

ELECTRONIC ARTS®

James Pond

Underwater Agent



E174SMXM

ELECTRONIC ARTS®

James Pond
Underwater Agent

BIOGRAPHIE

Designer: Chris Sorrell

Résidence: Matlock, Derbyshire,
Royaume-Uni

Age: 18

Intérêts: Musique, films, jeux
électroniques, conduite
automobile

Job de ses rêves: Conception
d'effets cinématographiques
spéciaux.

Chris débuta sa carrière de
programmeur sur l'Atari 900
et le Commodore 64, passa
ultérieurement à l'Amiga et à
Sega Mega Drive™. Il réalisa son
premier projet professionnel à
l'âge de 16 ans, avec les
graphiques Atari ST et Amiga
pour le jeu tiré de la série TV
britannique "Spitting Image". Il
réalisa plus tard des graphiques
pour "Dogs of War", "Bad
Company" et "Fire and Brim-
stone". James Pond est son
premier projet pour Sega Mega
Drive.



Chris Sorrell

James Pond

UNDERWATER AGENT

TABLE DES MATIERES

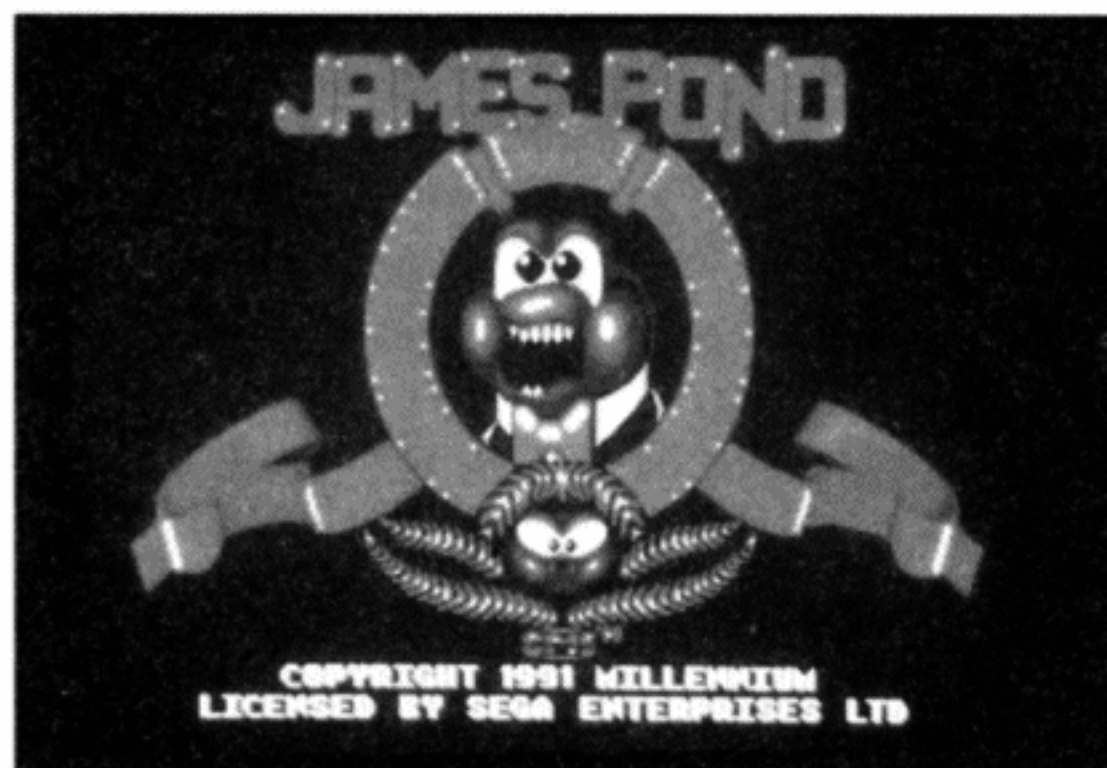
Introduction

Lancer James Pond

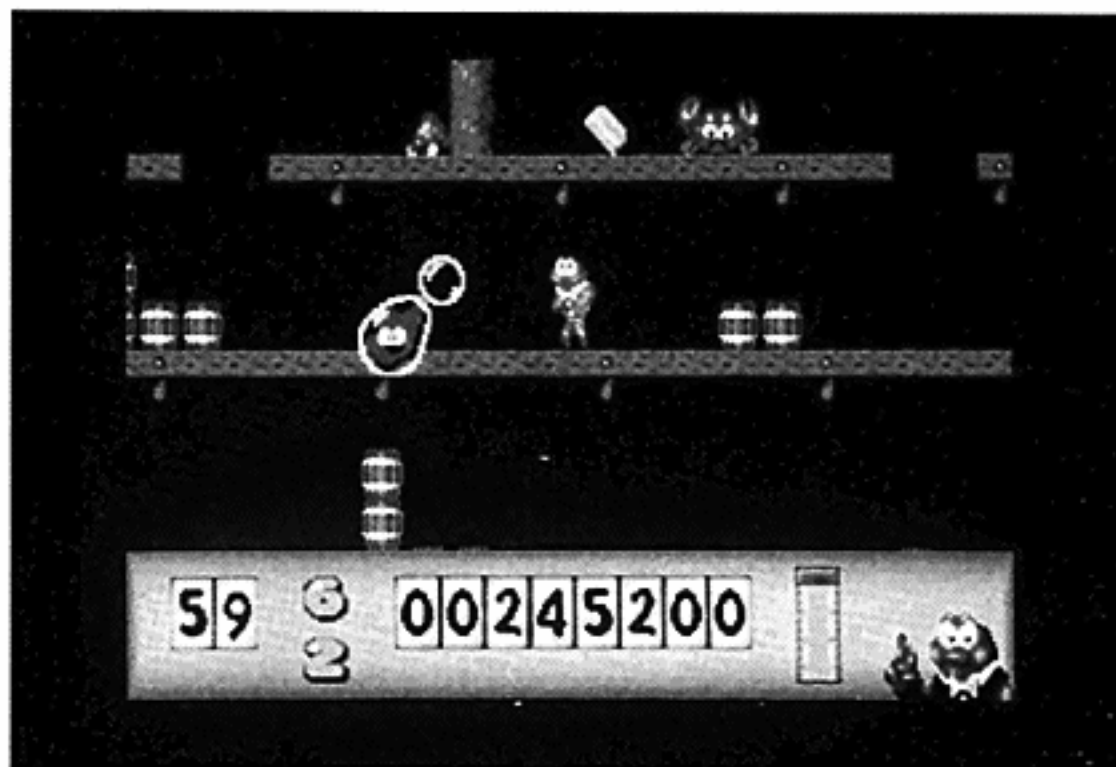
Contrôler le jeu

Les Missions

Dossier Top Secret



INTRODUCTION



De la Mer Baltique tourmentée au Golfe du Bengale, des rookeries aux ceintures subtropicales, les trois-quarts du monde sous-marin sont menacés.

