

JAMES POND



UNDERWATER AGENT

By **Vectordean** A game for the Atari ST and Commodore Amiga published by **Millennium**.

By Vectordean

A game for the Atari ST and Commodore Amiga published by Millennium.

Game Design by Chris Sorrell.

Amiga and ST programming by Chris Sorrell.

Graphics by Chris Sorrell.

Amiga sound effects by Chris Sorrell.

Music and Sound Effects by Richard Joseph.

Package design by Mark Nightingale

Published by Millennium.

© Millennium/Vectordean 1990.

Millennium

21, Kimberly Road

Cambridge

CB4 1HG

© Copyright subsists with Millennium and Vectordean in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Millennium.

Loading Instructions.

Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the **Boot Disk** into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

"So, Mr. Pond! Your feeble attempts to thwart my plans for subterranean domination have failed miserably. Now I have no alternative but to eliminate you from the game."

Pond raised an eyebrow. The whirr from the doctor's wheelchair echoed across the room and, for the first time, Pond could see his deadly adversary. Doctor Maybe stroked the fat, long haired cat as it languished on his lap - the spoilt moggy eyed James hungrily and licked his lips - Pond had the feeling that fish was on the menu tonight. The doctor continued: "But before you meet your doom, my fishy friend, allow me to describe my fiendish plans."

By now, both Pond's eyebrows were elevated.

"I will hold the world's leaders to ransom with toxic waste pipes which are strategically placed around the globe and ready to pump poison into the sea - everything that lives beneath the waves will perish. Not even the super powers will dare stand in my way leaving me free to plunder the riches of the oceans."

James had no option but to listen to this warped quack.

"Meanwhile" the Doctor continued, "my scientists will explore the subterranean world, learn its secrets and this dark silent world will mine... ALL MINE!"

Years of dealing with crazed despots lead James to believe that this physician was completely off his trolley.

"Now double Bubble seven." The crazy doc paused for optimum dramatic effect. "It's time for you to meet you maker."

"Not so fast, dear doctor, I'm not quite ready to meet Captain Birdseye quite yet. I have one last trick up my sleeve!"

Pond pressed his cuff-link. At once, a fine cord shot from his sleeve and lassoed a pipe above. Pond launched himself swinging across the doc's yacht like a prize cod.

"GUARDS! Pond is escaping" the Doctor hissed. But Pond had plopped into the water, bullets whizzing inches away from his fishy body.

Pond had survived. Once again he was free to face danger in the watery depths. Once again he would prove that when all looks lost and the end seems nigh, there would remain one fish with the guts to save the day ... James Pond - licensed to thrill and make whoopy!

The Missions

James Pond has to complete twelve totally separate, totally different missions. At the start of each mission a message will scroll on screen telling you what you have to do. Press fire when you are ready to start.

Mission 1 - Licence To Bubble

There are six lobsters trapped in cages and six keys to free them with. Find a key to free each lobster before an evil diver and his partner in a rowing boat come to abduct the defenceless lobsters. At least four lobsters must be saved to complete the mission. Extra lobsters saved give you bonus points!

Mission 2 - From Sellafield With Love

A millpond is being polluted by radioactive waste canisters which have been dumped in it. Trapped in the pond are seven innocent little pink fishes who are gradually becoming mutated into nasty little fanged psycho-fish! Find each fish and lead him to the level's entrance pipe so that he can escape. When a fish is touched he will follow Pond closely, however these fish aren't as intelligent as our hero and he must wait for them before he can change sections otherwise they will become lost! At least five fish must be saved!

Mission 3 - A View To A Spill

An oil platform is allowing oil to leak into the sea. Pond must blow up the platform by finding sticks of dynamite

and dropping them at either of the platform's large verticle legs. The dynamite will explode ninety-nine seconds after the first stick is placed. Make sure you escape before the blast. There are seven sticks of dynamite, at least six of which must be used to effectively destroy the platform.

Mission 4 - The Fish With The Golden Bar

The wreck of a lost ship has been found! When the ship sank it had eight solid gold bars on board. Pond must find all of these and take them to an awaiting rowing boat. Be careful, the shipwreck is lodged in a deep, dark underwater cavern!

Mission 5 - For Your Fins Only!

Toxic waste canisters are lying along the mediterranean coast. There are nine canisters, each of which must be found, and then taken to a nearby beach and dropped in the path of one of the local lager louts. He will walk into this and be knocked unconscious!

Mission 6 - Fishfingers

Smugglers have hidden packages of stolen contraband along the English south coast. Each bag of swag must be found and dropped in front of a hooligan who will destroy it. Beware, the smugglers will try and stop you and they have guard-dogs. There are ten packages, of which at least eight must be destroyed.

Mission 7 - They Only Live Once

In the frozen arctic, seals are threatened by vicious eskimo dwarves. There are eight seals, each one guarded by an eskimo. You must evade the eskimo and lead each seal to the safety of the entrance pipe (he will follow you closely!). A minimum of six seals must be rescued.

Mission 8 - Leak And Let Die

Leaking oil tankers are being used to transport oil. Pond must find a piece of sponge to plug each leak before the water becomes polluted. For each leak that is pouring oil into the sea, time is lost at a regular rate. You must patch up all the leaks in two tankers before the time reaches zero and the water is totally polluted.

Mission 9 - Orchids Are Forever

A tropical rainforest is threatened by construction workers. The only way that Pond can save the trees (of which there are nine,) is to find special magic orchids which are growing under the water. You must plant one at the base of each of the trees. Each tree requires one orchid. If a tree has already been protected, Pond will not be allowed to plant another flower near it. No less than seven trees must be protected.

Mission 10 - Moneyraker

The lost city of Atlantis has been found, and priceless vases have been discovered lying amid the seabed ruins. You must locate the vases and take each one to the

awaiting rowing boats. Be careful not to drop the vases as they are very fragile! Make sure you get at least seven vases.

Mission 11 - The Mermaid Who Loved Me

Nine mermaids are in danger from scientists who want to catch them. Unfortunately they are sickened by pollution in the water and unable to move. Only Pond can save them! You must find each mermaid a magic comb which will give her the strength to follow you to the sanctuary of the entrance pipe. Until you have found her a comb, a mermaid will not have the strength to follow Pond.

Mission 12 - Dr. Maybe

The scientists are after Pond himself! You must help him escape, but before he can do so, he must find 10 pears (the favourite food of small orange fish such as Pond) to feed him and his family in their escape to freedom. Once you have found a pear, it must be deposited on the entrance pipe. All ten pears must be found!

James will appear out of his home pipe with a confident smile on his face. Little does he know what is in store for him. Use your joystick to move James about - pressing fire will make him blow bubbles. You must use the bubbles to bubble up your enemies. Burst the bubbles before the enemies can escape or they will get very nasty. Bonuses appear for burst enemies. Do not touch enemies

or your fishometer energy will go down. If you run out of energy you will lose a life. You can also pick up an object, by holding fire and pushing down when standing on top of that object.

The Control Panel

The control panel shows from left to right: time remaining (this counts down at different speeds for each mission); number of things left to save/collect (in yellow) and number of things saved/collected (in orange); your score; your fishometer (if this runs out you lose a life) and the number of lives left (Pond will hold up his fingers to show you how many lives you have left - he gets angrier as your lives get lower).

