUTTON- Enter level or tunnel.

P KEY- Display information panel (A1200 only).

- Orange routes are normal paths to normal levels.
- Blue routes are to secret levels (blue stars) that have been opened by special tokens.
- Happy green stars are completed levels.
- Sad orange stars are uncompleted levels.

Secret route tokens can be found in some levels- collecting these gives you access to new levels and secret routes.

FINISHING A LEVEL

To complete a level, Pond must destroy the beacon. On some levels you must perform a special task (like collecting certain items) before ending the levels. Any special missions are described at the beginning of the level.

POND

PUNCHING- Press the **YELLOW BUTTON** and **D-Pad LEFT** or **RIGHT** to direct the punch, or hold **FIRE** and press **LEFT** or **RIGHT**.

CLIMBING- Some surfaces can be climbed, **D-Pad UP** and press the **BLUE BUTTON**. Or **UP**- Move up, **DOWN**- Move down, **LEFT**- Move left, **RIGHT**- Move right and **FIRE**- Jump.

PICKING UP ITEMS- Pressing the **YELLOW BUTTON** or **FIRE** allows Pond to pick up items.

THROWING ITEMS- To throw an object, press the **YELLOW BUTTON** and **D-Pad** in the direction you want it to travel, or press **FIRE** and the direction you want it to go.

FINNIUS

STICK TONGUE OUT- Press **FIRE** or the **BLUE BUTTON** and he can eat small enemies and hold pickups in his mouth (fire again to spit back out), only possible when using the

teeth pickup.

JUMPING- Press FIRE or the BLUE BUTTON, to jump higher hold the BLUE BUTTON on the way up and D-Pad DOWN when falling.

EATING/CARRYING- Press FIRE or the YELLOW BUTTON to use Finnius's tongue, all pickups can be carried in his mouth.

JUMP HIGHER- UP/DOWN can be used as with Pond and his Spring Boots to make Finnius jump higher.

EQUIPMENT

FISH experts have identified the following items as essential equipment for Operation Starfish. Find them as you travel on the moon.



HELMET

Gives protection from falling objects and spiked ceilings.



GATEAUX GUN

Fires homing cakes, strawberries, oranges, apples and lemons. Collect powerups for more ammo- if Pond is holding the gun and he knocks a square holding fruit it will flash, this is a powerup.



UMBRELLA

Allows Pond to slow down and control his fall.



DYNAMITE

Timed to explode after a short delay- the fuse starts to burn as soon as Pond collects it.



SPRING BOOTS

Used to jump very high. Press the blue button and D-Pad DOWN on the descent. Take off the boots by pressing the blue button and D-Pad Down, while static on the floor.

UP- Jump up, press again whilst moving upwards to jump higher.

DOWN- Pull down whilst moving down to jump higher.

LEFT- Guess?

RIGHT- Yup, still moves right.

FIRE- Use item (if any being carried). Press down and fire whilst on the ground to drop the boots.



FRUIT SUITS

To wear a fruit Suit, stand behind it (Pond cannot be carrying an item) and D-Pad down. When put on they allow the wearer to roll into enemies to cause damage. Fruit suits can also offer an extra protective layer. Replenish energy by picking up a matching fruit. Explode the suit by pressing the yellow button or by pulling down and pressing fire (doing so causes it to turn into several bullets of the same type of fruit as the fruit suit). Wearing the fruit suit allows you to take several hits without any damage, but too many hits will destroy the fruit suit. Keep an eye on the number next to the fruit in the status panel for the current fruit strength.



THRUSTER

Hover using the blue button. Fire yoghurt by pressing the yellow button. Watch the fuel gauge.

UP- Move up.

DOWN- Move down.

LEFT- Move left.

RIGHT- Move right.

FIRE- Fire thrusters weapon down, and fire while on the ground to drop the thruster.



X-RAY SPECS

Wear these to see hidden headblocks.



BOMB

Drop bomb for a powerful explosion.

OTHER PICKUPS



TONNE WEIGHT- Makes Pond very heavy and hurts some badies too.



HEART- Extra life.



TEETH- Can be thrown at enemies, but try giving some to Finnius to eat.



CHEESE- Can be thrown at enemies or Pond can stand on it to jump higher.



BOOT- Can be thrown at enemies.



ROCK- Can be thrown at enemies but shatters if dropped too far and Pond can stand on it to jump higher.



FUEL- Fills up thruster.



T.V.- Can be thrown at enemies, very fragile. If broken a poltergeist will chase you. Jump on the poltergeist with the TV pieces to reach higher platforms, the poltergeist will then follow Pond if he has picked up the TV pieces. Throw the TV pieces away and the poltergeist will return to them.



POISON- Hurts Pond, but not Finnius.



FLASHING RED HERRING- Invulnerability.

BONUSES



COIN- 25 000 pts



TROPHY- 50 000 pts



CROWN- 100 000



MOONS- 50 pts, 1 000 moons gives an extra life and collecting lots on any level gives a secret bonus.



TEA CUPS- 4 are hidden on each level for an extra bonus.



STAR- One fish/frog of energy.

F.I.5.H. PERSONNEL FILES

Name: Finnius Frog.

Position: Agent in training.

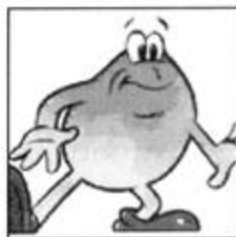
Age: 15 leap years.

Current Address: F.I.5.H. HQ.

Likes: Amphibious manoeuvres.

Dislikes: Dr. Maybe, any J.A.W.S. operatives.

Personal Data: Following successful completion of basic training, Finnius Frog has been assigned to Operation Starfish. Finnius Frog is slower than James Pond, but due to immensely powerful back legs, he can leap higher. Being smaller than Pond, he can also squeeze through small gaps or spaces.



Name: Admiral 'Half' Nelson.

Position: Founder of F.I.5.H.

Age: Not known.

Current Address: Secret underwater headquarters.

Likes: Favourite jokes- I was the flounder of F.I.5.H.

Dislikes: Dastardly Doctors, land lubbers.

Personal Data: An ex-wrestler who wears an eye-patch and pins his sleeve to his jacket. He is in fact perfectly healthy.

A crusty old sea salt, the Admiral talks in nautical terms such as 'Batten down the hatches' whenever appropriate.



Name: Classified: Known only as F.

Position: Chief of F.I.5.H.

Operations world wide.

History: Information on F is highly classified. His identity is never revealed. He keeps his face in the shadow at all times, but can be identified by the ring on his finger with the distinctive TOP SECRET imprint.

F's Offices are inside an aquarium and the walls are lined with fish tanks. F briefs all agents for their missions and also supplies them with any special equipment. He is quiet, calm and incredibly efficient.



J.A.W.S. PERSONNEL FILES

Dr. Maybe selected the most feared gangsters in the galaxy to join forces with him to form J.A.W.S. (JUNTA AGAINST WORLD SAFETY). Headed by Maybe, Pond's greatest enemy, JAWS aims are simple: to destroy F15H and to take over the world for it's own gain. Shown below is our current intelligence on Dr. Maybe.



Name: Dr. Maybe.
Age: Unknown.
Address: Currently- the moon.
Likes: Attempting to take over the world.
Dislikes: James Pond and all F.I.S.H. agents.



Personal Data: Dr. Maybe is one of the most dangerous criminals at large and is the arch enemy of James Pond. The monocled, mad-cap scientist is the founder and chairman of J.A.W.S. He has already masterminded two attempts to take over the world. Both were foiled by Pond. He has a grudge against the world which laughed at his inventions. His fondest wish is to turn James Pond into F.I.S.H. fingers.

WARNING: This man is dangerous.

ARTIST BIO

CHRIS SORRELL

AGE 21. Interests: anything morbid.

ALAN McCARTHY

Age 22. Interests: anything life-threatening.

SEAN NICHOLLS

Age 28. Interests: anything crudely funny.

LEAVON ARCHER

Age 21. Interests: anything involving guitars.

Here are some interesting points and hints about James Pond 3:

- There are three possible endings.
- Pond has more than one objective!
- There are over one hundred full levels. Exactly how many, even we aren't quite sure!
- There are MANY secret routes.
- there are countless ways of getting secret bonuses.
- Despite appearances, Pond hasn't actually grown feet, his anti-gravity boots fit cleverly around the bottom of his fins.
- Punching exits at the right time gives you extra points- you could even try bouncing on them.
- Finnius, being a young frog is yet to grow his teeth, but this is the only thing holding back his voracious appetite!
- If you come to what appears to be a dead-end, look around for hidden blocks.
- Watch out for chain reactions!
- Some enemies may seem indestructible but careful use of explosives may prove effective.
- Not every level need be completed to reach Dr. Maybe's lair.
- Pond's rocket proximity scanner gives you an idea how close to Maybe's base you are.
- Pond's girlfriend, Angel Fish is one of the three missing agents.
- Collecting moons can offer worthwhile rewards!
- Certain items can be used in ways you might not expect!
- There are a number of interesting cheats!

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

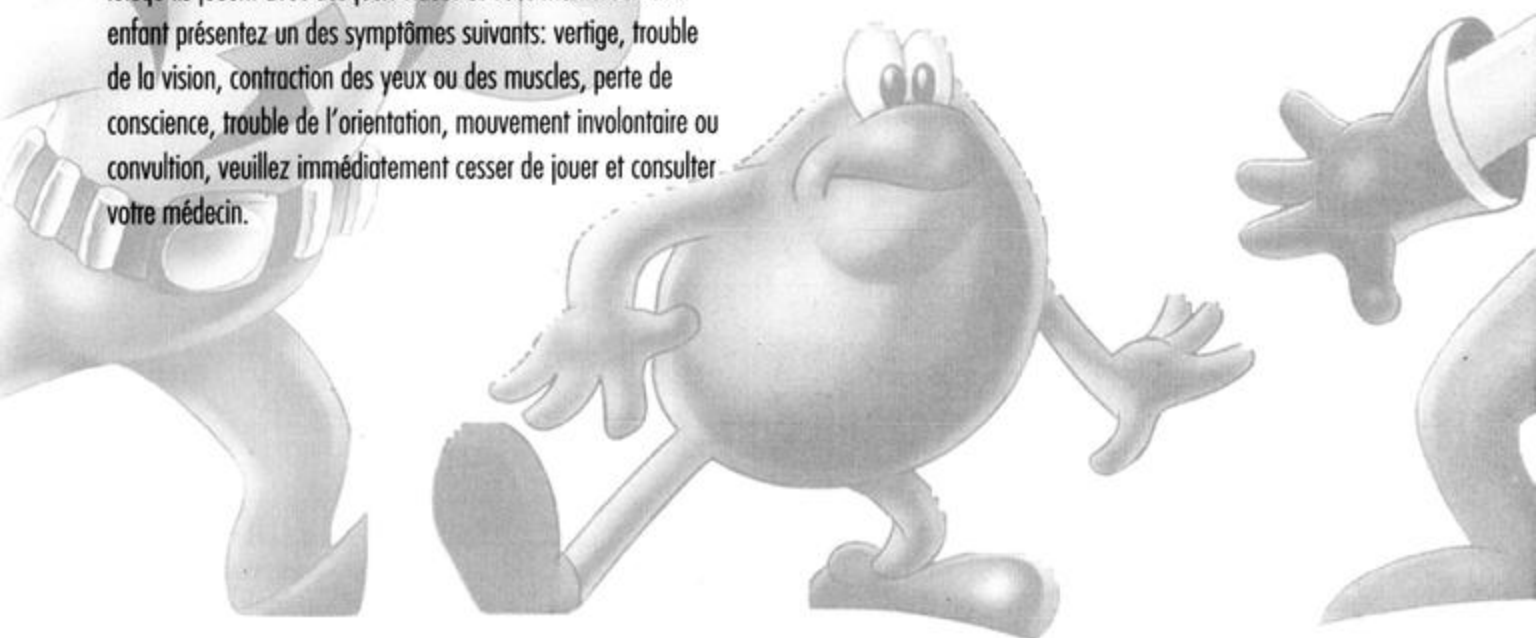
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