Marées noires. Déchets toxiques. Savants fous. Mais le pire de tout, c'est ce sournois de Dr. Maybe. Qui osera s'aventurer dans ces eaux ?

Son nom est Pond. James Pond, Agent Double Bubble Seven.

LANCER James Pond

- 1) Eteignez votre machine (OFF). (Ne jamais insérer une cartouche de jeu lorsque l'ordinateur est sous tension).
- 2) Insérez la cartouche James Pond dans le Sega Mega Drive et assurez-vous qu'elle est bien en place.
- 3) Mettez l'appareil sous tension. Le logo Electronic Arts® apparaît. Si tel n'est pas le cas, recommencez depuis le début.
- 4) Appuyez sur START pour lancer le jeu.

Contrôler le jeu

Détruire ennemi

Appuyez sur les boutons A ou B.

Avancer ou reculer en nageant

Appuyez sur les touches Droite ou Gauche. (Pavé D)

Nager vers la surface

Appuyez sur la touche Haut

Nager vers le bas

Appuyez sur la touche Bas. (Pavé D)

Bondir hors de l'eau

Appuyez sur la touche Haut. (Pavé D)

S'élaner sur la terre ferme

Appuyez sur le bouton C.

Sauter en diagonale

Appuyez sur la touche Gauche ou Droite ou sur le bouton C.

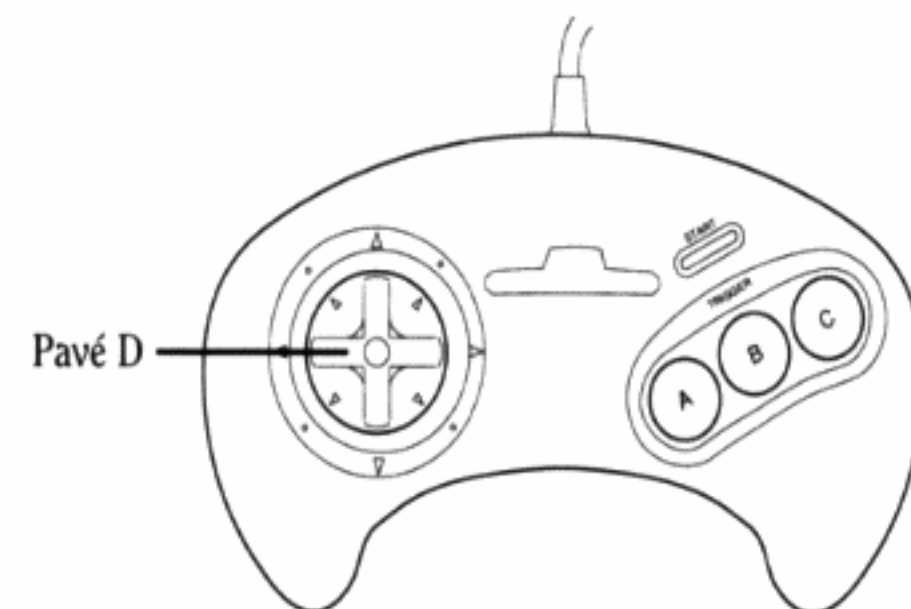
Ramasser ou abandonner un objet

Appuyez sur la touche Bas et sur les boutons A ou B.