Getting Home

Pull down on the joystick and James will go back down into his home pipe. James can go back home during any mission via the home pipe. When you come out of the pipe at the other side you will see your house (complete with satellite fish dish). The house is used to store objects found on missions. James can come back to the house at any time and retrieve an item to help him on any particular mission. When you approach the door it will open - if you go through the door a message will appear to tell you that you have not collected any objects yet. Once you have collected objects, you will be able to scroll up and down through them and select one. Remember that you can only carry one object at a time.

You will have to discover what the objects do. The objects to find are a top hat, a goldfish bowl, a pair of sunglasses, a ray gun and dynamite.

Above Water

James Pond can jump out of the water but when he does this, his fishometer will start to drop. The fishometer will return back to its previous level when you go back in the water.

Bonus Objects

Lying around the seabed you will find many bonus objects to pick up. Some can be used, some give you bonus points and others have to be taken somewhere else (these are vital to some missions - a score will appear when they have been dropped in the right place). Objects that bounce usually do things. These objects are:

Bombs - these are bad and will start blowing up as soon as you pick them up. If you pick one of these up by accident it's best to start moving right away.

Fairy Wand - these make you invincible for a few seconds. A magic fairy will dance around you while you are protected.

Skull Potion - these are bad. All enemies on the screen will turn extra nasty.

Potion Bottle - these kill all baddies on screen.

Whisky Bottle (JD) - these are bad and turn you drunk for a while.

Bubble Gum - this will bubble all of the enemies on the screen.

Clocks - these give you extra time.

Glue Pots - these stick you to the seabed for a few seconds but you can still bubble enemies.

Heart - this gives you an extra life.

Note that some objects are invisible. You will have to look extra hard to find these.

Starfish

Starfish can be found bouncing around the seabed making them very hard to catch. What they do to you is determined by their colour. This is what they do:-

Red starfish - these give you super speed. You can collect up to seven of them for hyper-speed! Super speed will last until you lose a life.

Yellow starfish - these give you maximum energy.

Green starfish - these give you bubble power. Some bubbles will float off and bubble up any enemies that they touch. Bubble power will last until you lose a life.

Dark starfish - these stick to you and drag you around with them for a few seconds.

What do Points Make? Prizes!

As a prize, for every 100,000 points you get an extra life.

Secret Caverns

These are all over the seabed. You will have to find them by looking carefully. Some will be good and some will be bad, but all the time you are in them, your fishometer level will drop so hurry up!

On His Majesties Secret Service

There are many other secret things to discover in James Pond - Underwater Agent. So many that we don't think you will ever find them all. But we hope you enjoy trying.

Look out for more missions for James Pond in the near future.

Millennium Product Range Available Now

James Pond - Underwater Agent

Atari ST	£24.99
Amiga	£24.99

Manix

Atari ST	£24.99
Amiga	£24.99

Yolanda

Atari ST	£19.99
Amiga	£19.99

ThunderStrike

Atari ST	£24.99
Amiga	£24.99
PC (EGA & VGA)	£29.99

Resolution 101

Atari ST	£24.99
Amiga	£24.99
PC (EGA & VGA)	£29.99

Cloud Kingdoms

Atari ST	£24.99
Amiga	£24.99
PC (CGA, EGA & VGA)	£24.99
CBM 64 tape	£9.99
CBM 64 disk	£14.99

Kid Gloves

Atari ST	£24.99
Amiga	£24.99

Look out for these exciting products coming soon from Millennium.

Horror Zombies from the Crypt

Atari ST, Amiga and IBM PC (EGA, VGA)

Warlock - The Avenger

Atari ST, Amiga and CBM 64 (tape & disk)

Hill Billy Moonshine Racers

Atari ST, Amiga and IBM PC (CGA, EGA & VGA)

Tentacle


Atari ST and Amiga

Outlands

Atari ST, Amiga and IBM PC (EGA & VGA)

JAMES POND

UNDERWATER AGENT



By Vectordean

Ein Spiel für Atari ST und Commodore Amiga Computer,
herausgegeben von Millennium

Spieldesign: Chris Sorrell
Amiga und ST Programmierung: Chris Sorrell
Grafik: Chris Sorrell
Amiga Sound-Effekte: Chris Sorrell
Musik und Sound-Effekte: Richard Joseph
Verpackungs-Design: Mark Nightingale
Übersetzungen: Alpha
Herausgeber: Millennium

© Millennium/Vectordean 1990

Millennium
21, Kimberly Road
Cambridge
CB4 1HG

© Software, Dokumentation und Gestaltung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software darf in keiner Form, weder ganz noch teilweise, vervielfältigt, verbreitet oder übertragen werden. Die Software wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Millennium kostenlos oder gegen Entgelt an Dritte ausgeliehen wird.

Ladeanweisungen

Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer ausschalten und alle unnötigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, um Viren, die sich möglicherweise eingenistet haben, zu vernichten.

2. Boot Disk in das Laufwerk legen und den Computer einschalten. Dies startet den Ladevorgang. Bitte belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

„Tja, Mr. Pond. Ihre lächerlichen Versuche, meine Pläne zur Beherrschung der Unterwasserwelt zu durchkreuzen, sind buchstäblich ins Wasser gefallen. Jetzt bleibt mir keine andere Wahl, als Sie aus dem Spiel zu eliminieren.“

Pond zog eine Augenbraue hoch. Der Rollstuhl von Dr. Maybe quietschte, als er sich ruckartig umwandte, und zum ersten Mal konnte Pond seinem Todfeind ins Gesicht sehen. Dr. Maybe streichelte die fette, langhaarige Katze, die sich auf seinem Schoß räkelte. Das verwöhnte Biest maß Pond mit gierigem Blick und leckte sich genüsslich die Lippen. Pond hatte das untrügliche Gefühl, daß es sich auf eine Fischmahlzeit freute. Der Doktor fügte hinzu: „Doch bevor Sie von Ihrem Schicksal ereilt werden, mein fischeriger Freund, gestatten Sie mir, Ihnen meine Pläne zu erläutern.“

Unterdessen hatte Pond beide Augenbrauen hochgezogen.

„Ich werde die Regierungen der ganzen Welt mit giftigem Abwasser erpressen; die Rohre sind strategisch um die ganze Welt verlegt, so daß ich jederzeit Gift ins Meer pumpen kann. Dadurch wird jedes Lebewesen im Wasser vernichtet. Nicht einmal die Supermächte werden sich mir in den Weg zu stellen wagen oder mich daran hindern, die Reichtümer der Meere zu plündern.

James mußte sich notgedrungen diesen ganzen Quatsch anhören.

„Inzwischen“, fuhr der Doktor fort, werden meine Wissenschaftlicher die Unterwasserwelt erkunden, ihre Geheimnisse lüften und diese dunkle, stille Welt wird mir allein gehören... Mir allein!“

Nach seinen jahrelangen Erfahrungen mit wahnsinnigen Despoten war James überzeugt, daß dieser Typ von allen guten Geistern verlassen war.