JAMES POND 3

FRANÇAIS

TABLE DES MATIÈRES

Instructions de chargement CD32.....	13
AMIGA.....	13
James Pond.....	13
La mission et les instructions de F.I.S.H.....	14
Démarrage.....	15
Écran mots de passe.....	4
Écran plan.....	15
Terminer un niveau.....	16
Pond.....	16
Fripouille.....	16
Matériel.....	16
Autres accessoires à ramasser.....	17
Dossiers sur le personnel de F.I.S.H.....	18
Dossiers sur le personnel de J.A.W.S.....	18
Les auteurs.....	19

REMERCIEMENTS

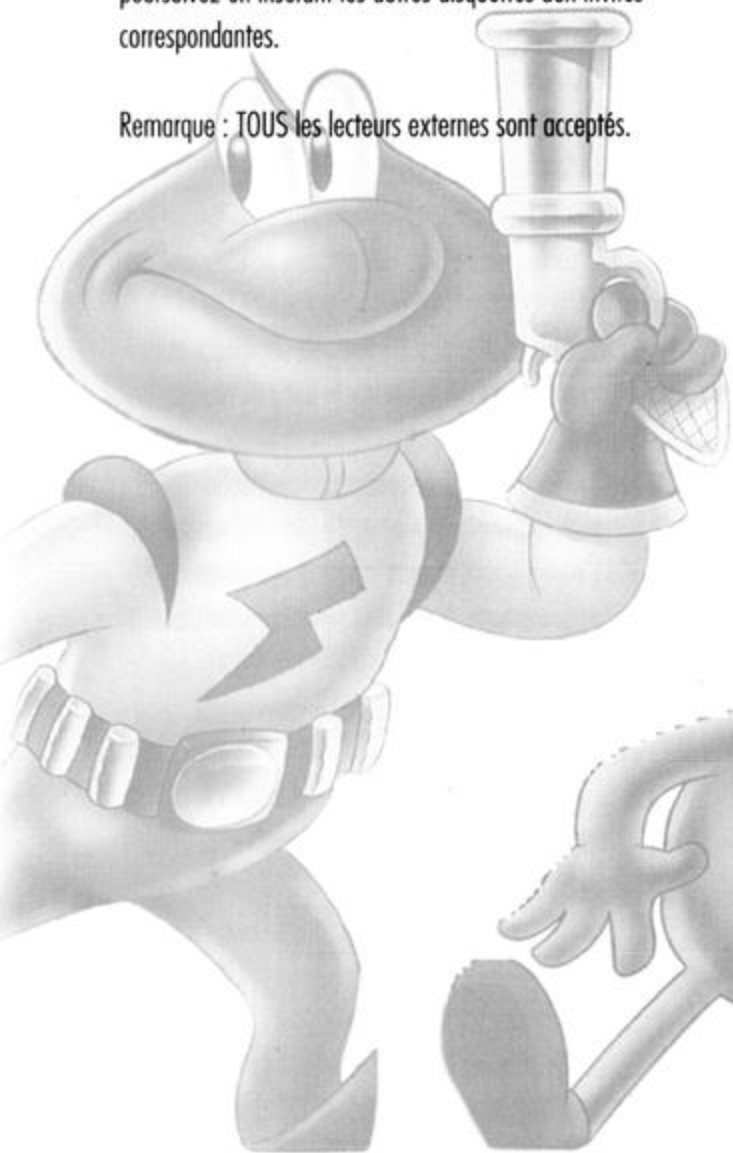
Conception originale, programmation & graphiques.....	Chris Sorrell
Conversion pour Amiga.....	Alan McCarthy
Graphiques supplémentaires.....	Sean Nicholls, Leavon Archer
Programmation supplémentaire.....	Alan McCarthy
Musique et effets sonores.....	Richard Joseph
Conception des plans.....	Phil Bak, Katie Lea, Rupert Easterbrook, Gary Richards, Green et Burrows
Producteur.....	Ian Saunter
Conversion CD32.....	Dean Ashton
Tests.....	Steve Murphy, Kelly thomas, Stuart Saunders et Anthony Coles
Mise en page de la documentation.....	Lisa Blakemore
Documentation.....	Martin Oliver & Clive Downie
Production.....	Gina Blakemore
Nous tenons plus particulièrement à remercier.....	Kevin Shrapnell, Rupert Easterbrook, Sean Ratcliffe, Nick Goldsworthy, Graham Harbour, David Bowry, Jamie Bradshaw, Darren King, Ashley Richardson et Richard Wilson.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CD32 - Insérez le CD dans votre console. L'écran d'options s'affiche après la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton start lors de la séquence pour passer directement à l'écran d'options d'où vous pouvez sélectionner le type de jeu souhaité.

Amiga - Insérez la disquette 1 dans le lecteur zéro et poursuivez en insérant les autres disquettes aux invites correspondantes.

Remarque : TOUS les lecteurs externes sont acceptés.



Message

Message urgent **STOP** pour James Pond **STOP** Le Dr. Maybe menace une fois encore le monde **STOP** Contactez immédiatement les quartiers généraux de F.I.5.H. pour recevoir vos instructions sur la mission Operation Starfi5h. **STOP**
Message terminé

JAMES POND

James Pond est l'agent top secret de F.I.5.H. Il fait preuve d'un tel sang froid, qu'il en est glacial. Toujours poli et imperturbable, on ne l'a jamais vu avec une branchie de travers. Pond se débarrasse de ses ennemis en un tour de nageoire. Il est tout bonnement aquayable et possède un taux de réussite de 100%.

Pond est un maître dans l'art du camouflage, un fabuleux athlète et un gymnaste accompli. Son mouvement préféré est le double saut périlleux. Il a hérité du talent de son grand-père, le grand Pondini, pour se tirer de situations difficiles. Quand la paix du monde est menacée, vous pouvez parier que Pond est le premier à se jeter à l'eau.

Aucune mission n'est trop dangereuse pour lui, aucun lieu trop hostile, James Pond est le meilleur.

James Pond vit et voyage avec classe. Il vit dans un luxueux paquebot immergé (qui n'a rien d'une bicoque) et son moyen de transport favori est une Austin Martin Lagoonda amphibie. Son refuge est envahi de gadgets aquatiques.

En plus d'être un expert en armes, Pond possède aussi un intarissable arsenal de blagues. Son esprit vif et ses remarques mordantes ne ratent jamais leur cible, et beaucoup de gros méchants attrapés ont entendu fuser une blague avant de recevoir un coup.

Pond est l'agent secret le plus cool du monde. Vous n'avez jamais entendu parler de lui ! D'où sortez-vous ? Vous vivez dans une grotte au sommet d'une montagne inexplorée et impossible d'accès ? Bon d'accord, on vous pardonne. Sinon vous feriez bien d'arrêter de rêvasser, pour affronter vents et marées aux côtés de JAMES POND.

LA MISSION ET LES INSTRUCTIONS DE F.I.5.H.

Félicitations ! Vous venez de battre le record aux jeux olympiques aquatiques, mais il est temps maintenant de mettre vos médailles d'or de côté. Le Dr. Maybe est de retour et menace le monde entier !

Suite à sa défaite dans vos filets dans Robocod, le Dr. Maybe a adopté un profil bas. Notre réseau spécial de surveillance a suivi tous ses faits et gestes (voir le rapport de l'agent Colin de FISH ci-dessous) mais il n'en ressort rien de révélateur sur ses intentions. Nous espérons que le Dr. Maybe et ses complices de J.A.W.S. avaient été engloutis, mais notre rêve ne s'est pas réalisé. Une fois de plus, Maybe menace la planète.

LA SURVEILLANCE DE F.I.5.H.

SUJET: Dr. Maybe

12.9.92. Me suis présenté au Q.G. de F.I.5.H. pour connaître ma mission : trouver le Dr. Maybe et le garder sous surveillance. Je me suis rendu à l'usine de jouets, lieu de la défaite de Maybe contre James Pond. Suivi la piste de Maybe vers l'Arctique, mais ne m'a mené à rien.

2.11.92. J'ai enfin reçu des nouvelles - un tuyau d'un indic. Une réunion J.A.W.S. est supposée avoir lieu dans un aéroport abandonné, dans le désert de la Mort. J'y suis allé et j'ai attendu.

30.11.92. HOURRA ! Après deux jours de service poussiéreux, j'ai vu le Dr. Maybe quitter la réunion. Il s'était bien déguisé, mais je reconnaîtrais sa sale tête n'importe où. Maybe a fait un démarrage en trombe, à une vitesse incroyable. Le suivre était impossible. Comme je l'ai signalé dans mon rapport à la radio, j'ai vu un trait de lumière transpercer le ciel.

Depuis, aucune apparition n'a été signalée. Mon instinct d'agent me dit que quelque chose est sur le point d'arriver. Le Dr. Maybe doit CERTAINEMENT couvrir un projet ambitieux, s'il s'est donné tant de mal pour échapper à toute surveillance. Nos craintes ont été accrues par la soudaine disparition d'une navette spatiale (voir la coupure de journal). Il n'existe qu'un seul génie du crime capable de commettre un tel acte : le Dr. Maybe.

LE CHOC DE LA NAVETTE SPATIALE

par Lewis Lean, notre super reporter

A 8 h 30 aujourd'hui, la NASA a confirmé la disparition d'une de ses navettes spatiales. Les autorités se sont gardés de tout commentaire sur les causes de la disparition et sur le contenu du chargement de la navette.

BALIVERNES

M. Ponsonby-Smythe, un porte-parole de la NASA, a démenti que la navette était en mission militaire ultra-secrète.

Cependant, j'ai en ma possession des documents confirmant que la navette transportait à son bord un satellite espion.

LE DR. MAYBE EST-IL DE RETOUR ?

Est-il possible que le Dr. Maybe soit de retour ? La NASA ne semble pas très convaincante dans sa tentative de réassurer tout le monde. Mes contacts sous-marins ont révélé que l'agence aquatique F.I.5.H a pris des mesures d'urgence et que leur meilleur agent, James Pond, est sur le point de plonger dans l'action.

Résultat, nous avons attrapé un des associés de Maybe. Malheureusement, la vermine n'est pas de ceux qui vendent la mèche. Après l'avoir chatouillé jusqu'à la soumission, nous avons découvert une preuve d'une extrême importance dans la poche de son manteau. Voir plus bas.

ON RECHERCHE DES RATS

Si vous êtes un rat détestant les humains, contactez J.A.W.S.. Nous offrons un emploi intéressant avec de nombreuses récompenses en fromage.

Votre profil : vous devez être travailleur - dans la lune s'abstenir - et prêts à voyager.

J'ai tout de suite senti qu'il y avait anguille sous roche. Les indices rassemblés menaient à une piste - Maybe avait installé une base secrète sur la lune. Mais pourquoi ? J'ai sur le champ envoyé un groupe de trois agents de haut niveau sur la lune. Ils ne sont jamais arrivés ! Voir la transcription de leur dernier message.

LA SURVEILLANCE DE F.I.5.H.

SUJET: Dr. Maybe

Tous les systèmes OK, nous commençons notre mise en orbite sur la lune. La face sombre vient juste d'apparaître et ... C'est incroyable ! Nous pouvons voir une base géante sur la surface

..... grésilleme^{nt}, siffleme^{nt} .Les commandes sont détraquées, nous sommes coincés dans message brouillé rayon magnétique. La radio est brouillée bourdonnement, grésilleme^{nt} nous allons.....

tomber.....ahhhhhh.....grrrrrrrrrr.....hissssssss
sssssss.

Nous ne pouvions nous permettre davantage de pertes. J'ai alors lancé les sondes accrocheuses et dirigé des satellites espions sur la face sombre de la lune. Le contenu des sondes, analysé par le Dr Gordon Zola, et les photographies développées par nos chercheurs Codak sont vraiment incroyables. Le détail des résultats est exposé ci-dessous. Ils démontrent sans doute possible que la lune est non seulement composée de fromage, mais aussi de toute une variété de produits laitiers.

D'après nos découvertes, nous sommes certains que le Dr. Maybe mijote quelque chose : miner le fromage de lune de qualité supérieure et monopoliser le marché mondial du fromage. Les effets d'une telle entreprise seraient dévastateurs. En tant qu'espion d'élite de F.I.S.H., vous êtes chargé de l'opération StarfiSh. Votre mission consiste à délivrer vos collègues agents, de détruire les mines de fromage de Maybe et de l'arrêter. Mais soyez prudent, ça ne vas pas être de la tarte. Trois autres de nos agents sont toujours portés disparus. La présence de l'un d'eux, Fripouille la Grenouille, est essentielle pour le succès de la mission — sauvez-le et il vous aidera.

