

JAMES BOND II CODENAME: ROBOCOD

ARCTIC
TOY SHOP

ELECTRONIC ARTS®

EA GAMES



JAMES POND II

CODENAME: ROBOCOD

Designer: Chris Sorrell

Domicile: Matlock,
Derbyshire, Royaume-Uni

Age: 19 ans

Intérêts: Musique, films,
jeux électroniques,
conduite automobile

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

Chris débuta sa carrière de programmeur sur l'Atari™ 900 et le Commodore™ 64 pour passer ensuite sur l'Amiga et le 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 britannique télévisée "Spitting Image." Plus tard,

il réalisa des graphiques pour "Dogs of War", "Bad Company" et "Fire and Brimstone." James Pond II™, sa dernière création pour le Sega™ Mega Drive™, est la suite de son précédent succès sur Sega, James Pond™.

TABLE DES MATIERES

COMMENT LANCER

S.O.S. POND!

COMMANDES

POUR T'ETIRER

POUR ZAPPER LES

GRIGOUS DE MAYBE

CE QUE TU PEUX

VOIR A L'ECRAN

CIGARES DE SORTIE ...

MISSION UN:

SPORTMANIA!

MISSION DEUX:

PELUCHES D'ENFER!

MISSION TROIS:

NAUSEABONBONS!

MISSION QUATRE:

SINISTRES AUTOMATES



MISSION CINQ:
MAL'HEURE DU BAIN!

MISSION SIX:
JEUX BELLIQUEUX

MISSION SEPT:
LE CHATEAU HANTE!

MISSION HUIT:
ATTENTION AUX ARTS
MARTIAUX!

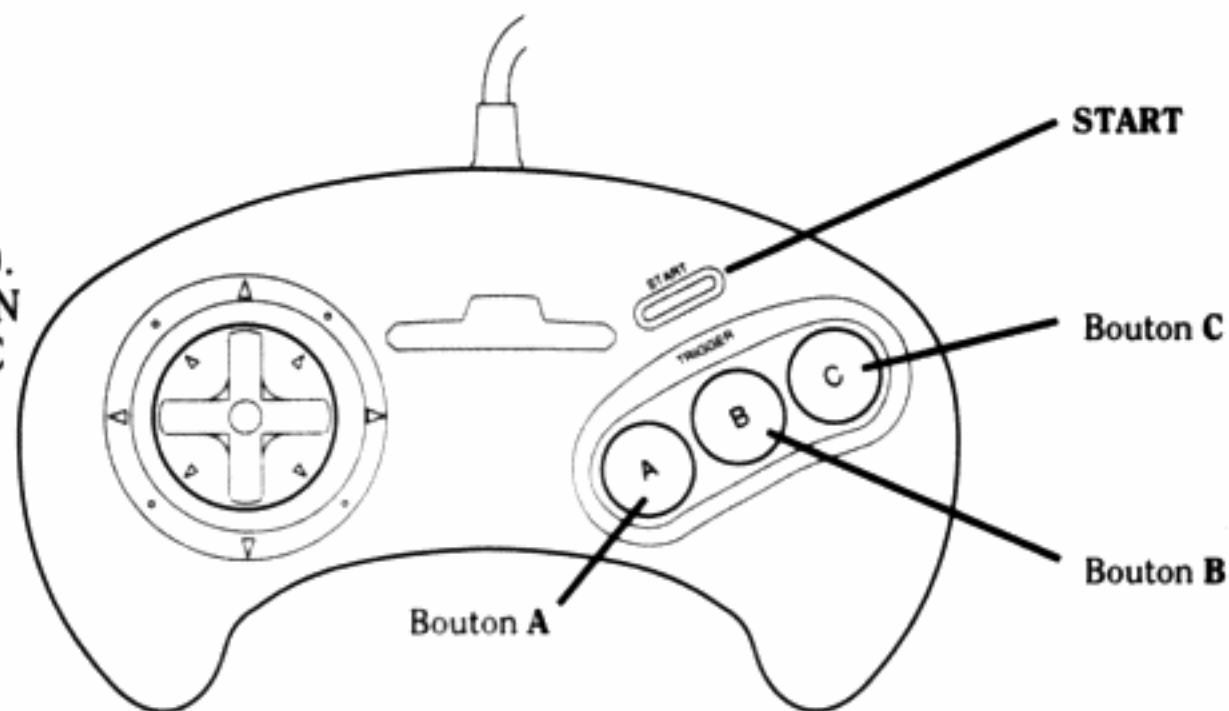
MISSION NEUF:
LE CIRQUE LE PLUS
DEGLINGUE DU MONDE 30

CROIX DOREES
PARAPLUIES
REMERCIEMENTS

! ATTENTION !