Continuer

Appuyez sur les boutons A ou B.

Pour interrompre le jeu, appuyez sur **START**. Appuyez sur le bouton **A** pour reprendre le jeu.



Le tableau de commande

Temps imparti: vous indique le temps qu'il vous reste pour achever votre mission en cours.

Objets à sauver/ramasser et Objets sauvés/ramassés: vous montre la quantité d'objets à ramasser et/ou de créatures à aider pour achever votre mission en cours. Cette dernière doit être menée à bien pour passer à la suivante.

Votre score: représente votre nombre de points.

Fishometer: indique votre état de santé. Si le Fishometer est en chute continue, vous avez perdu une chance.

Chances restantes: le nombre de chances qui vous restent avant la fin du jeu (vous en avez trois lorsque vous commencez à jouer) et que James Pond indiquera avec ses doigts. Il se mettra en colère et se renfrognera au fur et à mesure que vos chances diminueront. Si vous épuisez toutes vos chances, vous pouvez continuer le jeu ou recommencer depuis la toute première mission.

(Reportez-vous à la section Continuer le jeu). Vous pouvez avoir quatre vies au maximum en même temps ; toute vie supplémentaire est considérée comme perdue.

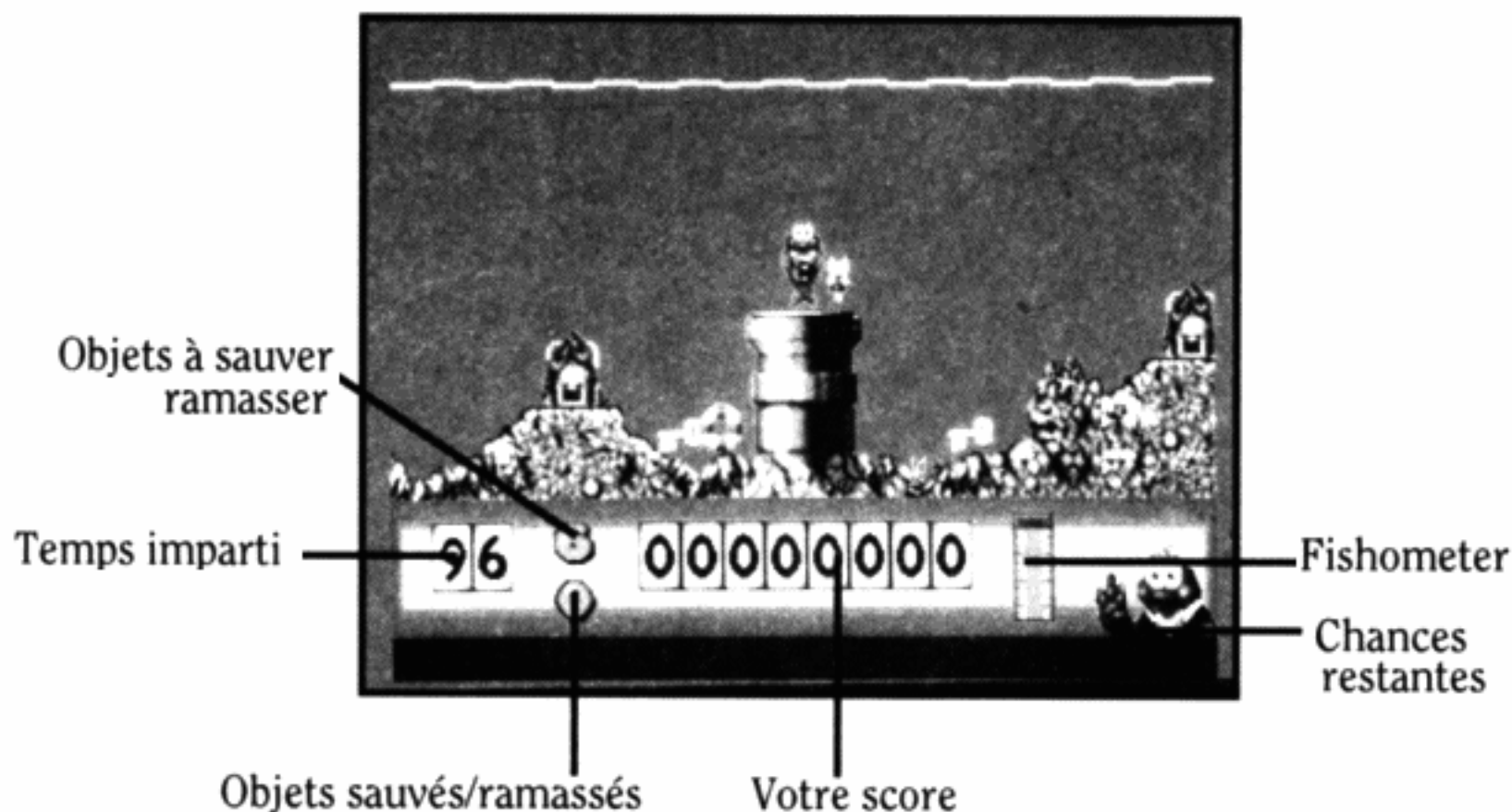
Limites de temps

La plupart de vos missions dans James Pond sont limitées dans le temps. S'il ne vous reste que 10 secondes ou moins pour achever une mission, le diabolique Dr. Maybe peut mettre un de ses agents spéciaux à vos trousses.

Chances Supplémentaires

Vous pouvez gagner des chances supplémentaires en réalisant les scores suivants:

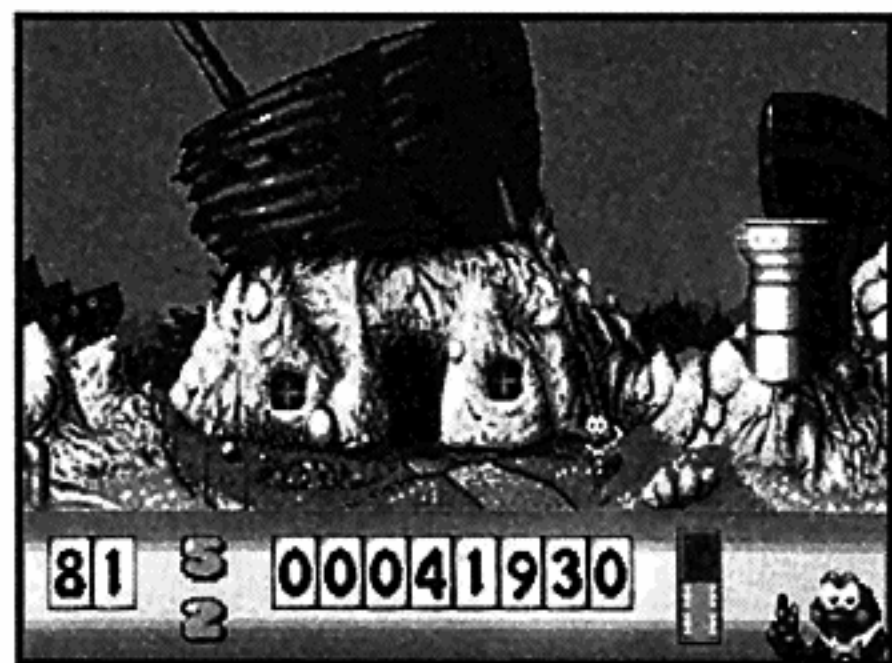
100.000
200.000
300.000
400.000
500.000
10.500.000
11.000.000
20.500.000