Nos scientifiques ont développé du nouveau matériel F.I.S.H., conçu pour l'environnement lunaire.

De plus amples informations à ce sujet et les rapports en provenance de la lune sont joints à ce dossier, ainsi qu'un programme d'adaptation au climat lunaire.

N'oubliez pas, un poisson peut faire la différence. Le monde est entre vos nageoires.

DÉMARRAGE

Appuyez sur START ou sur le BOUTON DE TIR pour éviter l'introduction et passer au menu principal. Ensuite l'écran de titre s'affiche avec trois options:

NEW GAME (NOUVEAU JEU)
CONTINUE (POURSUIVRE)
OPTIONS (OPTIONS)

Sélectionnez la fonction souhaitée en inclinant le joystick vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance cette fonction, puis appuyez sur le bouton de tir ou le bouton start pour la valider.

NEW GAME : permet de commencer une nouvelle partie unique en son genre, qui n'a jamais été jouée. Pas même une fois, promis, juré !

CONTINUE : vous emmène à un répertoire de fichiers qui vous permet de sélectionner à l'aide de la manette ou du joystick un jeu précédemment sauvegardé. Utilisez haut et bas pour vous déplacer parmi les jeux sauvegardés, gauche et droite pour sélectionner les fonctions load (charger) ou cancel (supprimer) et le bouton de tir ou le bouton start pour sélectionner.

OPTIONS : permet de sélectionner les options du jeu.

HAUT/BAS : pour mettre en surbrillance une option.

GAUCHE/DROITE : pour vous déplacer parmi les options.

Utiliser le Tir bouton de tir ou start pour sortir du jeu.

AUDIO MODE (MODE AUDIO)

MUSIC AND SFX (MUSIQUE ET EFFETS SONORES) : pour entendre la bande sonore complète.

SFX ONLY (EFFETS SONORES SEULEMENT) : pour sélectionner uniquement les effets sonores.

MUSIC ONLY (MUSIQUE SEULEMENT) : pour sélectionner uniquement la musique.

INFORMATION BOXES (CASES D'INFORMATIONS)

ON (MARCHE) : toutes les cases d'informations seront fournies pendant la partie.

OFF (ARRÊT) : seules les cases d'informations essentielles seront fournies pendant la partie.

DIFFICULTY

(NIVEAU DE DIFFICULTÉ) : pour sélectionner normal ou facile.

PLAN (ÉCRAN)

Utilisez BAS/HAUT/GAUCHE/DROITE pour changer de direction.

TIR OU START : pour entrer dans un niveau ou dans un tunnel.

TOUCHE P : pour afficher le panneau d'informations (pour A1200 seulement).

- Les itinéraires oranges sont des chemins d'accès normaux aux niveaux normaux.
- Les itinéraires bleus mènent à des niveaux secrets (étoiles bleues) qui s'ouvrent à l'aide de jetons spéciaux.
- Les étoiles vertes et heureuses correspondent aux niveaux achevés.
- Les étoiles oranges et tristes correspondent aux niveaux inachevés.

Les jetons donnant accès aux chemins secrets peuvent être obtenus à certains niveaux. Attrapez-les pour avoir accès à de nouveaux niveaux et de nouveaux itinéraires.

ACHEVER UN NIVEAU

Pour terminer un niveau, Pond doit détruire le signal lumineux. A certains niveaux, vous devez accomplir une tâche spéciale (comme récupérer certains objets) avant la fin du niveau. Toute mission spéciale est décrite en début du niveau.

POND

DONNER UN COUP DE POING : appuyez sur le BOUTON JAUNE et sur la FLÈCHE DROITE ou GAUCHE pour diriger le coup, ou encore maintenez le BOUTON DE TIR enfoncé et inclinez le joystick vers la DROITE ou la GAUCHE.

GRIMPER : Pond peut grimper sur certaines surfaces, il vous suffit d'appuyer sur la flèche HAUT et sur le BOUTON BLEU. Inclinez le joystick vers le HAUT pour monter, vers le BAS pour descendre, vers la GAUCHE pour vous déplacer vers la gauche, et vers la DROITE pour vous déplacer vers la droite et sur le BOUTON DE TIR pour sauter.

RAMASSER DES OBJETS : appuyez sur le BOUTON JAUNE ou sur le BOUTON DE TIR pour que Pond ramasse des objets.

LANCER DES OBJETS : pour lancer un objet, appuyez sur le BOUTON JAUNE et sur l'une des flèches en fonction de la direction souhaitée, ou appuyez sur le bouton de tir et inclinez le joystick dans la direction souhaitée.

FRIPOUILLE LA GRENOUILLE

TIRER LA LANGUE : appuyez sur le BOUTON DE TIR ou sur le BOUTON BLEU pour qu'il dévore des petits ennemis et qu'il garde des objets ramassés dans sa bouche (tirer à nouveau pour qu'il les crache). Cette dernière option n'est disponible que si Fripouille a ramassé un objet avec ses dents.

SAUTER : appuyez sur le BOUTON DE TIR ou sur le BOUTON

BLEU, pour sauter plus haut maintenez le BOUTON BLEU enfoncé pendant la phase ascendante du saut et appuyez sur la flèche BAS pendant la phase descendante.

MANGER/PORTER : appuyez sur le BOUTON DE TIR ou sur le BOUTON JAUNE pour vous servir de la langue de Fripouille, tout objet ramassé peut être transporté dans sa bouche.

SAUTER PLUS HAUT : vous pouvez utiliser HAUT et BAS comme pour Pond et ses chaussures à ressort pour que Fripouille saute plus haut.

MATÉRIEL

Les experts de F.I.S.H. ont jugés les objets suivants essentiels à l'équipement nécessaire pour l'opération Starfish. Trouvez-les lors de vos déplacements sur la lune.



CASQUE

Vous protège des chutes d'objets et des plafonds piquants.



PISTOLET À GÂTEAUX

Tire gâteaux, fraises, oranges, pommes et citrons. Ramassez les sources d'énergie pour plus de munitions. Si Pond tient le pistolet et qu'il touche un carré avec un fruit, une lumière s'allumera : c'est une source d'énergie.



PARAPLUIE

Permet à Pond de ralentir et de contrôler sa chute.



DYNAMITE

Programmée pour exploser après un court délai. Le compte à rebours débute après qu'elle a été ramassée.



BOTTES À RESSORTS

- Utilisées pour sauter très haut. Appuyez sur le bouton bleu et sur la flèche BAS en descendant. Pour enlever les bottes, appuyez sur le bouton bleu et sur la flèche bas, une fois immobile au sol.

HAUT : pour sauter, appuyez une nouvelle fois lors de la phase ascensionnelle du saut pour sauter encore plus haut.

BAS : appuyez lors de la phase descendante du saut pour sauter plus haut.

GAUCHE : devinez ?

DROITE : pour aller à droite, évidemment.

BOUTON DE TIR : pour utiliser les objets ramassés (le cas

échéant). Appuyez sur la flèche bas et sur le bouton de tir au sol pour retirer vos bottes.



COMBI DE FRUITS

Pour porter une combi de fruits, placez-vous derrière elle (Pond ne doit pas porter d'objet à ce moment là) et appuyez sur la flèche bas. Lorsque vous les portez, vous pouvez rouler sur les ennemis pour les blesser. Les combis de fruits fournissent aussi une protection supplémentaire. Refaites le plein d'énergie en ramassant un fruit identique. Faites exploser la combi en appuyant sur le bouton jaune ou en inclinant le joystick vers le bas et en appuyant sur le bouton de tir (pour la transformer en plusieurs munitions d'un fruit identique à celui de la combinaison). La combi vous permet de prendre des coups sans en ressentir les conséquences, mais trop de coups la détruiront. Ne perdez pas de vue le numéro qui se trouve à côté du fruit dans le panneau d'état pour connaître la force actuelle du fruit.



PROPULSEUR

Propulsez-le à l'aide du bouton bleu. Tirer sur le yaourt en appuyant sur le bouton jaune. Vérifiez la jauge d'essence.

HAUT : pour monter.

BAS : pour descendre.

GAUCHE : pour vous déplacer sur la gauche.

DROITE : pour vous déplacer sur la droite

BOUTON DE TIR : pour tirer des munitions du propulseur et tirer au sol pour lâcher le propulseur.



LUNETTES À RAYONS X

Portez-les pour voir des blocs cachés.



BOMBES

Pour qu'elles explosent, il faut les lâcher.

AUTRES OBJETS À RAMASSER



POIDS D'UNE TONNE : rend Pond très lourd et peut permettre de blesser des méchants;



CŒUR : vie supplémentaire.



DENTS : peuvent être jetées sur les ennemis, mais essayez de les donner à Fripouille pour qu'il les ingurgite.



FROMAGE : peut être jeté sur les ennemis, ou Pond peut se mettre dessus pour sauter plus haut.



BOTTE : peut être jetée sur les ennemis.



ROCHER : peut être jeté sur les ennemis mais se casse s'il est lancé trop loin. Pond peut se mettre dessus pour sauter plus haut.



ESSENCE : remplit le propulseur.



TÉLÉ : peut être jetée sur les ennemis, très fragile. Si elle se casse un esprit vous poursuivra. Sautez sur l'esprit en possession des morceaux de la télé pour atteindre des plates-formes plus élevées, l'esprit poursuivra Pond si celui-ci a récupéré les morceaux de télé. Jetez-les pour que l'esprit les rejoignent.



POISON : affecte Pond, mais pas Fripouille.



HARENG ROUGE CLIGNOTANT : invulnérabilité.

BONUS



PIÈCE : 25 000 points



TROPHÉE : 50 000 points



COURONNE : 100 000 points



LUNES : 50 points, 1 000 lunes vous font gagner une vie supplémentaire et si vous en récupérez beaucoup sur un niveau vous obtiendrez une vie supplémentaire.



TASSES DE THÉ : 4 sont cachées à chaque niveau pour un bonus supplémentaire.



ÉTOILE : un poisson/une grenouille d'énergie.

DOSSIERS SUR LE PERSONNEL DE F.I.5.H.

Nom : Fripouille Grenouille.

Statut : agent en formation.

Age : 15 années de croassement.

Adresse : F.I.5.H. Q.G..

Aime : les manoeuvres amphibies.

N'aime pas : le Dr. Maybe, tout agent de J.A.W.S..

Profil : suite à une formation de base brillamment accomplie, Fripouille la grenouille, est chargé de l'opération Starfi5h.

Fripouille la grenouille est plus lent que James Pond, mais grâce à ses pattes arrières extrêmement puissantes, il peut sauter plus haut. Étant plus petit que Pond, il peut aussi se glisser à travers des petits trous.



Nom : Amiral Crochet.

Statut : fondateur de F.I.5.H.

Age : inconnu.

Adresse : quartier général secret sous-marin.

Aime : plaisanterie favorite : - A F.I.5.H., nos agents n'ont pas peur de se mouiller.

N'aime pas : les requins mesquins.

Profil : cet ex-lutteur, qui porte un bandeau sur l'œil et épingle ses manches à sa veste, est en fait parfaitement normal. Tel un vieux loup de mer, l'Amiral s'exprime avec des termes nautiques tels que "Fermez les écoutes", selon la situation.



Nom : classé secret, seulement connu sous le nom de F.

Statut : chef de F.I.5.H. Opère dans le monde entier.

Profil : les informations sur F sont classées Confidentielles. Son identité n'est jamais révélée. Son visage reste toujours dans l'ombre, mais il est reconnaissable à la bague qui porte l'inscription TOP SECRET. Les bureaux de F se situent à l'intérieur d'un aquarium dont les murs sont tapissés d'algues marines. F donne des instructions à tous les agents pour leurs missions et leur fournit l'équipement nécessaire. Il est calme, efficace et heureux comme un poisson dans l'eau.



DOSSIERS SUR LE PERSONNEL DE J.A.W.S

Le Dr. Maybe a recruté les gangsters les plus redoutables de la galaxie pour former J.A.W.S. (JUNTA AGAINST WORLD SAFETY) (JUNTE CONTRE LA PAIX DANS LE MONDE).