DES IMAGES FIXES
PEUVENT OCCASIONNER
DES DÉGÂTS
PERMANENTS SUR LE
TUBE CATHODIQUE OU
MARQUER LE
LUMINOPHORE DU CRT
(ÉCRAN DE TÉLÉVISION).
ÉVITEZ UNE UTILISATION
RÉPÉTÉE OU EXCESSIVE
DES JEUX VIDÉO SUR
DES TÉLÉVISEURS
GRAND ÉCRAN. SI VOUS
UTILISEZ VOTRE
TÉLÉVISEUR DE
PROJECTION AVEC CE
JEU VIDÉO, NI ELEC-
TRONIC ARTS NI SEGA
ENTERPRISES LTD.
N'ENGAGENT LEUR
RESPONSABILITÉ EN CAS
DE DOMMAGE.

COMMENT LANCER



1. Eteignez votre machine (OFF). Vous ne devez jamais insérer ou enlever une cartouche de jeu lorsqu'elle est sous tension.



2. Assurez-vous qu'un contrôleur est bien branché sur le port marqué *Control 1* du tableau de commande.
3. Insérez la cartouche de jeu dans le lecteur du Mega Drive. Appuyez fermement pour que la cartouche s'enclenche bien en place.
4. Mettez votre Mega Drive sous tension (ON). Le logo Electronic Arts apparaît, suivi de l'écran annonçant James Pond II. Si ce n'est pas le cas, revenez à l'étape 1.
5. Appuyez sur **START** pour commencer à jouer.

S.O.S. POND!

Date: 23/12
08H00.

Pole Nord

Attn: James Pond

Message Du Commandant-General "S":

POND, L'ABOMINABLE DR. MAYBE EST DE RETOUR. Nos espions nous informent qu'il s'est infiltré dans les principales usines de jouets du Père Noël au Pôle Nord. Il y a planté toute une série de bombes camouflées dans des pingouins. Les engins doivent sauter dans 48 heures.