21.000.000
30.500.000



Continuer le jeu

Même si vous épuisez toutes vos chances, vous pouvez encore continuer le jeu en cours. Une fois votre dernière chance disparue, votre appareil vous demandera si vous voulez continuer à jouer. Dans l'affirmative, appuyez sur les boutons A ou B; vous disposez de 10 secondes pour prendre une décision. Si vous choisissez de continuer, vous reprenez à la dernière mission où vous vous êtes arrêté, mais sans point. Vous pouvez continuer deux fois un jeu; la troisième fois, vous perdez toutes vos chances et devez recommencer le jeu depuis le début, c'est-à-dire depuis la toute première mission.

Rentrer au bercail



Vous pouvez retourner à la case départ au cours d'une mission par une des conduites (Home Pipes). En sortant d'une conduite vous voyez votre maison où vous pouvez stocker des objets trouvés en mission et revenir à tout moment pour y récupérer un objet qui vous aidera dans une mission particulière. Mais vous ne pourrez y prendre qu'un objet par mission. En vous approchant de la maison, la porte s'ouvre – si vous la franchissez la première fois sans objet, le message "Look For Items!" (cherchez objets) apparaît. Une fois que vous avez ramassé des objets, vous êtes en mesure d'en faire défiler la liste à

l'aide des touches du pavé directionnel D. Sélectionnez un des objets en appuyant sur les boutons A, B, ou C. N'oubliez pas que vous ne pouvez transporter qu'un objet à la fois et sélectionner des objets qu'une fois par niveau. Vous devrez découvrir les fonctions des objets qui sont au nombre de quatre. Vous pouvez également guérir tout en étant dans votre maison, mais le temps continuera à s'écouler implacablement.