Dirigée par Maybe, l'ennemi juré de Pond, les intentions de J.A.W.S sont simples : détruire F.I.5.H. et devenir le maître du monde.



Les informations en notre possession sur le Dr. Maybe sont exposées ci-dessous :

Nom : Dr. Maybe.

Age : inconnu .

Adresse actuelle : la lune .

Aime : tenter de s'emparer du monde.

N'aime pas : James Pond et tous les agents de F.I.5.H.

Profil : le Dr. Maybe est un des criminels les plus dangereux en liberté et est l'ennemi juré de James Pond.

Le scientifique porteur d'un monocle et d'un chapeau fou est le fondateur et porte-parole de J.A.W.S. Il a déjà, à deux reprises, été à la tête de complots pour prendre possession du monde. Ces deux tentatives ont échoué grâce à Pond. Il est rancunier envers le monde qui a ri de ses inventions.

Son vœu le plus cher est de transformer James Pond en croquettes de poisson.



ATTENTION : cet homme est extrêmement dangereux.

LES AUTEURS

CHRIS SORRELL

21 ans. Intérêts : tout ce qui est morbide.

ALAN McCARTHY

22 ans. Intérêts : tout ce qui est dangereux.

SEAN NICHOLLS

28 ans. Intérêts : tout ce qui tient de la comédie.

LEAVON ARCHER

21 ans. Intérêts : tout ce qui concerne les guitares.

Voici quelques conseils pratiques intéressants sur James Pond III :

- Trois fins sont possibles.
- Pond a plus d'un objectif !
- Le jeu comprend plus de 100 niveaux complets. Nous ne sommes même pas certains du nombre exact !
- De NOMBREUX itinéraires vous attendent.
- Vous pouvez gagner des bonus secrets par d'innombrables moyens.
- En dépit des apparences, Pond n'a pas de pieds, mais ses bottes anti-gravité s'adaptent à merveille au bout de ses fines nageoires.
- Donnez un coup de poing dans les sorties au bon moment peut vous faire gagner des points, vous pouvez même essayer de sauter dessus.
- Fripouille, en tant que jeune grenouille, n'a pas encore de dents et c'est la seule chose qui réfrène son appétit vorace !
- Si vous arrivez à ce qui semble être une voie sans issue, soyez à l'affût des blocs cachés.
- Méfiez-vous des réactions en chaîne !
- Certains ennemis peuvent sembler indestructibles, mais un usage opportun des explosifs peut se révéler efficace.
- Vous n'avez pas besoin d'achever chaque niveau pour atteindre le repaire du Dr. Maybe.
- Le détecteur de la fusée de Pond vous informe sur la distance qui vous sépare de la base de Maybe.
- La petite amie de Pond, Angèle Poisse est l'un des trois agents disparus.
- Attraper des lunes peut vous offrir d'importantes récompenses !
- Certains objets peuvent avoir des usages inhabituels !
- Vous pouvez tricher de plusieurs façons intéressantes !

JAMES POND 3

DEUTSCH SPIELSTEUERUNG

LADEANWEISUNG	CD32	21
	AMIGA	21
JAMES POND		21
FISH-EINSATZBESPRECHUNG		21
VORBEREITUNG		23
KARTENBILDSCHIRM		23
BEENDEN EINER EBENE		23
POND		24
FRIDOLIN		24
AUSRÜSTUNG		24
WEITERE AUFNEHMBARE GEGENSTÄNDE		25
F.I.S.H.-PERSONALAKTEN		25
J.A.W.S.-PERSONALAKTEN		26
KURZBIOGRAPHIEN		27

MITWIRKENDE

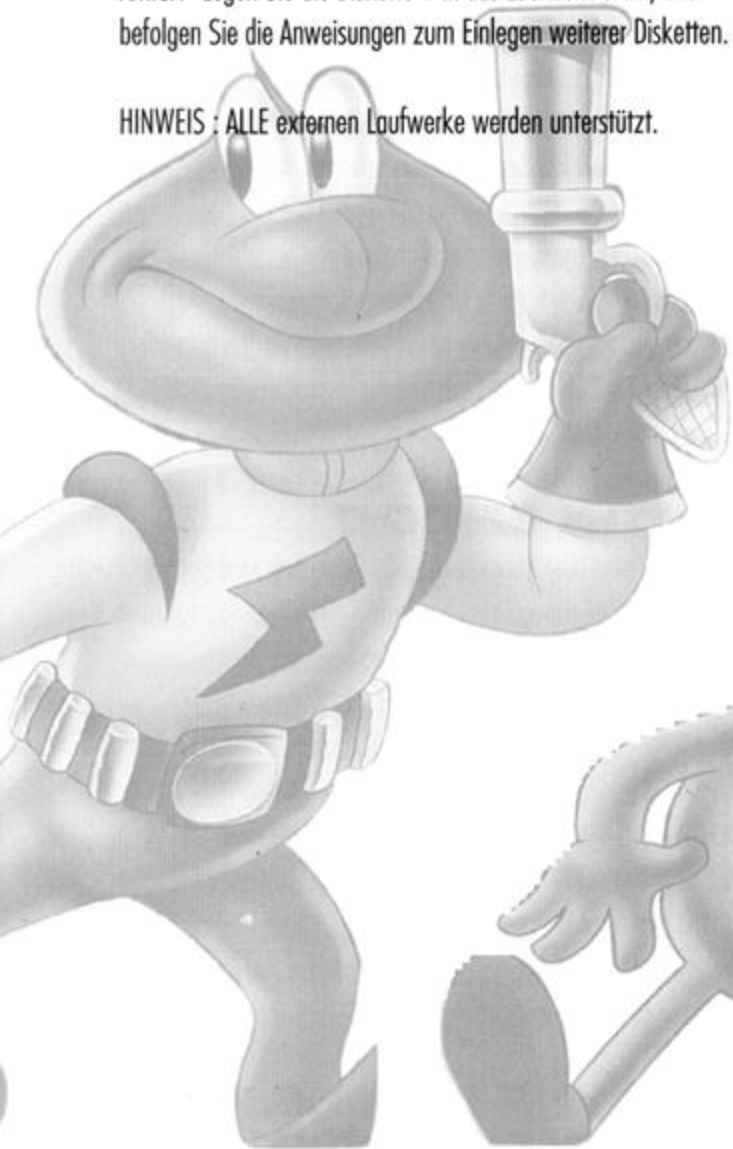
Originalspieldesign, Programmierung und	Graphik Chris Sorrell
Konvertierung für Amiga	Alan McCarthy
Zusätzliche Graphik	Sean Nicholls und Leavon Archer
Zusätzliche Programmierung	Alan McCarthy
Musik und Klangeffekte	Richard Joseph
Kartendesign	Phil Bak, Katie Lea, Rupert Easterbrook, Gary Richards, Stuart Burrows
Produzent	Ian Saunter
CD32 Konvertierung	Dean Ashton
Spieltest	Steve Murphy, Kelly Thomas, Stuart Saunders, Anthony Coles
Layout der Dokumentation	Gina Blakemore
Dokumentation	Martin Oliver und Clive Downie
Produktion	Gina Blackmore
Besonderer Dank an	Kevin Shrapnell, Rupert Easterbrook, Sean Ratcliffe, Nick Goldsworthy, Graham Harbour, David Bowry, Jamie Bradshaw, Darren King, Ashley Richardson, Richard Wilson

LADIANWEISUNG

CD32 - Legen Sie die CD in die Konsole ein. Nach wenigen Sekunden beginnt die Einführungssequenz, die mit dem Spieloptionsbildschirm abschließt. Sie können während der Einführung die STARTTASTE drücken, um den Spieloptionsbildschirm sofort anzeigen zu lassen und eine der Spieltypoptionen zu wählen.

AMIGA - Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk 0 ein, und befolgen Sie die Anweisungen zum Einlegen weiterer Disketten.

HINWEIS : ALLE externen Laufwerke werden unterstützt.



Dringende Mitteilung

An James Pond **STOP** Dringende Mitteilung **STOP** Dr. Maybe bedroht wieder einmal die Welt **STOP** Melden Sie sich sofort im FISH-Hauptquartier zur Einsatzbesprechung für die Operation Starfish. **STOP**
ENDE DER MITTEILUNG

JAMES POND

James Pond ist Top-Agent bei F.I.S.H. – so cool, daß einem bei Berührung die Flossen abfrieren. Ein perfekter Gentleman, der immer wie aus dem Fischei gepellt ist. Pond erledigt seine Gegner mit links. Als Geheimagent ist er fischtafisch und hat eine Erfolgsrate von 100%.

Pond ist ein Meister der Verkleidung, ein hervorragender Athlet und ein Spitzenturner – seine Lieblingsfigur ist der Flippflapp. Wie man sich aus engen Ecken herauswindet, lernte er von seinem Großvater, dem Großen Pondini. Wenn die Sicherheit der Welt auf dem Spiel steht, ist Pond immer sofort zur Stelle. Kein Einsatz ist zu gefährlich, kein Ort zu entlegen, James Pond schwimmt immer obenauf. James Pond lebt und reist mit Stil. Sein Stützpunkt ist ein Unterwasser-Luxusliner und sein Lieblingstransportmittel ein Amphibiengerät vom Typ Austin Marlin Lagoonda. Ponds Behausung ist vollgestellt mit erstaunlichen Apparaten und wundersamem Krimskrams. Pond ist nicht nur ein Experte in allen Waffengattungen, die man sich nur vorstellen kann, er verfügt auch über ein beachtliches Witzearsenal. Sein Spott verfehlt nie das Ziel. Und so manch ein Bösewicht wurde schon von Ponds Witzen umgehauen, noch bevor dieser zuschlagen konnte. Pond ist der coolste Geheimagent der Welt. Und wer noch nie von ihm gehört hat, lebt wohl hinter dem Mond. Also gut, wenn jemand auf einem noch nicht entdeckten Berggipfel in einer Höhle haust, dann kann man das ja noch verstehen. Wenn nicht, sollte er besser ins kalte Wasser springen und schwimmen – mit JAMES POND.

FISH-EINSATZBESPRECHUNG

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Rekordergebnis bei den Aquatischen Spielen, James. Ihre Medaillen müssen Sie jetzt jedoch leider wegpacken: Dr. Maybe bedroht wieder einmal die

Sicherheit unserer Welt!

Nachdem Dr. Maybe in Robocod solch einen schweren Schlag hinnehmen mußte, ist er untergetaucht. Unser besonderes Überwachungsteam hat sich ihm an die Flossen gehängt (siehe Bericht von einem FISH-Agenten weiter unten), konnte aber über seine Pläne nur wenig herausfinden. Wir hatten gehofft, daß Dr. Maybe und seine Spießgesellen von J.A.W.S. in die ewigen Meeresgründe eingegangen seien, aber dem war nicht so. Maybe bedroht wieder einmal unseren Planeten.

MELDUNG DES FISH- ÜBERWACHUNGSDIENSTES

ÜBERWACHTE PERSON: Dr. Maybe

12.09.1992 Im F.I.5.H.-Hauptquartier gemeldet, um meinen Auftrag zu erhalten: Aufspüren und Überwachen von Dr. Maybe. Begab mich zur Spielwarenfabrik, in der Maybe von James Pond geschlagen wurde. Fond Maybes Fluchtplan, Endstation Arktis. Spur war nicht mehr allzu heiß.

02.11.1992 Endlich Neuigkeiten: Erhielt Hinweis von einem Informanten. Angeblich sollte auf einem verlassenen Flughafen in der Wüste des Todes ein J.A.W.S.-Treffen stattfinden. Ich ging in Stellung und wartete.

30.11.1992 TREFFER! Nach zwei staubigen Tagen in Wartestellung sah ich, wie Dr. Maybe das Treffen verließ. Er war verkleidet, aber diese häßliche Kröte würde ich auch noch im Dunkeln erkennen. Maybe zischte mit einem unglaublichen Tempo davon. Konnte nicht mithalten. Während ich über Funk meinen Bericht ablieferte, sah ich ein Licht am Himmel aufsteigen.

Seither wurde er nicht mehr gesehen. Mein Instinkt sagt mir, daß etwas im Busch ist. Dr. Maybe MUSS ein großes Ding planen, sonst würde er nicht mit allen Mitteln versuchen, der Überwachung zu entgehen.