„Nun, Null Null Sieben...“, der verrückte Doktor legte eine kurze Pause ein, um die Spannung dramatisch zu erhöhen, „jetzt ist es an der Zeit, Dich Deinem Schöpfer zu nähern.“

„Nur nicht so eilig, mein lieber Doktor, ich bin noch nicht soweit, Captain Birdseye zu begegnen. Ich habe noch einen letzten Trumpf im Ärmel.“

Pond drückte auf seinen Manschettenknopf. Sofort schoß ein dünnes Seil aus seinem Ärmel, mit dessen Hilfe er sich von oben eine Röhre herunterangelt. Daran glitt Pond wie ein Prachtsfisch über die Jacht des Doktors hinweg.

“WACHE! Pond entkommt”, schrie der Doktor. Aber Pond hatte sich schon ins Wasser fallen lassen, während Kugeln hautnah an ihm vorbeizischen. Pond war einmal mehr mit heilen Schuppen entkommen. Er würde neue Missionen übernehmen und beweisen, daß in Situationen, die ausweglos schienen, einer die Gräten hatte, die Sache in Ordnung zu bringen — James Pond, Unterwasseragent.

Die Einsätze

James Pond muß insgesamt 12 komplett verschiedene Aufträge erfüllen. Am Anfang jedes Einsatzes erscheint auf dem Bildschirm eine Instruktion, die erklärt, was zu tun ist. Drücken Sie Feuer, sobald Sie soweit sind.

Mission 1: Licence To Bubble

Sechs Hummer sind in Käfigen eingesperrt und müssen mit sechs Schlüsseln befreit werden. Finden Sie die Schlüssel, ehe ein listiger Taucher und sein Partner in einem Ruderboot die hilflosen Hummer entführen können. Es müssen mindestens vier der Hummer gerettet werden, wenn Sie die Mission mit Erfolg bestehen wollen. Jeder weitere gerettete Hummer bringt Zusatzpunkte ein!

Mission 2: From Sellafeld With Love

Ein Mühlweiher wird von radioaktiven Mülltonnen vergiftet, die dort deponiert worden sind. Eingesperrt in dem Weiher sind sieben unschuldige kleine rosafarbene Fische, die sich nach und nach in böse Psycho-Fische mit

Fängen verwandeln! Versuchen Sie, alle Fische zu finden und sie zum Eingangsrohr zu führen, damit sie entweichen können. Sobald ein Fisch berührt wird, folgt er Pond. Allerdings sind die Fische keineswegs so klug wie unser Held, und er muß auf sie warten, bevor er von einem Teil in einen anderen überwechselt, da sie sich sonst verirren. Mindestens fünf der Fische muß er retten.

Mission 3: A View To A Spill

Eine Ölplattform hat ein Leck, so daß Öl ins Wasser läuft. Pond muß die Plattform in die Luft jagen, indem er Dynamitstäbe findet und sie in der Nähe der großen vertikalen Pfeiler fallen läßt. Das Dynamit explodiert 99 Sekunden nach Platzierung des ersten Stabes. Sie müssen sich vor dem großen Knall in Sicherheit bringen. Es gibt insgesamt sieben Dynamitstäbe, von denen mindestens 6 benötigt werden, um die Plattform zu zerstören.

Mission 4: The Fish With the Golden Bar

Das Wrack eines verlorenen Schiffes ist gefunden worden. Als es sank, hatte es acht Goldbarren an Bord. Pond muß sie alle finden und sie auf das wartende Ruderboot bringen. Aber aufgepaßt: das Schiffswrack ist in einer tiefen, dunklen Unterwasserhöhle eingekeilt.

Mission 5: For Your Fins Only!

Giftige Müllkanister liegen überall entlang der Mittelmeerküste verstreut. Neun davon müssen Sie finden und zu einem nahegelegenen Strand bringen. Dort

werfen Sie sie einem der ortsansässigen Schlägertypen vor die Füße. Dieser springt prompt darauf und fällt ohnmächtig um.

Mission 6: Fishfingers

Schmuggler haben entlang der Südküste Englands Kisten mit Schmuggelware versenkt. Diese müssen gefunden und einem Raufbold vorgelegt werden, der sie zerstört. Aber Achtung, die Schmuggler werden versuchen, Sie von Ihrem Vorhaben abzubringen, und sie haben Wachhunde. Insgesamt gibt es 10 Kisten, von denen mindestens 8 gefunden werden müssen.

Mission 7: They Only Live Once

In der eisigen Arktis werden die Seehunde von bösen Eskimo-Zwergen bedroht. Acht Seehunde gibt es insgesamt, und jeder wird von einem Eskimo bewacht. Sie müssen den Eskimo irgendwie ausschalten und die Seehunde zu einem Ausgangsrohr führen (sie werden Ihnen dicht auf dem Fuß folgen). Mindestens sechs Tiere müssen auf diese Weise in Sicherheit gebracht werden.

Mission 8: Leak And Let Die

Zum Transport von Öl werden undichte Tankschiffe benutzt. Pond muß genügend Schwammstücke finden, um alle Lecks zu stopfen, bevor das Wasser verschmutzt wird. Für jedes Leck, durch das Öl ins Meer läuft, wird Zeit in Abzug gebracht. Sie müssen alle Lecks in zwei Tankschiffen stopfen, bevor die Zeit abgelaufen ist und das Wasser vollkommen verschmutzt ist.

Mission 9: Orchids Are Forever

Ein tropischer Regenwald wird von Bauvorhaben bedroht. Die einzige Möglichkeit für Pond, die Bäume zu retten (neun insgesamt), besteht darin, die magischen Orchideen zu finden, die im Wasser wachsen und je eine davon an den Wurzeln jedes Baumes zu pflanzen. Jeder Baum braucht eine Orchidee. Wenn ein Baum bereits durch eine Orchidee geschützt ist, kann Pond in unmittelbarer Nähe keine weitere pflanzen. Mindestens sieben der Bäume müssen auf diese Weise vor dem Untergang gerettet werden.

Mission 10: Moneyraker

Die verlorene Stadt Atlantis ist gefunden worden, und man hat wertvolle Vasen in den Ruinen auf dem Meeresboden entdeckt. Diese Vasen müssen Sie bergen und auf die wartenden Ruderboote bringen. Gehen Sie sorgfältig damit um, denn sie sind sehr zerbrechlich! Mindestens sieben müssen in Sicherheit gebracht werden.

Mission 11: The Mermaid Who Loved Me

Neun Meerjungfrauen schweben in der Gefahr, von Wissenschaftlern gefangen zu werden. Leider hat ihnen die Wasserverschmutzung arg zugesetzt, so daß sie sich nicht vom Fleck rühren können. Nur Pond kann sie noch retten! Er muß für jede einen magischen Kamm finden, der ihr Stärke verleiht, damit sie ihm in die Sicherheit der Ausgangsröhre folgen kann. Die Meerjungfrauen sind so schwach, daß sie ohne den Kamm den Weg nicht zurücklegen können.

Mission 12: Dr. Maybe

Hier sind die Wissenschaftler hinter Pond selbst her! Sie müssen ihm helfen, zu entkommen, aber vorher muß er noch 10 Birnen finden (das Lieblingsobst von kleinen orangefarbenen Fischen wie Pond einer ist), um sich und seine Familie auf der Flucht zu ernähren. Gefundene Birnen müssen an der Eingangsrohre abgelegt werden. Alle zehn müssen gefunden werden.