Un poisson hors de l'eau

James Pond peut bondir hors de l'eau: son Fishometer commence à tomber alors à zéro et remonte lorsque James Pond se retrouve dans son élément naturel.

LES MISSIONS



James Pond doit mener à bien 12 missions différentes. Au début de chaque mission, un message vous indique ce que vous devez faire. L'écran vous annonce également quand une mission est terminée.

Pour passer à la mission suivante, trouvez la ou les conduite(s) appropriée(s). Mais n'oubliez pas que les missions ne se présentent pas toujours dans l'ordre numérique ; la conduite empruntée détermine la mission que vous allez aborder. Appuyez sur les boutons **A** ou **B** lorsque vous êtes prêt à commencer une mission.

Mission 1 - License To Bubble

Six homards sont enfermés dans des casiers. Trouvez une clé pour les libérer avant qu'un plongeur malintentionné et son partenaire dans un bateau à rames ne viennent enlever ces crustacés sans défense. Il vous faut sauver au moins quatre homards pour achever la mission. Le sauvetage du cinquième et du sixième homards vous vaudra des points de bonification !

Mission 2 - From Three Mile Island With Love

Des bidons de déchets radioactifs déposés clandestinement sont en train de polluer un étang. Sept adorables petits poissons roses

innocents et débonnaires, pris au piège dans cet étang, se métamorphosent peu à peu en de redoutables psycho-poissons ! Si vous en touchez un, il vous suit ; guidez-le vers la conduite qui ouvre sur le niveau pour qu'il puisse s'échapper. Il faut sauver au moins quatre poissons pour terminer la mission.

Mission 3 - A View To A Spill

Du pétrole brut s'échappe d'une plate-forme et se déverse dans la mer. Vous devez trouver des bâtons de dynamite et les poser à la base des gigantesques supports pour détruire la plate-forme. La dynamite explosera 99 secondes après la pose du premier bâton. Ne restez pas dans les parages. Il faudra placer au moins cinq des sept bâtons de dynamite pour détruire la plate-forme.

Mission 4 - The Fish With The Golden Bar

L'épave d'un bateau a été trouvée ! Lorsqu'il a sombré, le bateau avait à son bord huit lingots d'or massif. Vous devez en trouver

cinq et les apporter à un canot à rames qui vous attend. Soyez prudent: l'épave est logée dans une grotte sous-marine profonde et sombre !

Mission 5 - For Your Fins Only!

Neuf conteneurs de déchets toxiques ont échoué le long de la côte méditerranéenne ; vous devez en trouver six, les ramener sur une plage voisine et les placer sur le chemin d'un des voyous du coin. Lorsque ces derniers tomberont sur les conteneurs, ils s'évanouiront !

Mission 6 - Fishfingers

Des contrebandiers ont caché des paquets de marchandises volées sur le littoral ensoleillé. Il convient de trouver chaque baluchon ramené à la surface et abandonné sous les yeux d'un voyou en vadrouille qui le détruira. Soyez prudent: les contrebandiers essaieront de vous arrêter et ils ont pour chiens de garde des épagneuls redoutables ! Il y a dix paquets et vous devez en détruire au moins sept.

Mission 7 - They Only Live Once

Dans le froid glacial de l'Arctique, huit phoques sont menacés par des trappeurs malfaisants. Vous devez échapper aux trappeurs et mettre les phoques en lieu sûr dans les conduites de l'entrée. Il vous faut sauver cinq phoques au moins pour achever la mission.

Mission 8 - Leak And Let Die

Deux pétroliers en proie aux voies d'eau servent à transporter du pétrole. Vous devez trouver des éponges pour colmater les brèches avant qu'une marée noire ne pollue l'océan. Le temps passe vite tandis que le pétrole s'écoule de chaque fissure. Vous n'avez pas une seconde à perdre pour éviter la catastrophe.

Mission 9 - Orchids Are Forever

Une forêt tropicale est menacée par des bâtisseurs. La seule façon de sauver les arbres exotiques est de trouver des orchidées magiques qui poussent sous l'eau. Vous devez en planter une au

pied de huit des neuf arbres. Si un arbre a déjà été protégé, vous ne pourrez pas planter d'autre fleur à côté de lui.

Mission 10 - Moneyraker

La cité perdue d'Atlantis a été découverte et 10 vases d'une valeur inestimable sont à moitié ensevelis sous les ruines. Vous devez les trouver et les apporter

aux canots à rames qui vous attendent. Prenez garde à ne pas laisser tomber ces vases précieux, car ils sont très fragiles ! Ramassez au moins sept vases.

Mission 11 - The Mermaid Who Loved Me

Neuf sirènes sont menacées par des savants qui veulent les capturer. Elles sont trop affaiblies par la pollution de la mer pour pouvoir s'échapper. Vous seul êtes en mesure de les sauver ! Vous devez trouver des peignes magiques qui donneront à sept des sirènes la force de vous suivre et de gagner un lieu sûr dans la conduite de l'entrée.