Unsere Ängste scheinen durch das plötzliche Verschwinden einer Raumfähre (siehe Zeitungsausschnitt) bestätigt. Es gibt nur einen, der solch eine kühne Tat inszenieren könnte: Dr. Maybe.

RAUMFÄHRE VERSCHWUNDEN

von unserem Starreporter Lewis Lean

Heute morgen um 8.30 Uhr bestätigte die NASA das Verschwinden einer ihrer Raumfähren. Über die Gründe für das Verschwinden und die Fracht der Raumfähre wurde von

offizieller Seite nichts verlautbart.

WIDERSPRÜCHLICHKEITEN

NASA-Sprecher Ponsonby-Smythe bestritt, daß sich die Raumfähre auf einem streng geheimen Militäreinsatz befand. In meinem Besitz befindliche Dokumente bestätigen jedoch, daß es sich bei der Fracht der Raumfähre um einen Spionagesatelliten handelt.

IST DR. MAYBE ZURÜCK?

Besteht die Möglichkeit, daß Dr. Maybe zurückgekehrt ist? Die Versicherungen der NASA sind wenig überzeugend. Meinen Geheimquellen zufolge hat der aquatische Geheimdienst F.I.5.H. für alle Mitarbeiter Alarmstufe Rot ausgerufen. Der Topagent James Pond paddelt wohl schon mitten ins Geschehen.

Wir haben uns einen von Maybes bekannten Mitarbeitern geschnappt. Leider hat das Ungeziefer nicht gesungen. Nach langem Kitzeln des Feiglings fanden wir in seiner Manteltasche ein wichtiges Beweisstück, welches im folgenden abgedruckt wird:

RATTEN GESUCHT

Wenn Sie eine menschenverachtende Ratte sind, sind Sie bei J.A.W.S. genau richtig.

Wir bieten gute Aufstiegsmöglichkeiten und viele käsiges Prämien.

Bewerber sollten gerne arbeiten und reisen und nicht mondsüchtig sein.

Ich roch sofort Lunte. Die Beweise, die wir gesammelt hatten, wiesen alle auf das gleiche hin: Maybe hatte sich auf dem Mond einen geheimen Stützpunkt errichtet. Aber weshalb? Ich schickte sofort drei Top-Agenten auf den Mond. Sie kamen niemals an! Siehe Abschrift ihrer letzten Mitteilung.

MELDUNG DES F.I.5.H.- ÜBERWACHUNGSDIENSTES

Überwachte Person: Dr. Maybe

Alle A-Systeme in Ordnung. Wir beginnen mit der Umkreisung des Mondes. Die dunkle Seite kommt gerade in Sicht und ... es ist überwältigend! Auf der Oberfläche ist ein riesiger Mondstützpunkt zu sehen ... *knack knack*. Die Instrumente spielen verrückt. Wir sind in einen *rausch knack* Einzugsstrahl geraten. Der Funk ist gestört knister rausch wir fallen abahhhhhh.....uuugggghhhhhh.....hissssssss ssssssss.

Ich konnte keine weiteren Verluste riskieren. Also startete ich Raumsonden vom Typ "Claw" und schickte Spionagesatelliten auf die dunkle Seite des Mondes. Der von Dr. Gordon Zola analysierte Inhalt der Sonden und die von Codak-Forschern entwickelten Fotos sind höchst erstaunlich. Die genauen Ergebnisse werden weiter unten aufgeführt. Sie bestätigen eindeutig, daß der Mond nicht nur aus Käse, sondern aus einer ganzen Reihe an Milchprodukten besteht.

Unsere Nachforschungen zeigen ganz klar, daß Dr. Maybe nur eines im Sinn hat: Mondkäse bester Qualität abzubauen und den internationalen Käsemarkt zu beherrschen. Sollte es ihm gelingen, so hätte dies katastrophale Folgen. Da Sie unser bester Mann bei F.I.S.H. sind, wurden Sie mit der Operation Starfi5h betraut. Ihr Auftrag lautet, befreundete Agenten zu retten, Maybes Käsebergwerke zu zerstören und Dr. Maybe zu schlagen. Aber seien Sie vorsichtig, das Ganze wird kein Kaulquappenspiel. Drei unserer Agenten sind leider immer noch vermißt; einer darunter, Fridolin Frosch, ist für den Erfolg dieser Mission von großer Bedeutung. Retten Sie Fridolin, damit er Ihnen zur Seite stehen kann.

Unsere Wissenschaftler haben speziell für die Mondatmosphäre eine neue F.I.S.H.-Ausrüstung entwickelt.

Weitere Einzelheiten hierzu sowie detaillierte Mondberichte und ein kurzes Mond-Akklimatisierungsprogramm sind diesen Akten beigefügt.

Denken Sie daran, ein Fi5ch kann sehr wohl viel ausrichten. Die Welt verläßt sich auf Sie.

VORBEREITUNG

Drücken Sie **START** oder die **FEUERTASTE**, um die Einführung zu überspringen und zum **HAUPTMENÜ** zu wechseln. Der Titelbildschirm bietet die folgenden drei Optionen:

NEW GAME (NEUES SPIEL) **CONTINUE (FORTFAHREN)** **OPTIONS (OPTIONEN)**

Wählen Sie die gewünschte Option, indem Sie die Markierung mit Joystick \uparrow oder \downarrow verschieben, und drücken Sie dann die Feuertaste oder die Start Taste.

NEW GAME (Neues Spiel) - Startet ein völlig neues Spiel.

CONTINUE (Fortfahren) - Zeigt ein Dateiverzeichnis an, in dem Sie mit dem Joypad oder Joystick ein gespeichertes Spiel

wählen können. Mit \uparrow/\downarrow verschieben Sie die Markierung, und mit \leftarrow/\rightarrow wechseln Sie zwischen Laden und Abbrechen.

OPTIONS (Optionen) - Ermöglicht die Einstellung der Spieloptionen.

\uparrow/\downarrow Markieren der Option, die geändert werden soll.

\leftarrow/\rightarrow Durchgehen der einzelnen Optionen.

Drücken Sie die Feuer oder Start Taste um das Optionsmenü zu verlassen.

AUDIO MODE (AUDIO-MODUS)

MUSIC AND SFX (Musik und Klangeffekte) - Musik und Klänge hörbar.

SFX ONLY (nur Klänge) - Sie wählen nur die Klangeffekte.

MUSIC ONLY (nur Musik) - Sie wählen nur die Musik.

INFORMATION BOXES (INFORMATIONSFELDER)

ON (ein) - Alle Spiel-Informationfelder werden angezeigt.

OFF (aus) - Nur die wichtigsten Informationsfelder werden angezeigt.

DIFFICULTY

(Schwierigkeitsgrad) - Umschalten zwischen Normal und Einfach.

KARTENBILDSCHIRM

Verwenden Sie $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$, um sich zu einem Ziel zu bewegen.

FEUER ODER START TASTE - Ebene oder Tunnel betreten

P-Taste - Informationstafel anzeigen (nur A1200)

- Orangefarbene Routen sind normale Wege zu normalen Ebenen.
- Blaue Routen sind Geheimebenen (blaue Sterne), die mit speziellen Symbolen geöffnet wurden.
- Fröhliche grüne Sterne bedeuten abgeschlossene Ebenen.
- Traurige orangefarbige Sterne bedeuten nichtabgeschlossene Ebenen.

Spezielle Sybole für Geheimebenen können Sie auf bestimmten Ebenen finden. Nehmen Sie sie auf, um Zugang zu neuen Ebenen und geheimen Routen zu erhalten.

BEENDEN EINER EBENE

Um eine Ebene zu beenden, muß Pond die Bake zerstören. Auf bestimmten Ebenen muß zum Beenden eine Sonderaufgabe (wie das Aufnehmen bestimmter Gegenstände) erfüllt werden. Sondermissionen werden jeweils am Anfang der Ebenen beschrieben.

POND STEuern

STOSSEN - Drücken Sie die GELBE TASTE und den R-BLOCK ← oder →, um den Stoß zu lenken, oder halten Sie die FEUERTASTE gedrückt, und drücken Sie ← oder →.

KLETTERN Manche Flächen können durch Klettern überwunden werden. R-BLOCK ↑ und BLAUE TASTE drücken. Oder ↑ - nach oben bewegen, ↓ - nach unten bewegen, ← - nach links bewegen, → - nach rechts bewegen und FEUERTASTE - Springen.

GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN - Wenn Sie die GELBE TASTE oder die FEUERTASTE drücken, kann Pond Gegenstände aufnehmen.

MIT GEGENSTÄNDEN WERFEN - Um einen Gegenstand zu werfen, drücken Sie die GELBE TASTE und gleichzeitig auf dem R-BLOCK die gewünschte Bewegungsrichtung, oder Sie drücken die FEUERTASTE und auf dem R-BLOCK die gewünschte Bewegungsrichtung.

FRIDOLIN STEuern

ZUNGE HERAUSSTECKEN - Drücken Sie die FEUERTASTE oder die BLAUE TASTE, damit Fridolin kleine Feinde verspeisen und aufnehmbare Gegenstände in seinem Maul halten kann (ggf. zum Ausspucken nochmals die FEUERTASTE drücken). Das geht aber nur, wenn vorher Zähne aufgenommen wurden.

SPRINGEN - Drücken Sie die FEUERTASTE oder die BLAUE TASTE. Um höher zu springen, halten Sie die BLAUE TASTE in der Aufwärtsbewegung und R-BLOCK ↓ im Fallen gedrückt.

FRESSEN/TRAGEN - Drücken Sie die FEUERTASTE oder die GELBE TASTE, um Fridolins Zunge einzusetzen. Alle aufnehmbaren Gegenstände können im Maul getragen werden.

HÖHER SPRINGEN - Wie bei Pond mit seinen Springstiefeln können Sie auch Fridolin mit ↑/↓ höher springen lassen.

AUSRÜSTUNG

FISH-Experten nannten die folgenden Gegenstände als Grundausrüstung für die Operation Starfish. Sie können bei der Erforschung des Mondes gefunden werden.



HELM

Schützt vor fallenden Gegenständen und mit großen Nägeln versehenen Decken.



FRUCHTTORTENKANONE

Feuert zielsuchende Kuchen, Erdbeeren, Apfelsinen, Äpfel und Zitronen. Mit Verstärkern gewinnt man zusätzliche Munition. Wenn Pond das Gewehr hält und ein Quadrat mit einer Frucht trifft, blinkt dieses und man erhält einen Verstärker.



SCHIRM

Damit kann Pond seinen Fall abbremsen und steuern.



DYNAMIT

Explodiert nach kurzer Zeit. Der Countdown beginnt sofort nach dem Aufnehmen des Dynamits.



SPRINGSTIEFEL

Für sehr hohe Sprünge. Beim Fallen die BLAUE TASTE und R-BLOCK ↓ drücken. Zum Ausziehen der Stiefel die BLAUE TASTE und R-BLOCK ↓ drücken, während man sich auf dem Boden befindet.

↑ - Zum Hochspringen. In der Aufwärtsbewegung nochmals drücken, um noch höher zu springen.

↓ - Im Fallen nach unten drücken, um noch höher zu springen.

← - Nach links bewegen.

→ - Nach rechts bewegen.

FEUERTASTE - Mitgeführten Gegenstand einsetzen (wenn zutreffend). Zum Ausziehen der Stiefel R-BLOCK ↓ und FEUERTASTE drücken, während man sich auf dem Boden befindet.



FRUCHTANZÜGE

Zum Anziehen eines Fruchtanzugs die Spielfigur dahinter bewegen und R-BLOCK ↓ drücken (Pond darf dabei keinen Gegenstand tragen). Mit dem Fruchtanzug kann der Träger in seine Gegner rollen und diese verletzen. Außerdem bieten Fruchtanzüge eine zusätzliche Schutzschicht. Durch Aufnehmen einer Frucht der gleichen Sorte wird Energie aufgetankt. Durch Drücken der GELBEN TASTE oder mit R-BLOCK ↓ und FEUERTASTE kann der Anzug gesprengt werden (verwandelt sich in mehrere Fruchtkugeln der gleichen Sorte wie der Fruchtanzug). Wenn der Fruchtanzug getragen wird, können

mehrere Treffer ohne Schaden hingenommen werden. Zu viele Treffer führen allerdings zur Zerstörung des Fruchtanzugs. Achten Sie auf die Zahl neben der Frucht auf der Statustafel. Sie zeigt die aktuelle Fruchtstärke an.