Pond, nombreux sont les agents de la

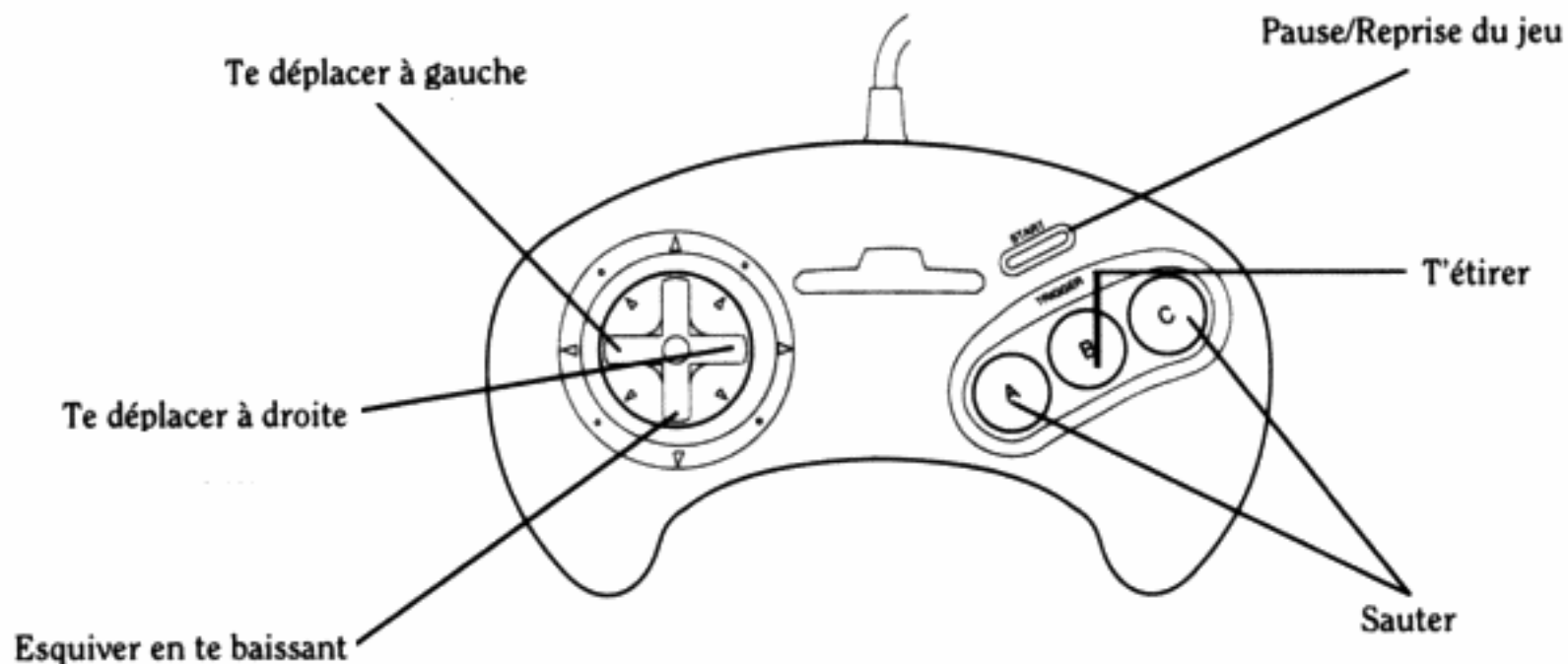
brigade anti-gang qui ont tenté de mettre fin aux activités du Dr. Maybe, mais en vain. Nous faisons donc appel à toi, ô Maître de la lutte anti-gang amphibie, et te prions de sortir de ton royaume aquatique et d'enfiler cette combinaison Robocombi spécialement créée par Phil, notre technologue styliste le plus talentueux. La combinaison contient suffisamment d'eau oxygénée pour que toi et tes écailles restiez en pleine forme une fois sur la terre ferme. Phil avait également créé des ailes et une splendide armure



compatibles avec ta Robocombi, mais ce fichu Dr. Maybe les a subtilisées pour les emporter dans ses usines de jouets avant que nous ayons eu la chance de les fixer au Robocombi. Essaie donc de les récupérer au fil de tes missions; tu pourras alors t'en servir dans ta lutte contre Maybe. En raison des pouvoirs supernaturels que te confèrent ta Robocombi, nous te donnerons désormais le nom de code **ROBOCOD** pour le reste de la présente mission.

Bonne chance, Robocod, et n'oublie pas que tu es notre seul espoir pour SAUVER LES JOUETS DU PERE NOEL!

LE TABLEAU DE COMMANDES

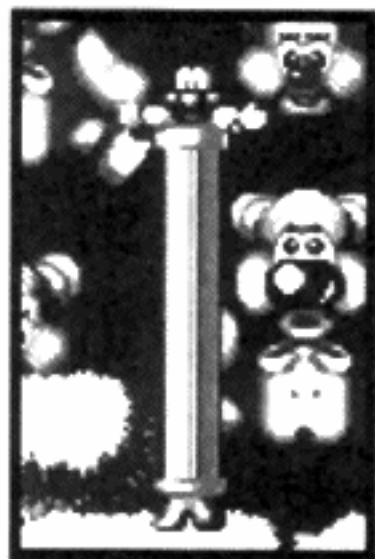


Robocod, nous comprenons qu'il te faudra un peu de temps pour te familiariser avec ta Robocombi. Pour accélérer ton processus d'adaptation, nous avons dressé une liste récapitulative.