James erscheint aus seiner heimatlichen Röhre mit einem zuversichtlichen Lächeln. Noch weiß er nicht, was ihm bevorsteht. Benutzen Sie den Joystick, um ihn umherzumanövrieren. Ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt, daß er Bläschen von sich gibt. Diese sind nützlich, um die Feinde hinwegzublasen. Lassen Sie die Bläschen platzen, bevor die Feinde das Weite suchen... ansonsten werden sie garstig. Für geplatzte Feinde erhalten Sie Bonuspunkte. Hüten Sie sich vor jeder Berührung mit dem Feind, denn sonst sinkt Ihre Fischometer-Energie. Wenn Sie keine Energie mehr haben, verlieren Sie ein Leben.

Das Steuerpult

Das Steuerpult enthält von links nach rechts: die verbleibende Zeit (gezählt wird je nach Einsatz mit unterschiedlicher Geschwindigkeit); Anzahl der Gegenstände, die noch gerettet/gesammelt werden müssen (gelb) und Anzahl der bereits geretteten/gesammelten Gegenstände (in orange); der Punktestand;

der Fischometer (wenn auf Null angelangt, verlieren Sie ein Leben - Pond erhebt seine Finger, um zu zeigen, wieviele Leben Sie noch übrig haben; er wird wütender und wütender, je mehr Leben bachab gehen).

Zurück ins traute Heim

Zurückziehen des Joysticks veranlaßt James, in sein Loch zurückzukriechen. Dies kann er jederzeit während eines Einsatzes tun, indem er in die "Heim"-Röhre schlüpft. Am anderen Ende der Röhre sehen Sie Ihr Haus (samt Satelliten-Fisch-Platte). Das Haus dient zur Aufbewahrung der auf den Missionen eingesammelten Gegenstände. James kann jederzeit hierher kommen, um sich ein Objekt zu holen, das er braucht. Sobald er sich der Tür nähert, öffnet sie sich — wenn er durch die Tür geht, erscheint eine Meldung, daß er noch keine Objekte gesammelt hat. Wenn er jedoch welche gesammelt hat, kann man in der Inventarliste hoch- und runterrollen und das Gewünschte wählen. Zur Erinnerung: Pond kann immer nur ein Objekt aufs Mal mit sich herumtragen. Sie werden selbst herausfinden müssen, wozu die Objekte dienen. Es sind dies ein Zylinder, ein Goldfischglas, eine Sonnenbrille, eine Strahlenkanone und Dynamit.

Über Wasser

James Pond kann aus dem Wasser springen, doch fällt dadurch sein Fischometer ziemlich rasant ab. Daß Meßinstrument kehrt aber auf den vorherigen Stand zurück, sobald er wieder im Wasser landet.

Bonus-Objekte

Überall verstreut auf dem Meeresboden gibt es Bonus-Objekte, die man einsammeln oder benutzen kann. Manche muß man auch woanders hin bringen (diese sind lebenswichtig für bestimmte Missionen. Eine Punktezahl erscheint, wenn sie an der richtigen Stelle deponiert wurden). Hüpfende Objekte tun in der Regel irgend etwas, z.B.:

Bomben: sind schädlich und gehen meist gleich in die Luft, sobald man sie einsammelt. Wenn dies versehentlich passiert, sollte man sich möglichst schnell in Sicherheit bringen.

Feen-Zauberstab: macht Pond einige Sekunden lang unbezwingbar. Dabei tanzt eine Fee um ihn herum.
Schädel-Zaubertrank: gefährlich. Alle Feinde auf dem Bildschirm werden ganz besonders böartig.
Flasche: tötet alle Bösen auf dem Bildschirm.

Whisky-Flasche (JD): schädlich, macht für eine Weile betrunken.

Kaugummi: läßt alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde zerplatzen.

Uhren: geben Ihnen zusätzliche Zeit.

Leimtöpfe: bewirken, daß Pond eine kurze Zeit auf dem

Meeresgrund festklebt (er kann aber trotzdem mit seinen Bläschen weiterhin Feinde zum Platzen bringen).

Herz: verleiht Pond ein Zusatzleben.

Zur Beachtung: Manche Objekte sind unsichtbar. Da muß man besonders scharf hingucken!

Sternfisch

Auf dem Meeresboden tummeln sich auch hüpfende Sternfische, die sehr schwierig einzufangen sind. Ihre Wirkung hängt von ihrer Farbe ab:

Rote Sternfische: verleihen Super-Schnelligkeit. Man kann bis zu 7 davon einsammeln. Die Super-Schnelligkeit hält an, bis man ein Leben einbüßt.

Gelbe Sternfische: verleihen maximale Energie.

Grüne Sternfische: verleihen Blasen-Zerplatz-Energie. Manche Bläschen schweben weg und bringen jeden Feind, den sie berühren, zum Platzen. Diese Energie dauert an, bis man ein Leben einbüßt.

Dunkle Sternfische: heften sich an und ziehen Pond eine Weile mit sich herum.

Wozu sind die Punkte gut? Prämien!

Als Prämie für jeweils 100 000 Punkte erhalten Sie ein Zusatzleben.

Geheime Höhlen

Diese befinden sich überall auf dem ganzen Meeresboden. Sie müssen sorgfältig suchen, um sie zu finden. Manche sind gut, manche schlecht, doch so lange Sie sich darin aufhalten, sinkt das Fischometer, also beeilen Sie sich!

Im geheimen Dienst der Majestät

Darüber hinaus gibt es noch jede Menge Geheimnisse zu erforschen in James Pond, Unterwasser-Agent. So viele, daß Sie wahrscheinlich kaum je alle finden werden. Aber wir hoffen, die Suche macht Ihnen Spaß.

Und halten Sie in Zukunft die Augen offen nach weiteren Missionen für James Pond!

Die momentan erhältlichen Produkte von Millennium:

James Pond -

Underwater Agent

Atari ST
Amiga

Manix

Atari ST
Amiga

Yolanda

Atari ST
Amiga

ThunderStrike

Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)

Resolution 101

Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)

Cloud Kingdoms

Atari ST
Amiga
PC (CGA, EGA & VGA)

Kid Gloves

CBM 64 Kassette
CBM 64 Diskette
Atari ST
Amiga

Halten Sie Ausschau nach folgenden spannenden Produkten, die in Kürze bei Millennium herauskommen:

Horror Zombies from the Crypt

Atari ST, Amiga und IBM PC (EGA, VGA)

Warlock - The Avenger

Atari ST, Amiga und CBM 64 (Kassette & Diskette)

Hill Billy Moonshine Racers

Atari ST, Amiga und IBM PC (CGA, EGA & VGA)

Tentacle

Atari ST und Amiga

JAMES POND

UNDERWATER AGENT



Par Vectordean

Un jeu pour ordinateurs Atari ST et
Commodore Amiga par Millenium

Conception du jeu par Chris Sorrell
Programmation Amiga et ST par Chris Sorrell
Graphismes par Chris Sorrell
Effets sonores pour Amiga par Chris Sorrell
Musique et effets sonores par Richard Joseph
Conception de l'emballage par Mark Nightingale de
Nightingale
Publié par Millenium

© Millenium/Vectordean 1990

Millenium
21 Kimberly Road
Cambridge
CB4 1HG

© Droits de reproduction du logiciel, de la documentation
et du travail artistique auprès de Millenium et
Vectordean. Tous droits réservés. Aucune partie de ce
logiciel peut être copiée ou transmise sous toute forme ou
tout moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu à la
condition qu'il ne soit ni loué ni prêté sans l'autorisation
écrite de Millenium.