STOSSER

Die **BLAUE TASTE** drücken, um zu schweben. Die **GELBE TASTE** drücken, um Joghurt zu feuern. Die Kraftstoffanzeige im Auge behalten.

↑ - Nach oben bewegen.

↓ - Nach unten bewegen.

← - Nach links bewegen.

→ - Nach rechts bewegen.

FEUERTASTE - Mit dem Stoßer nach unten feuern. Zum Ablegen des Stoßers die **FEUERTASTE** drücken, während man sich auf dem Boden befindet.



RÖNTGENBRILLE

Mit dieser kann der Träger verborgene Kopfblöcke sehen.



BOMBE

Müssen abgeworfen werden, um eine mächtige Detonation zu bewirken.

WEITERE AUFNEHMBARE GEGENSTÄNDE



TONNENGEWICHT - Macht Pond ausgesprochen schwer und verletzt auch einige Bösewichter.



HERZ - Extraleben



ZÄHNE - Können auf Gegner geworfen werden.

Versuchen Sie einmal, Fridolin einige fressen zu lassen.



KÄSE - Kann auf Gegner geworfen werden. Wenn sich Pond darauf stellt, kann er höher springen.



STIEFEL - Kann auf Gegner geworfen werden.



FELSBROCKEN - Kann auf Gegner geworfen werden. Zerschellt, wenn er zu weit geworfen wird. Wenn sich Pond darauf stellt, kann er höher springen.



KRAFTSTOFF - Zum Nachtanken des Stoßers.



FERNSEHER - Kann auf Gegner geworfen werden. Sehr zerbrechlich. Wenn er zerbricht, werden Sie von einem Poltergeist verfolgt. Springen Sie mit den Bruchstücken des Fernsehers auf den Poltergeist, um höhere Plattformen zu erreichen. Der Poltergeist folgt Pond, wenn er die Bruchstücke des Fernsehers aufgenommen hat. Wenn Sie die Bruchstücke wegwerfen, kehrt der Poltergeist zu diesen zurück.



GIFT - Schadet Pond, jedoch nicht Fridolin.



BLINKENDER ROTER HERING - Unverwundbarkeit.

BONUSSE



MÜNZE - 25.000 Punkte



TROPHÄE - 50.000 Punkte



KRONE - 100.000 Punkte



MONDE - 50 Punkte; für 1000 Monde erhält man ein Extraleben.



TEETASSEN - Auf jeder Ebene sind 4 Tassen für je einen Zusatzbonus verborgen.



STERN - Ein Fisch/Frosch Energie

F.I.5.H.-PERSONALAKTEN

Name: Fridolin Frosch

Position: Agentenlehrling

Alter: 15 Laichjahre

Derzeitige Adresse: F.I.5.H.-

Hauptquartier

Verlieben: Amphibienmanöver

Abneigungen: Dr. Maybe, sämtliche J.A.W.S.-Mitarbeiter

Angaben zur Person: Nach dem erfolgreichen Abschluß seiner

Grundausbildung wurde Fridolin Frosch für die Operation

Starfish eingeteilt. Fridolin Frosch ist zwar langsamer als James

Pond, kann aber mit seinen muskulösen Hinterbeinen höher



springen. Er ist auch kleiner als Pond und kann sich durch schmale Lücken und Öffnungen zwingen.

Name: Admiral „Half“ Nelson
Position: Begründer von F.I.S.H.
Alter: Unbekannt
Derzeitige Adresse: Geheimes
Unterwasser-Hauptquartier
Vorlieben: Fischwitze



Abneigungen: Hinterhältige Hintermänner, barsche Barsche
Angaben zur Person: Ehemaliger Ringer, der eine Augenbinde trägt und seinen Ärmel an die Jacke steckt. Erfreut sich trotz allen Anscheins bester Gesundheit.

Als eingepökelter Seebär verwendet der Admiral bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit Seemannssprache. Besonders häufig hört man ihn sagen: „Schalkt die Lucken!“

Name: Streng geheim; nur als F bekannt

Position: Verantwortlich für weltweite F.I.S.H.-Operationen
Angaben zur Person: Informationen über F sind streng geheim. Seine Identität wurde niemals bekannt. Er hält sein Gesicht immer im Schatten, kann jedoch anhand seines Ringes mit dem berühmten STRENG-GEHEIM-Siegel identifiziert werden.



Fs Büro befindet sich in einem Aquarium, dessen Wände mit Fischbehältern isoliert sind. F bespricht mit seinen Agenten immer deren Einsätze und gibt ihnen auch die Spezialausrüstung. Er ist ein ruhiger und ausgesprochen fähiger Chef.

J.A.W.S.- PERSONALAKTEN

Dr. Maybe wählt die gefürchtetsten Gangster der Galaxis, um sich mit ihnen in einer Junta gegen die Weltsicherheit (J.A.W.S.) zusammenzutun.



Die Ziele von JAWS, dessen Anführer Ponds größter Feind, Maybe, ist, sind einfach: Zerstörung von FISH und Beherrschung der Welt zur eigenen Bereicherung.

Im folgenden sind die uns derzeit bekannten Informationen über Dr. Maybe aufgeführt:

Name: Dr. Maybe
Alter: Unbekannt
Derzeitige Adresse: Der Mond
Vorlieben: Beherrschung der Welt
Abneigungen: James Pond und alle F.I.S.H.-Agenten



Angaben zur Person: Dr. Maybe ist einer der gefährlichsten Verbrecher aller Zeiten und der Erzfeind von James Pond. Der monokeltragende, verrückte Wissenschaftler ist der Begründer und Vorsitzende von J.A.W.S. Zwei Versuche zur Übernahme der Weltherrschaft gingen bereits von ihm aus. Beide wurden durch Pond vereitelt. Dr. Maybe grollt der Welt, die über seine Erfindungen lachte. Sein innigster Wunsch ist es, James Pond in F.I.S.H.-Stäbchen zu verwandeln.

VORSICHT! Der Mann ist gefährlich.

KURZBIOGRAPHIEN

CHRIS SORRELL

Alter: 21. Interessen: Alles Makabere.

ALAN McCARTHY

Alter: 22. Interessen: Alles Lebensbedrohliche.

SEAN NICHOLLS

Alter: 28. Interessen: Alles entfernt Lustige.

LEAVON ARCHER

Alter: 21. Interessen: Alles, was mit Gitarren zu tun hat.

Es folgen einige interessante Tips und Hinweise zu James Pond 3:

- Es gibt 3 Möglichkeiten für das Ende des Spiels.
- Pond hat mehr als ein Ziel!
- Es gibt über 100 vollständige Ebenen. Wie viele es genau sind, wissen nicht einmal wir.
- Es gibt VIELE Geheimrouten.
- Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, geheime Bonusse zu erhalten.
- Allem Anschein zum Trotz sind Pond keine Füße gewachsen. Seine maßgeschneiderten Anti-Schwerkraftstiefel passen genau um die Flossen.
- Wenn man zum richtigen Zeitpunkt gegen Ausgänge stößt, erhält man Zusatzpunkte. Draufspringen ist einen Versuch wert!
- Da Fridolin ein sehr junger Frosch ist, hat er noch keine Zähne ... das ist aber auch das einzige, was seinen gesunden Appetit ein wenig in Schranken hält.
- Wenn man in eine scheinbare Sackgasse gerät, sollte man sich nach verborgenen Blöcken umsehen.
- Vorsicht vor Kettenreaktionen!
- Bei scheinbar unverwundbaren Gegnern ist unter Umständen der vorsichtige Gebrauch von Sprengstoffen zu empfehlen.
- Nicht jede Ebene muß abgeschlossen werden, um in die Höhle des Dr. Maybe zu gelangen.
- Der Entfernungsmesser von Ponds Rakete zeigt die ungefähre Entfernung zu Maybes Stützpunkt an.
- Unter den drei vermißten Agenten ist auch Ponds Freundin Angela Fisch.
- Das Sammeln von Monden lohnt sich!
- Manche Gegenstände können auf eine Weise verwendet werden, die man nicht erwarten würde!
- Es gibt eine Reihe von interessanten Tricks zum Mogeln!

©1994 Millenium. Alle Rechte vorbehalten.

JAMES POND 3

ITALIANO

CONTENUTO DEL DOSSIER

Istruzioni di caricamento	CD 32	29
	Amiga	29
Informazioni su James Pond		29
Informazioni e istruzioni su Operation FiSh		29
Avvio		31
Schermo della mappa		31
Completamento di un livello		31
Pond		31
Finnius		32
Attrezzature		32
Altri oggetti		33
File personali F.I.S.H.		33
File personali J.A.W.S.		34
Biografie degli artisti		34

TITOLI

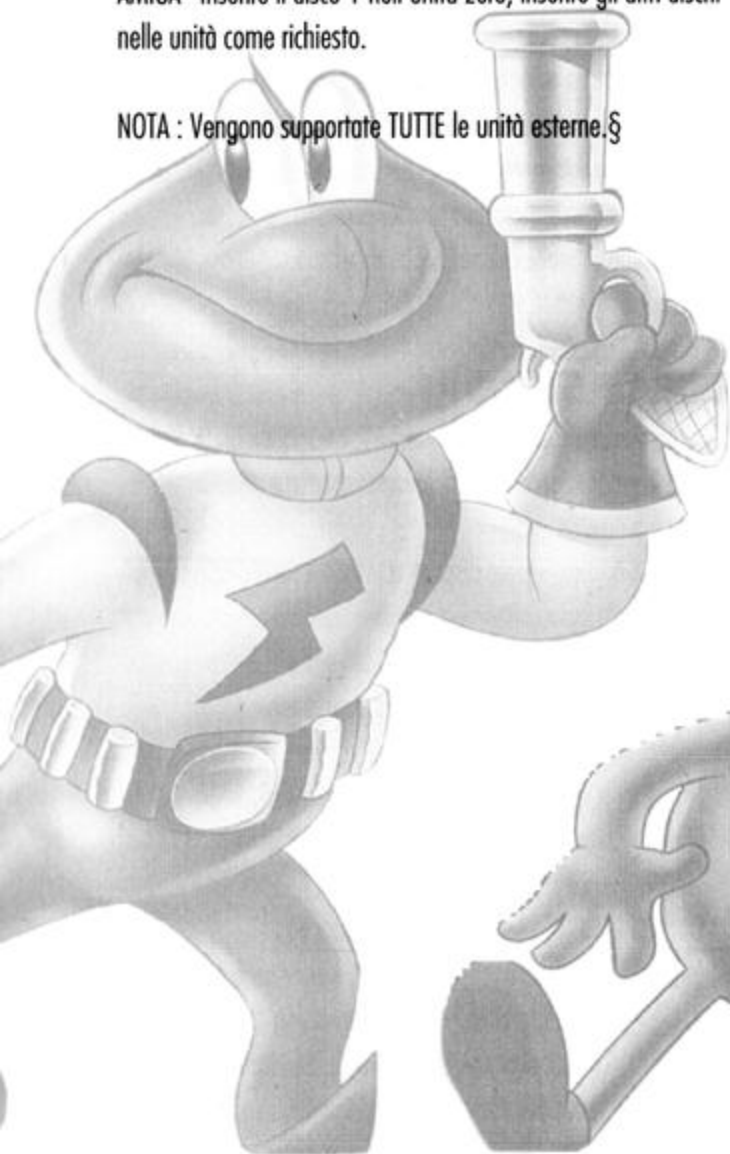
Disegno originale, programmazione e grafica	Chris Sorrell
Conversione Amiga	Alan McCarthy
Grafica supplementare	Sean Nicholls, Leavon Archer
Programmazione supplementare	Alan McCarthy
Musica ed effetti sonori	Richard Joseph
Disegni della mappa	Phil Bak, Katie Lea, Rupert Easterbrook, Gary Richards, Stuart Burrows
Produttore	Ian Saunter
Conversione CD32	Dean Ashton
Controllo	Steve Murphy, Kelly Thomas, Stuart Saunders, Anthony Coles
Layout della documentazione	Gina Blakemore
Documentazione	Martin Oliver e Clive Downie
Produzione	Gina Blakemore
Ringraziamenti speciali a	Kevin Shrapnell, Rupert Easterbrook, Sean Ratcliffe, Nick Goldsworthy, Graham Harbour, David Bowry, Jamie Bradshaw, Darren King, Ashley Richardson, Richard Wilson

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CD32 - Inserire il CD nella console. Dopo poco apparirà una sequenza introduttiva, che termina con lo schermo delle opzioni del gioco. Premendo il pulsante start durante l'introduzione si accede direttamente allo schermo delle opzioni del gioco. Selezionare il tipo di gioco desiderato.