**POUR INTERROMPRE
MOMENTANEMENT TON
AVENTURE, IL TE
SUFFIT D'APPUYER SUR
START.**

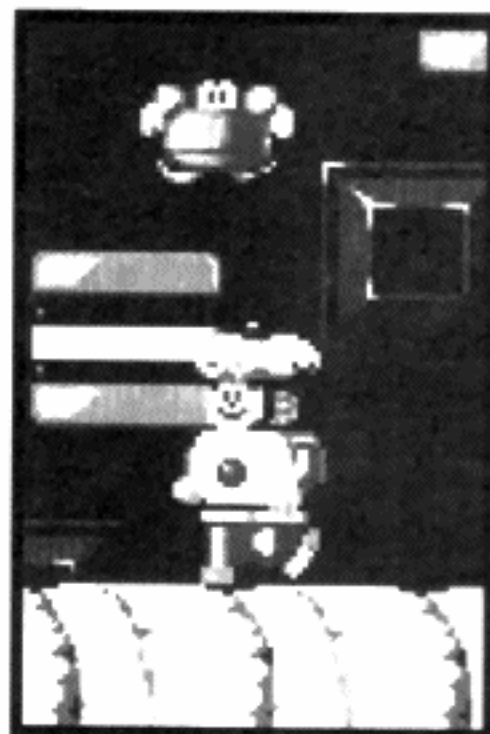
POUR T'ETIRER



Pour t'étirer vers le haut, appuie sur le bouton **A** ou **C** et maintiens-le enfoncé. Si tu t'allonges jusqu'à une corniche, relâche **A** ou **C** pour t'y accrocher, puis appuie sur la touche **DROITE** ou **GAUCHE** du pavé D pour te déplacer

d'un côté ou de l'autre. Ton corps se détend automatiquement! Mais attention! Si l'un des Grigous du Dr. Maybe te mord la queue pendant que tu es en train de t'étirer, tu reviendras immédiatement à ta position initiale; tu dois donc bien calculer le moment de ton déploiement (*si tu dois t'étirer pour couvrir une longue distance, essaie de te débarrasser des grigous qui t'entourent avant de commencer à t'allonger*).

POUR ZAPPER LES GRIGOUS DE MAYBE



Pour atterrir sur l'un de tes assaillants (les gens bien informés les appellent les grigous de Maybe), appuie sur **B** pour sauter et sur la touche **DROITE** ou **GAUCHE** du pavé D pour te positionner sur eux. Certains grigous sont K.O.



après un seul assaut, d'autres doivent recevoir plusieurs coups avant de disparaître. Appuie sur la touche **BAS** du pavé D en plein bond, juste avant d'atterrir sur un grigou pour doubler les dégâts. En appuyant sur le bouton **B** au moment de ton atterrissage, tu rebondiras encore plus haut!

TOUR D'HORIZON

Pour scruter la zone située juste en dessous de toi, appuie sur la touche **BAS** du pavé D et maintiens-la enfoncée, puis appuie sur **C**. Pour élargir ton champ de vision, fais de même (touche **BAS** du pavé D et bouton **C**), puis appuie sur la touche **DROITE** et **GAUCHE** du pavé D.