Instructions de chargement

Atari ST et Commodore Amiga

1. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de laisser l'ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus se serait installé dans la mémoire de l'appareil. Cette opération tuera le virus s'il y en a un.

2. Insérez la disquette de lancement dans l'unité et allumez l'ordinateur. Le jeu commence à se charger. Ne retirez pas la disquette de l'unité pendant le jeu.

"Alors, Mr Pond! Vos piètres tentatives de contrecarrer mes plans de domination souterraine ont misérablement échouées. Il ne me reste donc aucune alternative que de vous sortir du jeu."

Pond souleva le sourcil. Le grincement du fauteuil roulant du docteur faisait écho dans la pièce et pour la première fois, Pond pouvait voir son adversaire meurtrier. Doctor Maybe donna une caresse au matou à la fourrure touffue tandis que celui-ci se prélassait sur son genou. Le minou heureux jeta un coup d'oeil affamé vers James et se lécha les babines. Pond avait le pressentiment que du poisson serait au menu du soir. Le docteur continua: "Mais avant de rencontrer votre destin, mon cher appât, permettez-moi de vous faire part de mes plans diaboliques." A ce moment-là, Pond éleva les deux sourcils.

"J'ai l'intention d'exercer un chantage auprès des leaders mondiaux grâce à des tubes de déchets toxiques placés de façon stratégique autour du globe et prêts à injecter des poisons dans la mer. Tout ce qui vit au-dessous des vagues périra. Aucune super puissance n'osera se mettre sur mon chemin ce qui me laissera libre de prendre possession des richesses des océans."

James n'avait pas le choix. Il devait écouter le pervers charlatan.

"En attendant", continua le Docteur, "mes savants exploreront le monde souterrain pour y apprendre ses secrets et ce monde obscur et silencieux m'appartiendra.. COMPLETEMENT!"

Des années de travail avec des tyrans fous amena James à penser que le physicien était complètement déconnecté. "Maintenant Double Bulle Sept." Le toubib démoniaque fit une pause pour accentuer l'effet dramatique de sa nouvelle.

"Il est temps de rencontrer le faiseur".

"Pas si vite, cher Docteur. Je ne suis pas encore tout à fait prêt à rencontrer Captain Birdseye. J'ai encore un tour dans ma manche!"

Pond appuya sur son bouton de manchette. Une fine corde sortit de suite de sa manche et un tuyau au-dessus prit la forme d'un lasso. Pond se jeta de l'autre côté du yacht du Docteur tel un cabillaud pourchassé.

"GARDES! Pond est en train de s'échapper" cria le Docteur. Mais Pond était déjà sous les eaux, les balles sifflant à quelques centimètres de son corps poissonneux.

Pond avait survécu. Une fois de plus, il était libre de faire face au danger dans les profondeurs aquatiques. Une fois de plus, il avait prouvé que quand tout semble perdu et que la fin semble proche, il y a toujours un poisson avec suffisamment d'arêtes pour sauver la journée....James Pond, autorisé à créer suspense et cris de joie.

Les missions

James Pond doit effectuer douze missions distinctes et au début de chacune d'entre elles, un message défile sur l'écran pour vous donner les instructions. Appuyez sur feu lorsque vous êtes prêt à commencer.

Mission 1 - Licence To Bubble

Six langoustes sont piégées dans des cages et six clés vous permettent de les libérer. Trouvez une clé pour libérer chaque langouste avant qu'un plongeur démoniaque et son partenaire dans une barque viennent kidnapper les pauvres langoustes sans défense. Si vous sauvez plus de langoustes, vous obtenez un bonus!

Mission 2 - From Sellafeld with Love

Un bassin est en train d'être pollué par des boîtes de déchets radio-actifs qui y ont été déposées. Piégés dans le bassin se trouvent sept petits poissons rouges innocents qui se transforment peu à peu en petits poissons-vampires! Trouvez chaque poisson et menez-le vers le tuyau d'entrée du niveau pour qu'il puisse s'échapper.

Lorsqu'un poisson est touché, il suit Pond de près. Cependant, ces poissons ne sont pas aussi intelligents que notre héros et il doit les attendre avant de pouvoir changer de parties sinon ils se perdent! Vous devez en sauver au moins cinq!

Mission 3 - A view to spill

Un plateforme pétrolière présente des fuites qui polluent la mer. Pond doit la faire sauter en trouvant des bâtons de dynamite et en les faisant tomber sur l'un des pieds verticaux de la plateforme. La dynamite explosera dans les quatre-vingt dix secondes suivant la mise en place du premier bâton. Il y en a sept bâtons de dynamite en tout et vous devez en utiliser au moins six pour pouvoir détruire la plateforme de façon efficace.

Mission 4 - The Fish with the Golden Bar

L'épave d'un navire perdu vient d'être trouvée! Lorsque celui-ci a coulé, il possédait huit lingots d'or à son bord. Pond doit tous les trouver et les amener à la barque qui l'attend. Attention, l'épave se trouve dans une caverne sous-marine sombre et profonde.

Mission 5 - For your fins only!

Des boîtes de déchets toxiques se trouvent le long de la côte méditerranéenne. Il y en a neuf en tout et chacune doit être trouvée puis amenée vers une plage dans les environs et larguée sur le chemin de l'un des butors de lager local. Il rentrera dedans et tombera inconscient!

Mission 6 - Fishfingers (Fishfingers)

Des contrebandiers ont caché des paquets de produits de contrebande volés au sud de la côte britannique. Chaque paquet de butin doit être trouvé et largué devant un hooligan qui le détruira. Attention car les contrebandiers essaieront de vous arrêter et ils ont des chiens de garde. Il y a dix paquets en tout et vous devez en détruire au moins huit.

Mission 7 - They only live once

Dans la mer glacée de l'Arctique, les phoques sont menacés par des nains eskimos vicieux. Il y a huit phoques et chacun est gardé par un eskimo. Vous devez faire fuir l'eskimo et mener chaque phoque vers le tuyau d'entrée de sécurité (il vous suivra de près!). Vous devez sauver au moins six phoques.

Mission 8 - Leak and let die

Des citernes de pétrole fuyantes sont utilisées pour transporter le pétrole. Pond doit trouver une éponge pour éponger chaque fuite avant que l'eau ne soit polluée. Pour chaque fuite qui se déverse dans la mer, vous perdez du temps à un rythme régulier. Vous devez placer toutes les fuites dans deux citernes avant que le temps ne se termine et que l'eau soit entièrement polluée.

Mission 9 - Orchids are forever

Une forêt tropicale est menacée par des ouvriers en bâtiment. Le seul moyen pour Pond de sauver les arbres

(neuf en tout) est de trouver des orchidées magiques spéciales qui poussent sous l'eau. Vous devez en planter une à la base de chaque arbre. Si un arbre a déjà été protégé, Pond ne pourra pas planter une autre fleur à côté. Vous devez protéger au moins sept arbres.