Mission 12 - Dr. Maybe

C'est vous que les savants pourchassent maintenant ! Vous

pouvez leur échapper, mais vous devez d'abord trouver dix poires organiques (votre nourriture favorite ainsi que celle des petits poissons orange) pour que vous nourrir, vous et votre famille, et pouvoir décamper. Après avoir trouvé une poire, Déposez dans la conduite de l'entrée les poires que vous trouvez. Il vous en faut huit pour vous échapper.

DOSSIER TOP SECRET: FOR YOUR FISHEYES ONLY

De: C.

A: James Pond, Agent Double Bubble 7

Le dossier suivant vous aidera dans vos missions: il décrit quelques-uns des créatures et objets que vous rencontrerez. Il se base sur les meilleures informations dont nous disposons actuellement ; peut-être tomberez-vous sur des choses qui dépassent notre entendement.

Pièces secrètes

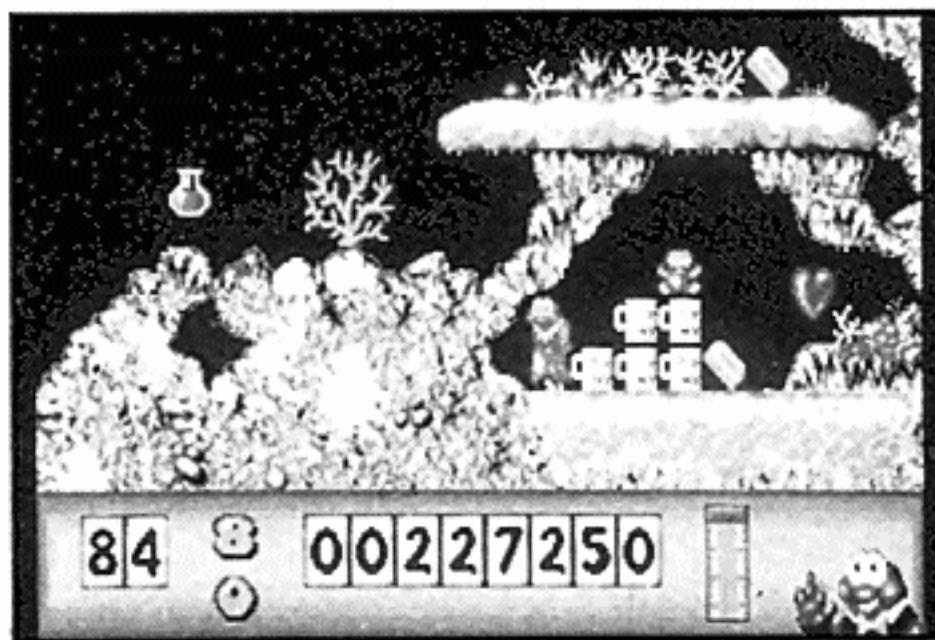
Il existe trois types de pièces secrètes: Bonnes, Mauvaises et Neutres. Elles sont bien cachées

et leurs entrées ressemblent à des trous au fond de la mer ou sur le flanc de falaises immergées. Pour pénétrer dans l'une d'elles, vous devez passer par le trou ; si vous quittez une pièce, puis y retournez, elle sera toujours une mauvaise pièce. N'oubliez jamais ceci: le niveau de votre Fishometer descendra tant que vous serez dans une pièce secrète. Aussi ne perdez pas de temps !

Champignons "téléporteurs"

Vous remarquerez des champignons éparpillés au fond de la mer. Il ne s'agit pas de champignons aquatiques ordinaires, mais de dispositifs de "télétransport". La plupart des champignons "téléporteurs" sont connectés à un autre champignon de ce type, ce qui permet de vous transporter dans l'une et l'autre direction. La plupart de ces champignons vous "télétransporteront" chaque fois que vous les toucherez ; d'autres ne deviendront opérationnels qu'après une action particulière de votre part.

Objets de bonification



De nombreux objets de bonification seront éparés au fond de la mer. Certains peuvent être utilisés dès qu'ils sont découverts, d'autres vous donnent des points de bonification et d'autres enfin doivent être ramassés ailleurs (ils sont essentiels pour certaines missions – un score apparaît lorsqu'ils ont été abandonnés ou utilisés au bon endroit). Les objets qui rebondissent exercent généralement une action sur vous (bonne ou mauvaise). Ce sont:

Bombes: ont un effet néfaste (d'où leur nom). Elles explosent dès que vous y touchez. Si vous en touchez une par hasard, prenez vos jambes à votre cou.

Baguettes magiques: vous momentanément de tout danger. Une naïade évoluera autour de vous en dansant tant que vous êtes protégé.

Potions faites à partir d'ossements: sont néfastes; tous les ennemis se trouvant sur l'écran deviendront très dangereux si vous en touchez un.