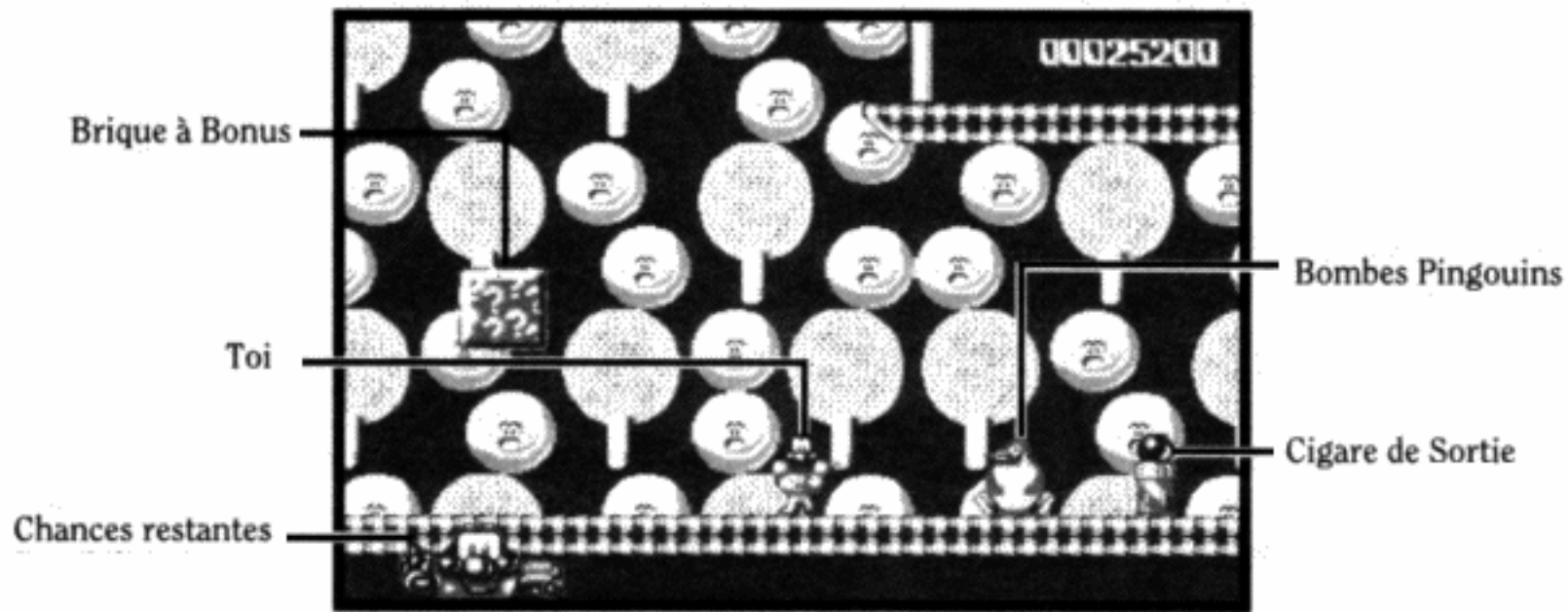
CE QUE TU PEUX VOIR A L'ECRAN



Chaque usine est gardée par le système de sécurité hyper bon marché du Dr. Maybe. Pourquoi l'a-t-il payé si peu? Tout simplement, parce qu'il ne marche pas dans les terres arctiques. Les rigueurs du climat polaire ont court-circuité le système. Tu es donc libre de passer sans encombre d'une usine à l'autre, mais seulement de bas en haut. Ne manque pas d'explorer les toits du château - *tu y trouveras peut-être des recoins fort intéressants.*



**POUR CONTINUER A
JOUER A PARTIR DE
L'ECRAN DE SUITE (A
LA FIN D'UNE PARTIE),
IL TE SUFFIT
D'APPUYER SUR *START*.**



CIGARES DE SORTIE

Pour sortir de la plupart
des pièces, il te faut
rejoindre un cigare de
sortie, mais seulement



lorsque celui-ci clignote. Parfois, il te faudra récupérer toutes les Bombes Pingouins qui se trouvent dans une pièce avant que le cigare se mette à clignoter; dans certains cas, ce ne sera pas nécessaire (dans une pièce à bonus secrète par exemple, les sorties clignoteront toujours). *Il existe plusieurs façons de sortir d'un grand nombre de pièces.*

BRIQUES A BONUS

Cogne le dessous de ces briques pour voir quelle surprise s'y cache. Mais attention, elle pourra être bonne ou mauvaise. Si un grigou en sort, **PRENDS TES JAMBES A TON COU!** Si c'est une voiture, un avion ou une baignoire, saute à bord et appuie sur **B** pour t'envoler.

CHANCES RESTANTES

Le nombre de chances qui te restent avant la fin du jeu. Des doigts d'une main, le poisson fait le décompte des chances qui te restent pour attraper le Dr. Maybe. Dans l'autre main, il tient les piles destinées à ta Robocombi. Chaque fois que tu es touché par un des grigous du Dr. Maybe, tu perds une pile. Lorsque tu es à court de pile, ta Robocombi perd ses pouvoirs surnaturels et tu perds une chance. Pour augmenter ton stock de piles, tu dois ramasser des étoiles.

BOMBES PINGOUINS

Le Dr. Maybe a camouflé ses bombes dans des pingouins pour déjouer ta mission de sauvetage. Tu trouveras des Bombes Pingouins à presque tous les niveaux et il te faudra désamorcer toutes les

bombes d'un niveau avant que la Sortie Cigare se mette à clignoter.

BORNES POND

Les bornes Pond ne figurent pas sur la photo prise par nos espions que tu peux voir ci-dessus, mais elles existent dans certaines des pièces les plus difficiles à traverser. Il s'agit de boîtes orange placées sur un socle. Lorsque tu les passes, elles s'ouvrent et révèlent ton portrait, James! Si tu perds une chance, tu dois recommencer l'épreuve à partir de la dernière borne franchie.