Mission 10 - Moneyraker

La cité perdue d'Atlantis a été trouvée et des vases de valeur inestimable ont été découverts parmi les ruines vaseuses. Vous devez les trouver et ramener chaque vase vers la barque qui attend à proximité. Attention de ne pas les faire tomber car ils sont fragiles! Il faut que vous obteniez au moins sept vases.

Mission 11 - The Mermaid who loved me

Neuf mermaids sont en danger à cause de savants qui veulent les attraper. Malheureusement, elles sont malades à cause de la pollution de l'eau et ne peuvent pas bouger. Seul Pond peut les sauver! Vous devez trouver un peigne magique pour chaque sirène pour lui donner la force de suivre le chemin menant au tuyau d'entrée. Jusqu'à ce que le peigne soit trouvé, une sirène n'est pas assez forte pour suivre Pond.

Mission 12 - Dr Maybe

Les savants sont après Pond en personne! Vous devez l'aider à s'échapper mais avant qu'il ne le fasse, il lui faut trouver dix poires (l'aliment favori d'un petit poisson orangé tel que Pond) pour se nourrir ainsi que sa famille

pendant leur fuite vers la liberté. Une fois que vous avez trouvé une poire, celle-ci doit être déposée au tuyau d'entrée. Les dix poires doivent être trouvées!

James sortira de son tuyau natal avec un sourire confiant sur le visage. Il a très peu d'idée de ce qui l'attend. Utilisez votre joystick pour le déplacer en appuyant sur feu pour lui faire faire des bulles. Vous devez les utiliser pour piéger vos ennemis dedans. Faites-les éclater avant que l'ennemi ne s'échappe sinon il deviendra très méchant. Des bonus sont remis pour les premiers ennemis éclatés. Ne le touchez pas ou votre énergie descendra sur le "piscimètre". Si vous tombez à court d'énergie, vous perdez une vie.

Le tableau de contrôle

Le tableau de contrôle montre de la gauche vers la droite: le temps qu'il reste (qui se décompte à des vitesses différentes selon la mission); le nombre de choses qu'il reste à sauver/ramasser (en jaune) et le nombre de choses sauvées/ramassées (en orange); votre score; votre "piscimètre" (vous perdez une vie si celui-ci est à zéro) et le nombre de vies qu'il reste (Pond lèvera les doigts pour vous l'indiquer et il se met encore plus en colère si vos vies diminuent).

Retour à la base

Tirez le joystick vers le bas et James descendra dans son tuyau natal. Il peut revenir chez lui pendant une mission

grâce à ce tuyau. Lorsque vous sortez du tuyau, vous verrez votre maison de l'autre côté (fournie avec l'antenne parabolique pour TV satellite). La maison est utilisée pour stocker les objets trouvés pendant les missions. James peut revenir à la maison à tout moment et récupérer un article pour l'aider dans une mission particulière. Lorsque vous vous approchez de la porte, celle-ci s'ouvre et si vous passez au travers, un message apparaît vous indiquant qu'aucun objet n'a encore été ramassé. Une fois que vous avez ramassé les objets, vous pourrez les faire défiler vers le haut ou le bas pour en sélectionner un. Rappelez-vous que vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois. Vous devrez découvrir leur fonction. Ceux que vous devez trouver sont un chapeau haut-de-forme, un bocal pour poisson rouge, une paire de lunettes, un canon-raie et de la dynamite.

Au-dessus de l'eau

James Pond peut sauter hors de l'eau mais lorsqu'il le fait, son piscimètre commence à descendre. Celui-ci revient au niveau précédent lorsque vous retournez dans l'eau.

Objets de bonus

Au fond de l'océan, vous trouverez de nombreux objets de bonus à saisir. Certains peuvent être utilisés, certains vous donnent des points de bonus et d'autres doivent être amenés ailleurs (ils sont importants pour certaines missions - un score apparaît lorsqu'ils ont été déposées à

l'endroit correct). Les objets qui rebondissent ont souvent des conséquences. Il s'agit de:

Bombes - Très mauvaises. Commencent à sauter dès que vous les saisissez. Si vous en saisissez une par accident, il vaut mieux commencer à bouger de suite.

Baguette magique - Elle vous rend invincible pendant quelques secondes. Une baguette magique dansera pendant que vous êtes protégé.

Potion Tête de mort - Mauvaise. Tous les ennemis sur l'écran deviennent encore plus mauvais.

Bouteille de potion - Élimine tous les méchants qui se trouvent sur l'écran.

Bouteille de whisky (JD) - Mauvaise car vous rend saoul pendant quelques temps.

Chewing-gum - Enferme tous les ennemis sur l'écran dans une bulle.

Horloges - vous donne du temps supplémentaire

Pots de colle - Collent au fond de l'océan pendant quelques secondes mais vous pouvez toujours emprisonner les ennemis.

Cœur - vous donne une vie supplémentaire.

Certains objets sont invisibles. Vous devrez vraiment chercher pour les trouver.

Etoile de mer

Vous pouvez trouver des étoiles de mer rebondissantes au fond de l'océan ce qui les rend difficiles à saisir. Ce qu'elles font est déterminer par leur couleur.

Etoile de mer rouge - vous donne plus de vitesse (super vitesse). Vous pouvez en saisir jusqu'à sept pour obtenir encore plus de puissance (hyper vitesse). La super vitesse dure jusqu'à ce que vous perdiez une vie.

Etoile de mer jaune - vous donne un maximum d'énergie

Etoile de mer verte - Donne de la puissance à vos bulles. Certaines bulles flotteront et emprisonneront les ennemis qu'elles touchent. Cette puissance dure jusqu'à ce que vous perdiez une vie.

Etoile de mer sombre - Elle s'accroche à vous et vous amène avec elle pendant quelques secondes.

Que font les points? Ils donnent des prix!

En récompense, vous obtiendrez une vie supplémentaire tous les 100 000 points.

Cavernes secrètes

Elles se trouvent de partout au fond de l'océan. Pour les trouver, il vous faudra fouiller. Certaines seront bonnes, d'autres mauvaises mais dès que vous vous trouvez dedans, le niveau de votre piscimètre descend. Dépêchez-vous!

Au service secret de Ses Majestés

Il y a de nombreux autres secrets à découvrir dans James Pond, Agent sous-marin. Il y en a tant que nous pensons que vous n'arriverez jamais à les trouver. Nous espérons cependant que vous vous amuserez en les cherchant.

Tenez-vous prêt pour d'autres missions de James Pond dans l'avenir.