AMIGA - Inserire il disco 1 nell'unità zero, inserire gli altri dischi nelle unità come richiesto.

NOTA : Vengono supportate TUTTE le unità esterne. §



Chiamata

Per James Pond **STOP** Messaggio urgente **STOP** Dr. Maybe minaccia ancora una volta il mondo **STOP** Presentarsi immediatamente al QG FI5H per le istruzioni su Operation Starfish. **STOP FINE.**

INFORMAZIONI SU JAMES POND

James Pond è il più bravo agente segreto di F.I.S.H., è freddo e glaciale. Infallibilmente educato e imperturbabile, non ha mai una branchia fuori posto. Pond distrugge i nemici con un semplice colpo di pinna. Come agente è pescisamente fantastico con una percentuale di successo del 100%.

Pond è un maestro dei travestimenti, un atleta favoloso ed un esperto ginnasta, la sua mossa preferita è la doppia pinnata. Suo nonno, il grande Pondini, gli ha insegnato a sgusciare via dalle brutte situazioni. Ogni volta che la sicurezza mondiale viene minacciata, state pur certi che Pond sarà il primo a comparire sulla scena.

Non c'è missione troppo pericolosa o posto troppo avverso, James Pond è il migliore

James Pond vive e viaggia con stile. La sua sede è in fondo al mare in una nave di linea lussuosa e il suo mezzo di trasporto preferito è un anfibio Austin Marlin Lagoonda. La sua sede è completamente piena di aggeggi e arnesi mozzafiato.

Oltre ad essere un esperto di tutti i tipi di armi, Pond dispone anche di un formidabile arsenale di burle. Il suo umorismo pungente raramente manca il bersaglio e molti dei furfanti catturati hanno avvertito il colpo finale prima ancora del colpo iniziale.

Pond è l'agente segreto più impassibile del mondo. Se non ne avete mai sentito parlare, dove siete stati fino ad ora? Se vivete in una caverna in cima ad una montagna ignota, impossibile da scalare, allora forse vi perdoniamo. Se no, fareste meglio a smetterla di girovagare, iniziate a nuotare con la marea e galleggiare con JAMES POND.

INFORMAZIONI PRELIMINARI E ISTRUZIONI SULLA MISSIONE FI5H

Congratulazioni per i risultati record ottenuti in The Aquatic

Games, ma ora è tempo di mettere via le vostre medaglie d'oro. Dr. Maybe è ritornato a minacciare la sicurezza del mondo!

Dopo la sua sconfitta schiacciante in Robocod, Dr. Maybe non si mette in rilievo. Le nostre squadre speciali di sorveglianza hanno seguito i suoi movimenti (vedere rapporto dell'agente pesce Hake qui di seguito), ma i loro avvistamenti non hanno gettato luce sui piani. Speravamo che Dr. Maybe e suoi amici criminali alla J.A.W.S. sarebbero stati spazzati via, ma non è stato affatto così. Maybe minaccia il pianeta ancora una volta.

SORVEGLIANZA FISH

Soggetto: Dr. Maybe

12.9.92. Mi sono presentato al QG F.I.5.H. per ricevere il mio incarico di catturare Dr. Maybe e tenerlo sotto sorveglianza. Mi sono recato alla fabbrica di giocattoli dove Maybe è stato sconfitto da James Pond. Ho intercettato la rotta artica di fuga di Maybe, ma le tracce si sono subito dileguate.

2.11.92. Finalmente ho ricevuto delle notizie, una soffiata da un informatore su una presunta riunione J.A.W.S. che si sarebbe tenuta in un aeroporto abbandonato nel Deserto Morto. Ho preso posto e ho aspettato.

30.11.92. SUCCESSO! Dopo due faticosi giorni di lavoro ho avvistato Dr. Maybe mentre lasciava la riunione. Era travestito molto bene, ma riconoscevo il suo muso orribile ovunque.

Maybe è filato via a tutta velocità e stargli dietro era praticamente impossibile. Mentre trasmettevo via radio il mio rapporto, ho visto un luce lampeggiante nel cielo.

Da quel momento non sono stati riportati altri avvistamenti. Il mio istinto di agente segreto mi dice che sta per succedere qualcosa. Dr. Maybe starà SICURAMENTE preparando qualcosa di grande se è stato pronto ad affrontare tutti questi problemi per eludere la sorveglianza.

I nostri sospetti sono stati destati dalla scomparsa improvvisa di una navicella spaziale (vedere i ritagli di giornale). Esiste solo un genio criminale capace di un'azione così audace, Dr. Maybe.

SCOMPARSA DELLA NAVETTA SPAZIALE

Dall'esperto corrispondente Lewis Lean

Alle 0830 di oggi, la NASA ha confermato la comparsa di una delle navicelle. I funzionari non si sbilanciarono molto circa le cause di tale scomparsa e circa il contenuto che la stiva della navicella ospitava.

Supidaggini

Ponsonby-Smythe, un portavoce NASA, ha negato che la navicella facesse parte di una missione militare segreta molto importante. Tuttavia, alcuni documenti in mio possesso confermano che la navicella ospitava un satellite spia.

DR.MAYBE è ritornato?

È possibile che Dr.Maybe sia ritornato? La NASA non è affatto convincente quando cerca di riassicurare. Le mie fonti sottomarine hanno rivelato che l'agenzia acquatica F.I.5.H. è in stato di emergenza e che il loro agente più bravo, James Pond sta per entrare in azione.

Per conseguenza abbiamo acciuffato uno dei famosi soci di Maybe. Sfortunatamente quel parassita non era una spia. Dopo averlo costretto a sottomettersi con il solletico, abbiamo scoperto una prova vitale nella giacca del suo cappotto. Vedere sotto.

CERCASI TOPI

Se siete dei topi che odiano gli uomini, contattate J.A.W.S. Offriamo grandi opportunità di lavoro con ottimi salari in formaggio.

I candidati devono essere disposti a lavorare molto, non con la luna piena, e disponibili a viaggiare.

Ho fiutato immediatamente un topo. Secondo le prove raccolte, Maybe aveva istituito una base segreta sulla luna. Ma perché?

Ho subito sguinzagliato sulla luna una squadra di tre bravi agenti. Non sono mai arrivati! Vedere la trascrizione del loro ultimo messaggio.

SORVEGLIANZA F.I.5.H.

Soggetto: Dr. Maybe

Tutti i sistemi A, OK, stiamo per orbitare intorno alla luna.

Iniziamo a vedere l'altra metà della luna... è stupenda!

Riusciamo a vedere una base lunare gigantesca... zzzz I

controlli stanno impazzendo, siamo stati intercettati in un *grrrr*aggio radar. La radio è stata messa fuori uso, zzzz stiamo andando...

giù... ahhhhhh... uuuggghhhhhhh... hisssssssssssssss.

Non possiamo rischiare altre perdite. Ho lanciato delle sonde spaziali "Tenaglia" ed ho diretto dei satelliti spia verso l'altra metà della luna. Il contenuto delle sonde, analizzato da Dr Gordon Zola e le fotografie sviluppate dai nostri scienziati Codak sono veramente sorprendenti. Risultati dettagliati sono mostrati qui di seguito e provano senza ombra di dubbio che la

luna non è fatta solo di formaggio ma anche di un'intera varietà di latticini.

Da ciò che abbiamo scoperto, siamo certi che Dr. Maybe ha un obiettivo: minare il formaggio lunare di ottima qualità e monopolizzare i mercati di formaggio di tutto il mondo. Questo avrebbe effetti devastanti. In quanto nostri investigatori F.I.S.H. più bravi, siete stati assegnati all'Operation Starfish. La vostra missione consisterà nel soccorrere i vostri colleghi agenti segreti, distruggere le mine di formaggio di Maybe e sconfiggere Maybe, ma attenzione, non sarà facile.

Sfortunatamente tre dei nostri altri agenti non sono ancora stati ritrovati e uno di essi, Finnius Frog, è vitale per il successo della missione. Aiutate Finnius ed egli a sua volta vi aiuterà.

I nostri scienziati hanno sviluppato una serie di nuove attrezzature F.I.S.H. da usarsi nei particolari ambienti lunari.

In questo documento sono raccolti ulteriori dettagli su questi argomenti così come rapporti lunari dettagliati insieme ad un programma breve di acclimatazione della luna.

Ricordate, un pesce può cambiare molte cose. Il mondo è nelle vostre mani.

AVVIO

Premere Start o il pulsante del fuoco per saltare l'introduzione e andare al Menu principale. Una volta caricato, appare lo schermo dei titoli con tre opzioni:

NEW GAME (NUOVO GIOCO) CONTINUE (CONTINUA) OPTIONS (OZIONI)

Selezionare la funzione desiderata spingendo su o giù il joystick fino a quando non viene evidenziata la funzione richiesta, quindi premere il fuoco o il pulsante start.

Nuovo gioco - Inizia un gioco completamente nuovo che non è stato mai giocato prima. Mai! Nemmeno una volta!

Continua - Porta a un richiedente di file in cui si può selezionare con il joystick o il joypad un gioco già salvato. Su/giù sposta tra i giochi salvati, sinistra/destra sposta tra le funzioni di caricamento e annullamento e premere fuoco o start per selezionare caricamento o annullamento.

Opzioni - Permette di impostare le opzioni del gioco.

Su/giù - Per evidenziare l'opzione da cambiare.

Sinistra/Destra - Per spostare da un'opzione all'altra.

Premere il pulsante fuoco o start per uscire.

MODALITÀ AUDIO

Musica ed effetti sonori - Tutti suoni udibili

Solo effetti sonori - Scegliere solo effetti sonori

Solo musica - Scegliere solo musica

CASELLE DI INFORMAZIONE

On - Verranno date tutte le caselle delle informazioni interne al gioco

Off - Verranno date solo le caselle delle informazioni molto importanti.

DIFFICOLTÀ

Passa da Normal (Normale) a Easy (Facile).

Schermo della mappa

Usare Su/Giù/Sinistra/Destra per raggiungere la meta.

Pulsante Fuoco o Start - Entrare nel livello o nel tunnel

Tasto P - Visualizzare il pannello delle informazioni (solo A1200).

- I percorsi arancioni sono percorsi normali a livelli normali.
- I percorsi blu sono percorsi a livelli segreti (stelle blu) che sono stati aperti da simboli speciali.
- Stelle verdi felici sono livelli completati.
- Stelle arancioni tristi sono livelli incompleti.

Simboli di percorsi segreti si possono trovare in alcuni livelli; la raccolta di questi dà accesso a nuovi livelli e a percorsi segreti.

COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

Per completare un livello, Pond deve distruggere il faro. In alcuni livelli si svolgeranno alcuni compiti speciali, come raccogliere alcuni oggetti, prima di completarli. All'inizio di un livello si troverà la descrizione di ogni missione speciale.

POND

Pugno - Premere il pulsante giallo e il tastierino di controllo a sinistra o destra per indirizzare il pugno, o tenere premuto il fuoco e premere a sinistra o a destra.

Scalata - Alcuni superfici possono essere scalate, posizionando il

tastierino di controllo in su e premendo il pulsante blu. Oppure Su - spostare in su, Giù - spostare in giù, Sinistra - spostare a sinistra, Destra - spostare a destra e Fuoco - saltare.

Raccolta di oggetti - il pulsante giallo o quello del fuoco permette a Pond di raccogliere oggetti.

Lancio di oggetti - per tirare un oggetto, premere il pulsante giallo e posizionare il tastierino di controllo nella direzione in cui si vuole viaggiare, o premere il pulsante del fuoco e la direzione in cui lo si vuole tirare.

FINNIUS

Estrarre la lingua - premere il pulsante del fuoco o il pulsante blu e può mangiare piccoli nemici e tenere oggetti raccolti in bocca (fare fuoco di nuovo per sputarli fuori), possibile solo quando si usa un oggetto raccolto.