DOSSIER TOP SECRET

Voici tes ordres de mission, Robocod. Nous y avons fait figurer toutes les informations que nos espions ont été en mesure de recueillir au sein des usines. Souviens-toi que nous n'avons pas la clé de toutes les usines. Toutefois, lorsque tu auras sauvé les jouets d'une usine, le système de sécurité de Maybe, du fait du court-circuit, déverrouille la porte suivante et t'ouvre la route! **BONNE CHANCE.**

MISSION UN: SPORTMANIA!

Saute par-dessus les raquettes de ping-pong et les ballons de volley, puis étire-toi au maximum pour passer par-dessus les gants de boxe et les clubs de golf géants et tabasser les agents destructeurs du Dr. Maybe. Si tu as la chance

de trouver un avion, il te suffit de sauter à bord du cockpit pour t'envoler! D'après nos espions, c'est là que le Dr. Maybe a caché l'une des paires d'aile prévues pour ta Robocombi.

MISSION DEUX: PELUCHES D'ENFER!

Sauve ces malheureux ours en peluche et ces hippopotames horrifiés avant que le Dr. Maybe puisse les dévorer! Tu pourras gagner des points et des vies supplémentaires à ce niveau, en prévision des épreuves difficiles qui t'attendent. En te baissant, esquive les vautours Poker qui planent au-dessus de ta tête! *Leurs morsures te coûteront cher!*

MISSION TROIS: NAUSEABONBONS!

C'est dans cette fabrique de bonbons que le Père Noël prépare tous les gâteaux de fête, les sucres d'orge et les bûches de Noël. Il te faudra combattre les Soldats de l'Armée Tarte aux Cerises et les chenilles mutantes du Dr. Maybe pour que les sucres d'orge retrouvent leur goût sucré. *Si tu n'arrives à rien avec les Cigares de Sortie, cherche les tunnels secrets et les fosses cachées.*



MISSION QUATRE: SINISTRES AUTOMATES

Des maquettes de trains, des voitures affamées et des poupées mécaniques déchaînées te poursuivent dans le dédale de cette lugubre usine d'automates! N'oublie pas! Le Dr. Maybe est complètement déboulonné, alors ouvre l'ouïe et la bonne! *Sers-toi des poupées et des trains miniatures pour te projeter jusqu'aux boni qui sont hors de ta portée.*

MISSION CINQ: MAL'HEURE DU BAIN!

Pour sauver les jouets consacrés à l'heure du bain, tu n'as qu'une solution - il te faut une baignoire! Cogne la toute première brique mystère que tu trouveras sur ton chemin et tu découvriras une baignoire qui t'est destinée. Appuie sur **B** pour sauter dedans, et de nouveau sur **B** pour t'envoler. *N'oublie pas de scruter attentivement le fond, tu y trouveras des Croix Dorées (vies supplémentaires) - tu ne cesses de te déplacer; tu dois donc faire très attention!*

MISSION SIX: JEUX BELLIQUEUX

Dans la fabrique de jeux de société, tu seras confronté à un tas de pièces de jeux d'échec et à d'horribles dominos. Il te faut vaincre des cohortes de serpents et grimper de très hautes échelles pour secourir les jouets que le Dr. Maybe a pris en otages. *Sers-toi de tes pouvoirs de super-extensibilité pour atteindre les pièces secrètes et porter secours aux jouets qui se sont cachés parmi les cartes et les dominos.*



MISSION SEPT: LE CHATEAU HANTE!

Cours à travers les briques et échappe aux fleurs carnivores pour passer par-dessus les obstacles qui entourent le château. Sautes d'une fenêtre à l'autre pour atteindre le sommet du château et sauver les jouets! *Les fleurs ne pourront t'attaquer que lorsque tu seras à proximité, alors efforce-toi de rester aussi loin d'elles que possible!*

MISSION HUIT: ATTENTION AUX ARTS MARTIAUX!