Produits de Millenium à paraître bientôt

Horror Zombies from the crypt - Atari ST, Amiga et IBM PC (EGA, VGA)

Warlock - The Avenger - Atari ST, Amiga et CBM 64 (Cassette & disquette)

Hill Billy Moonshine Racers - Atari ST, Amiga et IBM PC (CGA, EGA & VGA)

Tentacle - Atari St et Amiga

Outlands - Atari ST, Amiga et IBM PC (EGA & VGA)

Produits de Millenium à paraître bientôt

James Pond - Underwater Agent Atari ST
Amiga

Manix Atari ST
Amiga

Yolanda Atari ST
Amiga

ThunderStrike Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)

Resolution 101 Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)

Cloud Kingdoms Atari ST
Amiga
PC (CGA, EGA & VGA)

CBM 64 Cassette
CBM 64 Disquette
Kid Gloves Atari ST
Amiga

JAMES POND

UNDERWATER AGENT



di Vectordean

**Un gioco per l'Atari ST e il Commodore
Amiga pubblicato da Millennium.**

Progettazione di gioco: Chris Sorrell
Programmazione per l'Amiga e l'ST: Chris Sorrell
Grafica: Chris Sorrell
Effetti sonori per l'Amiga: Chris Sorrell
Musica e effetti sonori: Richard Joseph
Progettazione del pacchetto: Mark Nightingale of
Nightingale
Pubblicato da Millennium

© Millennium/Vectordean 1990

Millennium
21, Kimberly Road
Cambridge
CB4 1HG

© Il copyright sussiste presso la Millennium e Vectordean per quanto riguarda tutto il software, la documentazione e la parte artistica. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo software può essere copiata o trasmessa sotto alcuna forma o con alcun mezzo. Questo software è venduto a condizione che non sarà affittato o prestato senza l'espresso permesso scritto della Millennium.

Istruzioni di caricamento

Atari ST e Commodore Amiga

1. Spegnete il computer e staccate tutte le unità periferiche. Vi raccomandiamo di lasciare il computer spento per trenta secondi nel caso in cui un virus si sia installato nella memoria del vostro computer. Così facendo il virus, se presente, sarà ucciso.
2. Inserite il Boot Disk nel drive e accendete il computer. A questo punto il gioco comincerà a caricarsi. Non rimuovete il disco dal drive mentre il gioco è in corso.

"Allora, Mr. Pond! I suoi deboli tentativi di contrastare i miei piani per dominare il mondo sotterraneo sono miserabilmente falliti. Non mi rimane altra alternativa che eliminarla dal gioco."

L'arcata sopraccigliare di Pond si alzò. Il ronzio proveniente dalla sedia a rotelle del dottore echeggiò per tutta la stanza e, per la prima volta, Pond poté vedere il suo mortale avversario. Il dottor Maybe accarezzava il grasso gatto a pelo lungo che gli stava languidamente adagiato in grembo - il micio viziato lanciò uno sguardo arrabbiato a James e si leccò le labbra - e James ebbe la spiacevole sensazione che quella notte ci sarebbe stato pesce sul menù. Il dottore continuò: "Ma prima di andare incontro al suo destino, mio ittico amico, mi consenta di descriverle i miei diabolici piani."

Ormai le arcate sopraccigliari di Pond erano sollevate all'estremo.

"Terrò in ostaggio i capi della terra con tubi di scarico tossici che sono sistemati in posizioni strategiche attorno al globo e pronti a scaricare veleno nel mare - tutto ciò che vive sotto le onde perirà. Nemmeno le superpotenze oseranno ostacolarmi e mi lasceranno libero di saccheggiare le ricchezze degli oceani."

A James non rimaneva che ascoltare quel dottoraccio deformato e il suo orrendo qua qua.

"Nel frattempo", continuava il dottore, "i miei scienziati esploreranno il mondo sotterraneo, impareranno i suoi segreti e questo buio mondo silenzioso sarà mio...TUTTO MIO!"

Anni di esperienza con despoti impazziti convinsero James che questo dottore aveva perso proprio tutte le rotelle.

"E ora, doppia bolla sette." E qui il folle dottore si fermò, per ottenere il giusto effetto drammatico. "E' giunta l'ora di incontrare il Creatore".

"Non così di fretta, caro dottore, non mi sento ancora pronto a incontrare il Capitano Vistad'uccello. Ho ancora un piccolo trucco nella manica!"

Pond schiacciò il gemello della camicia. Improvvisamente un filo sottile gli sfrecciò dalla manica e si attorcigliò ad un tubo in alto. Pond si lanciò e si lasciò oscillare attraverso lo yacht come un merluzzo patentato.

"GUARDIE! Pond sta scappando" fischiò il dottore. Ma Pond era già piombato nell'acqua, mentre i proiettili

sibilavano a pochi centimetri dal suo corpo di pesce. Pond ce l'aveva fatta, era sopravvissuto. Ancora una volta era libero di affrontare il pericolo nelle profondità acquatiche. Ancora una volta era riuscito a dimostrare che quando tutto sembra perso e la fine è vicina, c'è sempre un pesce con un po' di fegato che riesce a salvare la situazione...James Pond - con licenza di ridere e di spassarsela!

Le missioni

James Pond deve completare dodici missioni indipendenti e totalmente diverse. All'inizio di ogni missione sarà visualizzato un messaggio che vi dirà tutto ciò che dovete fare. Schiacciate fire quando siete pronti per incominciare.

Missione 1 - Licence To Bubble

Ci sono sei aragoste intrappolate in altrettante gabbie e sei chiavi che le possono liberare. Trovate la chiave per liberare ogni aragosta prima che un palombaro con il suo aiutante arrivino con una barca a remi a rapire le povere aragoste indifese. Per completare la missione devono essere salvate almeno quattro aragoste. Aragoste in più salvate vi daranno punti premio!

Missione 2 - From Sellafield With Love

Dei contenitori di scorie radioattive stanno inquinando una riserva d'acqua dopo esservi stati scaricati. Intrappolati nella pozza ci sono sette innocenti pesciolini

rosa che lentamente vengono trasformati in disgustosi psicopesci dalle lunghe zanne! Tocca a voi trovare ogni pesce e guidarlo verso il tubo al livello d'ingresso così che riesca a scappare. Quando un pesce viene toccato seguirà Pond da vicino, ma questi pesci non sono intelligenti come il nostro eroe così egli deve aspettarli prima di poter cambiare sezione altrimenti si perdono! Devono essere salvati almeno cinque pesci!

Missione 3 - A View To A Spill

Da una piattaforma petrolifera del petrolio sta inquinando il mare. Pond deve far saltare la piattaforma, dopo aver trovato dei candelotti di dinamite e averli fatti cadere su tutti e due i larghi piloni verticali della piattaforma. La dinamite esploderà novantanove secondi dopo che sarà stata piazzato il primo candelotto. Accertatevi di riuscire a scappare prima dell'esplosione. Ci sono sette candelotti di dinamite, almeno sei devono essere usati per distruggere effettivamente la piattaforma.

Missione 4 - The Fish With The Golden Bar

E' stato ritrovato il relitto di una nave! Al momento dell'affondamento c'erano otto solidi lingotti d'oro a bordo. Pond li deve trovare tutti e portarli sulla barca a remi. Fate attenzione, il relitto si trova in una profonda e buia caverna subacquea!

Missione 5 - For Your Fins Only!

Dei contenitori di scorie radioattive giacciono lungo la costa del Mediterraneo. I contenitori sono nove, ognuno dei quali deve essere ritrovato e portato verso una spiaggia vicina e lanciato sul cammino di uno degli zoticoni locali. Quest'ultimo ci camminerà contro e inconsapevolmente sarà colpito!

Missione 6 - Fishfingers

Dei contrabbandieri hanno nascosto dei pacchetti di merce rubata lungo la costa meridionale dell'Inghilterra. Ogni pacchetto di bottino deve essere trovato e lasciato cadere di fronte a un hooligan che lo distruggerà. Fate attenzione, i contrabbandieri cercheranno di fermarvi, e inoltre hanno dei cani da guardia. Ci sono dieci pacchetti, dei quali almeno otto devono essere distrutti.