Salto - premere il pulsante del fuoco o il pulsante blu; per saltare più in alto tenere premuto il pulsante blu verso l'alto e posizionare il tastierino di controllo giù nella caduta.

Mangiare/trasportare - Premere il pulsante del fuoco o il pulsante giallo per usare la lingua di Finnius, tutti gli oggetti raccolti potranno essere trasportati nella sua bocca.

Saltare più in alto - Su/Giù può essere utilizzato come con Pond e con i suoi stivali con molle per fare saltare Finnius più in alto.

ATTREZZATURE

Per gli esperti FISH i seguenti oggetti sono essenziali per Operation Starfi5h. Trovateli quando vi troverete sulla luna.



CASCO

Protegge da oggetti in caduta e da soffitti appuntiti.



PISTOLA A FRUTTA

Spara torte, fragole, arance, mele e limoni che tornano indietro. Raccoglie i powerup per maggiori munizioni; se Pond ha la pistola in mano e urta ad un quadrato che contiene un frutto, questo lampeggerà e questo è un powerup.



OMBRELLO

Permette a Pond di rallentare e di controllare l'atterraggio.



DINAMITE

Programmata per esplodere dopo poco tempo, il fusibile inizia a bruciare appena Pond la raccoglie.



STIVALI CON MOLLE

Sono usati per saltare molto in alto. Premere il pulsante blu e posizionare il tastierino di controllo in giù nella discesa. Per levarsi gli stivali premere il pulsante blu e posizionare il tastierino di controllo in giù mentre si è fermi a terra.

Su - saltare in alto, premere di nuovo mentre ci si sposta in alto per saltare più in alto.

Giù - Spingere in giù mentre ci si sposta in basso per saltare più in alto.

Sinistra - Indovinate un po'!

Destra - Sì, per spostarsi ancora a destra.

Fuoco - Utilizzare l'oggetto (se viene trasportato). Premere e fare fuoco quando si è a terra per lasciare cadere gli stivali.



ABITI DI FRUTTA

Per indossare l'abito di frutta, sistemarsi dietro ad esso (Pond non potrà avere un oggetto in mano) e posizionare il tastierino di controllo in giù. Permette a chi lo indossa di ruzzolare sui nemici danneggiandoli. Inoltre offre anche uno strato di protezione extra. Fare rifornimento di energia raccogliere un frutto intonato con l'abito. Per far esplodere l'abito premere il pulsante giallo e spingendo in giù e premendo il pulsante del fuoco (così facendo esso si trasforma in varie pallottole dello stesso tipo di frutta dell'abito di frutta). Indossando l'abito di frutta permette di prendere vari colpi senza danni, ma troppi colpi distruggeranno l'abito di frutta. Attenzione al numero accanto alla frutta nel pannello di stato per la forza corrente della frutta.



PROPULSORE

Per volare usare il pulsante blu. Per sparare yogurt premere il pulsante giallo. Controllare l'indicatore di carburante.

Su - spostare in su.

Giù - spostare in giù.

Sinistra - spostare a sinistra.

Destra - spostare a destra.

Fuoco - Lanciare propulsori giù e fare fuoco a terra per fare cadere il propulsore.



OCCHIALI A RAGGI X

Indossateli per vedere i blocchi nascosti.



BOMBA

Per avere una potente esplosione, lanciare la bomba.

ALTRI OGGETTI DA RACCOGLIERE



PESO IN TONNELLATE - Rende Pond molto pesante e fa male anche a qualche cattivo.



CUORE - vita extra.



DENTI - possono essere lanciati contro i nemici, ma provate a darne da mangiare a Finnius.



FORMAGGIO - può essere lanciato contro i nemici o Pond può starci sopra per saltare più in alto.



STIVALE - può essere tirato contro i nemici.



MACIGNO - può essere tirato contro i nemici, ma va in frantumi se lanciato troppo lontano e Pond può starci sopra per saltare più in alto.



CARBURANTE - riempie il propulsore.



T.V. - può essere lanciata contro i nemici ed è molto fragile. Se viene rotta, un poltergeist vi inseguirà. Saltate sul poltergeist con i pezzi della T.V. per raggiungere piattaforme più alte, il poltergeist quindi seguirà Pond se lui ha raccolto i pezzi della T.V. Gettare via i pezzi della T.V. e il poltergeist ritornerà a loro.



VELENO - fa male a Pond, ma non a Finnius.



ARINGA ROSSA LAMPEGGIANTE - Invulnerabilità.

BONUS



MONETA - 25000 punti



TROFEO - 50000 punti



CORONA - 100000 punti



LUNE - 50 punti, con 1000 lune si guadagna una vita extra e se se ne raccolgono molte in qualsiasi livello si ottiene un bonus segreto.



TAZZE DA TÈ - 4 sono nascoste in ogni livello per un bonus extra.



STELLA - Un pesce/rana di energia.

FILE PERSONALI F.I.5.H.

Nome: Finnius Frog.

Professione: Agente in addestramento.

Età: 15 anni bisestili.

Indirizzo attuale: Q.G. F.I.5.H.

Preferenze: manovre anfibe.

Avversione: Dr.Maybe, tutti gli investigatori J.A.W.S.

Dati personali: dopo aver completato con successo l'addestramento di base, Finnius Frog è stata assegnata all'Operation Starf5h. Deve seguire gli spostamenti di James Pond per raccogliere delle informazioni e dei consigli relativi all'operazione.

Finnius Frog è più lenta di James Pond, ma grazie all'immensa potenza delle sue zampe posteriori, può saltare più in alto. Essendo più piccola di Pond, riesce a sgusciare via attraverso fessure o spazi molto piccoli.



Nome: Ammiraglio 'Half' Nelson.

Professione: Fondatore del F.I.5.H.

Età: Sconosciuta.

Indirizzo attuale: Quartier generali sottomarini segreti.

Preferenze: Battuta preferita: sono il pescatore di F.I.5.H.

Avversioni: I dottori (che codardo!) e gli abitanti della terra.

Dati personali: ex lottatore con un occhio bendato che appunta le maniche sulla giacca con uno spillo. In realtà gode di ottima salute.

Intrattabile vecchio lupo di mare, l'ammiraglio ricorre a termini



nautici come "Chiudete i boccaporti" ogni volta che lo ritiene appropriato.

Nome: Classificato : Conosciuto solo come F.

Professione: Capo delle operazioni F.I.S.H. in tutto il mondo.

Storia: Le informazioni su F sono riservate. La sua identità non è mai stata rivelata. Tiene sempre nascosta la sua faccia, ma può essere identificato tramite l'anello che porta al dito su cui c'è l'impronta TOP SECRET.

Gli uffici di F si trovano all'interno di un acquario ed i muri sono ricoperti di serbatoi di pesce. F dà istruzioni a tutti gli agenti sulle missioni da svolgere e fornisce loro anche delle attrezzature speciali. È calmo, silenzioso e incredibilmente efFISHente.



FILE PERSONALI DI J.A.W.S.

Dr.Maybe ha scelto i gangster più temuti della galassia come suoi collaboratori nella formazione della J.A.W.S. (GIUNTA CONTRO LA SICUREZZA MONDIALE).

Capeggiata da Maybe, il maggior nemico di Pond, gli obiettivi della JAWS sono semplici: distruggere FISH e impadronirsi del mondo per i propri interessi. Qui di seguito comunichiamo le nostre attuali informazioni su Dr.Maybe e su i suoi tirapiedi:

Nome: Dr.Maybe.

Età: Sconosciuta.

Indirizzo: Per ora, la luna.

Preferenze: Tentare di impadronirsi del mondo.

Avversioni: James Pond e tutti gli agenti F.I.S.H..

Dati personali: Dr.Maybe è di gran lunga uno dei criminali più pericolosi, ed è il nemico giurato di James Pond.

Questo scienziato pazzo con un occhio solo è il fondatore ed il presidente della J.A.W.S. Ha già tentato di impadronirsi della terra due volte. Entrambe le volte è stato fermato da Pond. Ha un'avversione verso il mondo che ha riso alle sue invenzioni



(vedere illustrazioni sul congegno per sbucciare le uova che consiste in una mazza sospesa sopra l'uovo).

Il suo sogno è quello di fare fuori James Pond.

ATTENZIONE Quest'uomo è pericoloso.

BIOGRAFIE DEGLI ARTISTI

CHRIS SORRELL

Età 21. Interessi, qualsiasi cosa malsana.

ALAN McCARTHY

Età 22. Interessi, qualsiasi cosa pericolosa per gli altri.

SEAN NICHOLLS

Età 28. Interessi, qualsiasi cosa crudelmente comica.

LEAVON ARCHER

Età 21. Interessi, qualunque cosa che abbia a che fare con le chitarre.

Ecco alcuni consigli interessanti su James Pond III.

- Ci sono tre possibili finali.
- Pond ha più di un obiettivo!
- Ci sono più di 100 livelli pieni e neanche noi sappiamo quanti con esattezza!
- Ci sono MOLTI percorsi segreti.
- Ci sono infiniti modi per avere i bonus segreti.
- Nonostante le apparenze, Pond in realtà non si è fatto crescere i piedi, gli stivali antigravità calzano perfettamente intorno alle sue pinne.
- I pugni dati al momento giusto assicurano punti extra, potete anche cercare di rimbalzarci sopra.
- Finnius, essendo una rana giovane, ha i denti ancora in crescita, ma questa è l'unica cosa che trattiene il suo appetito vorace!
- Se arrivate in quello che sembra un punto morto, cercate un blocco nascosto.
- Attenzione alle reazioni a catena!
- Alcuni nemici possono sembrare indistruttibili ma converrà comunque usare gli esplosivi con cautela.
- Non è necessario completare ogni livello per raggiungere la tana di Dr. Maybe.
- Il rivelatore di prossimità del razzo di Pond vi fornisce un'idea di quanto siete distanti dalla base di Maybe.
- La ragazza di Pond, Angel Fish è uno dei tre agenti dispersi.
- Se accumulate le lune ci saranno delle ottime ricompense!
- Alcuni oggetti possono essere usati in modo inaspettato!
- Ci sono moltissimi tranelli interessanti!

CUSTOMER RESPONSE CARD - MILLENNIUM INTERACTIVE

Thank you for buying this Millennium product - we hope you have many hours of great gameplay. To help us produce the best games we need to find out what type of games you like and other information about your gaming.

Please fill in the response card and send it to us.

JAMES POND 3 TIP LINE : 0891 - 424 007

ABOUT YOUR PURCHASE

Which Millennium game did you buy?

.....

Which computer version did you buy?

.....

How do you rate the game?

.....

GAMEPLAY Excellent Good/Fair Poor

GRAPHICS Excellent Good/Fair Poor

SOUND Excellent Good/Fair Poor

LASTABILITY Excellent Good/Fair Poor

Which computer version did you buy?

.....

.....

.....

How did you learn about this game?

| | Press Review

| | Friend

Advertising

Other

ABOUT YOUR COMPUTER EQUIPMENT

What games machines do you own?

- | | | |
|----------------------------------|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> NES | <input type="checkbox"/> Sega Master System | <input type="checkbox"/> Amiga 500 |
| <input type="checkbox"/> SNES | <input type="checkbox"/> Sega MegaDrive | <input type="checkbox"/> Amiga 600 |
| <input type="checkbox"/> Gameboy | <input type="checkbox"/> GameGear | <input type="checkbox"/> Amiga 1200 |
| <input type="checkbox"/> PC | <input type="checkbox"/> Mega CD | <input type="checkbox"/> Amiga CD |
| | <input type="checkbox"/> Acorn | <input type="checkbox"/> CD ROM |

ABOUT YOU

How many computer games do you own?

What is your favourite type of game?

.....

Which computer games magazines do you read regularly?

a)

b)

Your age:

- 12 or under 13-18 19-25 26-35 36+

Please print your name

Name.....


Address.....

.....

.....Postcode.....

Please tick if previously registered with Millennium

affix
stamp



Millennium Interactive Ltd.,
Quern House,
Mill Court,
Great Shelford,
Cambridge CB2 5LD
UK



© Millennium Interactive Ltd/Vectordean
Millennium Interactive Limited,
Quern House, Mill Court,
Great Shelford, Cambridge CB2 5LD.