Jamais tu n'as rencontré des chaînes stéréo, des pinceaux et des machines à écrire aussi hostiles que ceux que tu trouveras ici! Faufile-toi à travers la fabrique des arts et surtout, ne perds pas de temps. *Lorsque tu cours sur une partition, attire tes ennemis vers toi avant de sauter sur la barre de mesure suivante.*

MISSION NEUF: LE CIRQUE LE PLUS DEGLINGUE DU MONDE

Les chapiteaux et les clowns te donneront bien des difficultés dans le cirque du Dr. Maybe! Fais-toi projeter dans les airs et vers l'aventure à partir d'un canon tout en récupérant le plus d'objets possibles. Tu vas bientôt faire face au diabolique Dr. Maybe! Nos espions n'ont pas été en mesure de recueillir de renseignements sur cette usine. *Désolé, mais il va te falloir venir à bout de cette mission par tes propres moyens. Bonne chance, Robocod!*



TRESORS CACHES

Pond, il existe une foule d'objets hétéroclites dissimulés dans chacune des usines. La plupart d'entre eux te permettront de gagner un certain nombre de points pour augmenter ta valeur en tant qu'agent sous-marin. Si tu gagnes 500 000 points, cela te donne une chance supplémentaire. **MAIS ATTENTION**, les objets énumérés ci-dessous sont particulièrement importants.

ETOILES D'ENERGIE



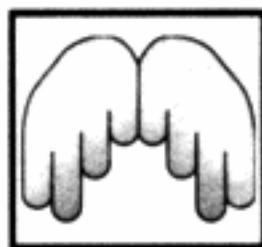
Lorsque tu ramasseras une étoile d'énergie, tu bénéficieras d'une pile d'alimentation supplémentaire pour ta Robocombi.

ARMURE PARE-BALLES



Le Dr. Maybe a disséminé des armures dans différents secteurs de l'usine. Lorsque tu en ramasseras une, tu seras momentanément protégé des grigous de Maybe par un gilet pare-balles étincelant.

ATTACHES D'AILE



Avant que nos chercheurs aient eu le temps d'attacher tes ailes, les grigous de

PARAPLUIES



Lorsque tu tombes, tu tombes très vite et ça fait très mal - c'est le prix à payer lorsque l'on porte une tonne d'acier sur soi! Ramasses les parapluies que tu trouveras en route pour ralentir toute chute éventuelle. Pour te piloter en pleine chute, il te suffit d'appuyer sur la touche **DROITE** et **GAUCHE** du pavé D.



REMERCIEMENTS

Conception du jeu, des graphiques et du codage:
Chris Sorrell

Directeur de l'Orientation:
Steve Bak

**Graphiques
Supplémentaires:** Leavon
Archer

Programmation Sega:
Simon Pashley

**Musique originale et effets
sonores:** Richard Joseph

**Transposition de la
musique et des effets
sonores:** Rob Hubbard

Producteur: Christopher
Erhardt

Producteur associé: Roland
Kippenhan III

Gestion produit: Lesley
Mansford & Neil
Thewarapperuma

Direction artistique: Nancy
L. Fong

Illustration de l'emballage:
Mark Ericksen

Documentation: Andrea
Smith

Mise en page: Colin
Dodson

Tests du jeu: Steve Matulac

Assurance qualité: Bill
Romer

**James Pond™ et
Robocod™ sont des
marques commerciales
appartenant à Millennium.**

Sauf indication contraire,
la documentation est
©1991 Electronic Arts.
Tous droits réservés.

**Le logiciel est © 1991
Millennium. Tous droits
réservés.**

Ce jeu est sous licence de
Sega Enterprises Ltd. pour
être utilisé sur le SEGA
MEGA DRIVE SYSTEM.

**“SEGA” et “MEGA
DRIVE” sont des marques
commerciales appartenant
à Sega Enterprises, Ltd.**

**© 1991 ELECTRONIC
ARTS**

Sauf mention contraire le logiciel
et la documentation sont © 1991
Electronic Arts. Tous droits réservés
de l'éditeur et du propriétaire du
copyright. Ces documents et le code
du programme ne peuvent être, en
tout ou partie, copies, reproduits,
prêtés, loués ou transmis par
quelque moyen que ce soit, ni
traduits ou réduits à une forme
lisible en machine ou par un sup-
port électronique sans
l'autorisation expresse et écrite
d'Electronic Arts Ltd.



■ Printed in Japan