Bouteilles d'huile de foie de morue: sont néfastes, car elles vous donnent le vertige et vous rendent incapable de vous contrôler pendant un certain temps.

Pots de colle: vous restez cloué à l'endroit où vous vous trouvez. Mais, même dans cette situation, vous pouvez continuer envoyer des bulles sur vos ennemis.

Coeurs: vous accordent une vie supplémentaire.

Notez que certains objets sont invisibles. Vous devrez écarquiller les yeux ou recourir à une aide particulière pour les trouver.

Objets super-bonus

Ils sont au nombre trois, tous très précieux. Vous obtiendrez jusqu'à 20.000 points chaque fois que vous en attraperez un.

Objets spéciaux

Il y en a quatre éparpillés dans le jeu. Ce sont:

Haut-de-forme: ressemble à une armure, car il atténue les dégâts que vous subissez lors des attaques.

A Goldfish Bowl (bocal de poisson rouge): augmente le temps que vous passez à l'extérieur, sans faire baisser votre Fishometer.

Deux ombres: servent à détecter un de vos ennemis les plus dangereux, l'invisible méduse.

Fusil laser: pour attaquer vos ennemis sur terre ou dans l'eau.

N'oubliez pas que vous ne pouvez transporter qu'un objet à la fois. Vous ne pouvez donc avoir à la fois un objet spécial et un objet nécessaire pour achever une mission, comme une des clés dans la Mission 1 ou un lingot d'or dans la Mission 4.

CRÉATURES

Vous rencontrerez maintes créatures mystérieuses dans les abysses de l'océan. Certaines sont utiles, d'autres nuisibles. Quelques-unes des plus mystérieuses sont décrites ci-après:

Etoiles de mer

Les étoiles de mer folâtent au fond de la mer et sont donc difficiles à capturer. Leur couleur détermine leur effet en votre faveur (ou contre vous):

Etoiles de mer rouge: vous confèrent une vitesse supplémentaire qui vous permet d'effectuer une mission plus rapidement. Si vous en ramassez sept, vous deviendrez ultra-rapide. Vous conservez ces vitesses extraordinaires jusqu'à épuisement d'une chance.

Etoiles de mer jaunes: fait grimper votre Fishometer de façon vertigineuse. Elles peuvent vous redonner une chance, mais ne sont pas en mesure de faire durer davantage votre chance actuelle.

Etoiles de mer vertes: vous donnent une force supplémentaire pour faire des bulles. Certaines bulles s'échapperont et annihilent tout ennemi qui osera les toucher. Vous bénéficierez de cette force jusqu'à épuisement d'une chance.

Etoiles de mer sombres: se collent à vous et vous entraînent.

Huîtres

Lorsque vous touchez une huître, celle-ci vous suit et neutralise les huit ennemis suivants qu'elle cotoie. Les huîtres ne peuvent cependant pas quitter la carte où vous les avez trouvées.

Calmars

Si vous touchez un calmar, il projette de l'encre et l'écran **devient noir** en l'espace de quelques secondes. Vous ne pouvez plus voir, mais votre mission continue et vos ennemis essaient de vous arrêter.

Méduses

Les méduses sont invisibles...jusqu'à ce qu'elles vous touchent et vous retirent une de vos chances. Sans aide, vous ne serez pas en mesure de les voir arriver.

Murs

Vous rencontrerez des murs inhabituels au cours de vos aventures, à la fois au-dessus et en dessous de l'eau. Certains murs disparaîtront ou apparaîtront uniquement dans certaines circonstances: lorsque vous les toucherez, à intervalles réguliers, lors d'une action particulière.

Petits passages

Il existe une autre façon de passer d'une mission à l'autre. Certaines missions contiennent des passages secrets qui s'ouvrent une fois la mission achevée. En pénétrant dans l'un d'eux, vous serez instantanément transporté vers la mission suivante. Ces passages sont très bien dissimulés et difficiles à découvrir.

Remerciements

Conception du jeu et

Graphiques: Chris Sorrell

Programmation: Steve Bak

Musique originale et effets

sonores: Richard Joseph

Transposition de la musique et

des effets sonores: Michael

Bartlow

Producteur: Christopher Erhardt

Producteur associé: Roland

Kippenhan III

Gestion produit: Lesley Mansford

et Robert Sears

Directeur artistique: Nancy Fong

Illustration de l'emballage: Mark

Nightingale

Documentation: Michael Humes

Mise en page: Carol Aggett

Tests du jeu: Ed Gwynn, Michael

Meischeid, Jeffrey Lee, Mike

Lubuguin

Assurance qualité: Michael

Prince

GARANTIE LIMITEE

ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme.

Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS

DECRIE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS OU CONSECUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

ATTENTION: N'UTILISEZ PAS DE TELEVISEUR A PROJECTION AVANT OU ARRIERE AVEC VOTRE SYSTEME SEGA MEGA DRIVE ET CE JEU VIDEO. L'UTILISATION DE JEUX VIDEO SUR UNE TELEVISEUR DE PROJECTION RISQUE D'ENDOMMAGER L'ECRAN DE TELEVISION. SI UN TEL CAS DEVAIT SE PRODUIRE, LA RESPONSABILITE D'ELECTRONIC ARTS ET DE SEGA ENTERPRISES NE SAURAIT EN AUCUN CAS ETRE ENGAGEE, POUR QUELQUE DEGAT QUE CE SOIT.

RETOURS APRES LA GARANTIE – Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un eurochèque de 15,00 £.

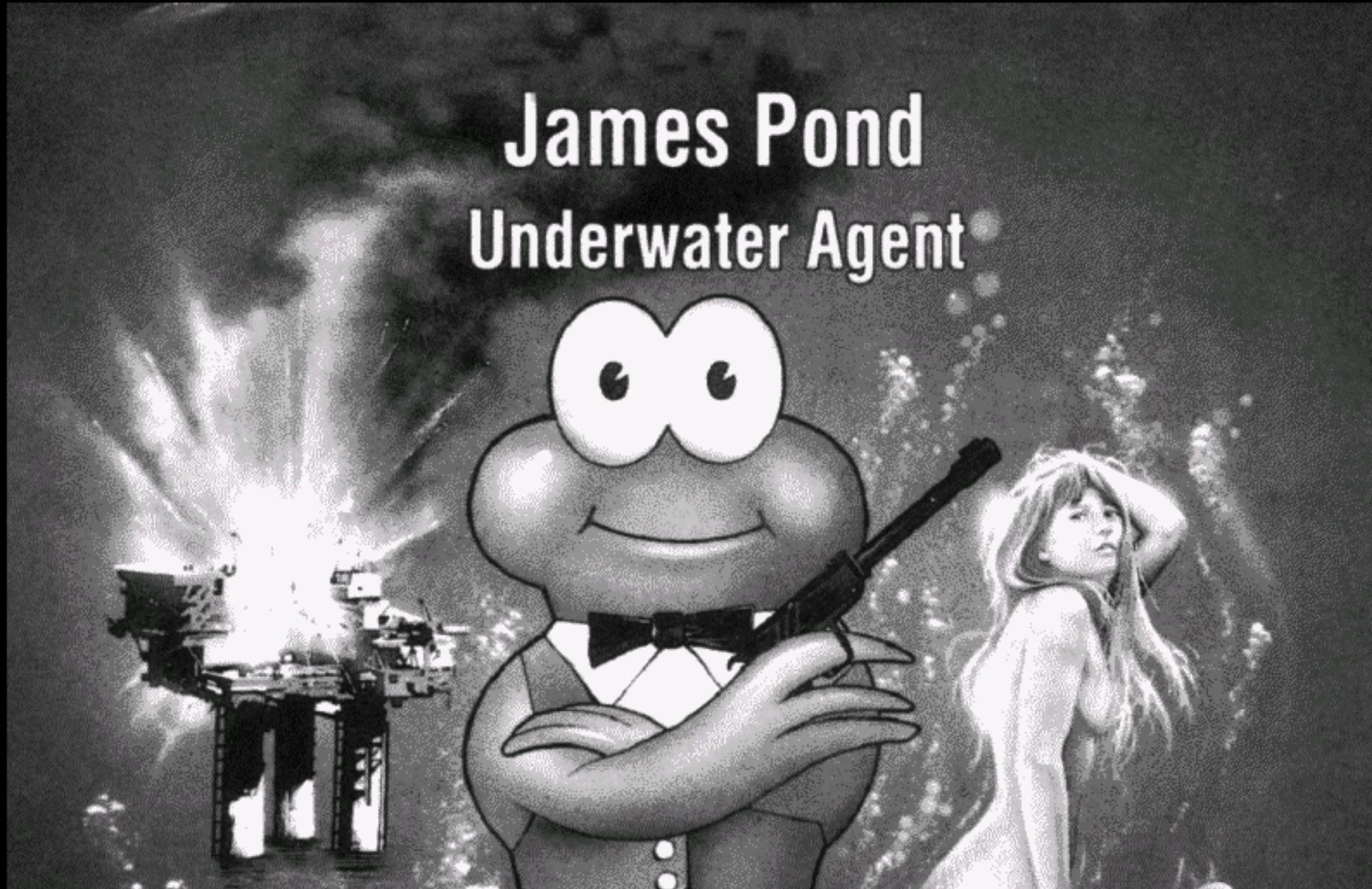
Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH
SL3 8XU
Grande-Bretagne

Sauf indication contraire, tout le software sont © 1991 Millenium.

Ce jeu est sous license Sega et peut être joué sur le système SEGA MEGA DRIVE .

SEGA et MEGA DRIVE sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

James Pond Underwater Agent



**JAMES POND
UNDERWATER AGENT**
© 1991 Millennium