Missione 7 - They Only Live Once

Nel gelido artico, dei dispettosi nani eschimesi minacciano delle povere foche. Le foche sono otto, e a guardia di ognuna c'è un eschimese. Voi dovete riuscire a eludere l'attenzione dell'eschimese e a guidare ogni foca al sicuro presso il tubo d'ingresso (vi seguirà molto da vicino!). Devono essere salvate sei foche come minimo.

Missione 8 - Leak And Let Die

Delle petroliere piene di falle vengono usate per trasportare petrolio. Pond deve trovare un pezzo di

spugna per tappare ogni falla prima che l'acqua venga inquinata. Per ogni falla che lascia uscire petrolio nel mare si perderà del tempo ad un rrimo regolare. Voi dovete riparare tutte le falle in due petroliere prima che il tempo a disposizione finisca e che l'acqua venga completamente inquinata.

Missione 9 - Orchids Are Forever

Una foresta pluviale è minacciata da alcuni operai edili. L'unico modo in cui Pond può riuscire a salvare gli alberi (ce ne sono nove), consiste nel trovare delle speciali orchidee magiche che stanno crescendo sott'acqua. Dovete piantarne una alla base di ogni albero. Ogni albero ha bisogno di una orchidea. Se un albero è già stato protetto, Pond non potrà piantare un altro fiore nelle sue vicinanze. Dovete cercare di proteggere non meno di sette alberi.

Missione 10 - Moneyraker

E' stata ritrovata la perduta città di Atlantide, e dei vasi di valore inestimabile sono stati scoperti tra le rovine sul fondo del mare. Voi dovete localizzare i vasi e portarli ciascuno verso le barche a remi che sono in attesa. Fate attenzione a non lasciar cadere i vasi poiché sono molto fragili! Accertatevi di essere in grado di prendere almeno sette vasi,

Missione 11 - The Mermaid Who Loved Me

Nove sirene corrono il pericolo di essere catturate da

alcuni scienziati che le vogliono. Sfortunatamente l'acqua inquinata le fa sentire male e non sono in grado di muoversi. Solo Pond le può salvare! Voi dovete trovare un pettine magico per ogni sirena, pettine che le darà la forza di seguirlo verso il santuario presso il tubo d'ingresso. Finché non riuscirete a trovarle il pettine, la sirena non avrà la forza di seguire Pond.

Missione 12 - Dr. Maybe

E' proprio Pond che gli scienziati stanno cercando! Voi dovete aiutarlo a scappare, ma prima che riesca a farlo, egli deve trovare 10 pere (il cibo favorito dei pesciolini arancioni come Pond) con cui nutrire se stesso e la sua famiglia durante la loro fuga per la libertà. Una volta trovata una pera, deve essere depositata sul tubo d'ingresso. Devono essere trovate tutte e dieci le pere! James apparirà all'uscita del tubo di casa sua con un sorriso sicuro dipinto sul volto. Ma non sa cosa ancora lo aspetta. Usate il joystick per far muovere James - premendo il pulsante fire gli farete fare delle bollicine. Dovete usare le bollicine per eliminare i vostri nemici. Fate scoppiare le bollicine prima che i nemici riescano a fuggire, altrimenti si arrabbieranno molto. Appariranno dei premi per i nemici eliminati. Non toccate i nemici altrimenti il vostro pesciometro calerà. Se esaurite tutta l'energia a vostra disposizione perderete una vita.

Il pannello di controllo

Il pannello di controllo mostra da sinistra verso destra: il tempo rimanente (diminuisce con una velocità diversa a seconda della missione); il numero delle cose che ancora rimangono da raccogliere/salvare (in giallo) e il numero delle cose già raccolte/salvate (in arancione); il vostro punteggio; il vostro pesciometro (se si esaurisce avete perduto una vita) e il numero delle vite rimanenti (Pond alzerà la mano per mostrarvi con le dita quante vite vi rimangono ancora - si arrabbia man mano che le vostre vite diminuiscono).

Ritornare a casa

Tirando in giù il joystick James ritornerà nel suo tubo. James può tornare a casa in qualsiasi momento durante le missioni attraverso il tubo di casa. Quando venite fuori dal tubo dall'altro capo vedrete la vostra casa (completa di piatto di pesce satellite). La casa è usata per conservare gli oggetti ritrovati durante le missioni. James può tornare a casa in qualsiasi momento e prendere degli oggetti che gli possono tornare utili durante una particolare missione. Quando vi avvicinate alla porta questa si aprirà - se attraversate la porta apparirà un messaggio che vi dirà che ancora non avete raccolto alcun oggetto. Quando avrete raccolto oggetti potrete passarli tutti in rassegna e decidere quale volete scegliere. Ricordate che potete trasportare un oggetto per volta. Dovrete scoprire che cosa possono fare gli oggetti. Gli oggetti da trovare sono un cappello a

cilindro, una bolla da pesce rosso, un paio di occhiali da sole, un fucile e della dinamite.

Sull'acqua

James Pond può saltare fuori dall'acqua ma se lo fa il suo pesciometro comincerà a calare. Il pesciometro tornerà al suo livello precedente quando ritornate in acqua.

Oggetti premio

Sul fondo del mare ci sono molti oggetti premio che potete raccogliere. Alcuni di loro possono essere usati, altri vi regalano punti premio e altri ancora devono essere portati altrove (questi sono vitali per altre missioni - apparirà un punteggio quando saranno lasciati cadere sul posto giusto). Gli oggetti che rimbalzano generalmente fanno qualcosa di preciso. Gli oggetti sono:

Bombe - sono cattive e cominceranno a scoppiare non appena le sollevate. Se accidentalmente ne prendete una, la cosa migliore da fare è allontanarsene subito.

Bacchette magiche - queste vi renderanno invincibili per qualche secondo. Una fatina vi danzerà attorno durante il periodo in cui sarete protetto.

Pozione del cranio - sono oggetti cattivi. Tutti i nemici sullo schermo diventeranno ancora più cattivi.

Bottiglia della pozione - uccideranno tutti i cattivacci sullo schermo.

Bottiglia di whisky (JD) - sono cattivi e vi fanno diventare ubriachi per un po'.

Bubble-gum - farà andare in bollicine tutti i nemici sullo schermo.

Orologi - vi regalano tempo extra.

Scatole di colla - vi incollano sul fondo del mare per un po' ma potrete lo stesso mandare in bollicine i vostri nemici.

Cuore - vi regala un'altra vita.

Notate che alcuni oggetti sono invisibili. Dovrete fare ancora più attenzione per trovarli.

Stelle di mare

Quando le si incontrano, le stelle di mare saltellano sul fondo del mare, e questo le rende molto difficili da catturare. Quello che possono fare per voi è determinato dal loro colore. Questo è quello che fanno: -

Stelle di mare rosse - vi danno estrema velocità. Ne potete raccogliere fino a un massimo di sette per ottenere una eccezionale velocità! Tale velocità eccezionale durerà finché perdetevi una vita.

Stelle di mare gialle - vi danno il massimo d'energia.
 Stelle di mare verdi - vi danno la forza delle bollicine.
 Alcune bollicine voleranno via e manderanno in bolle i nemici che riusciranno a toccare. La forza delle bollicine durerà finché perdetate una vita.
 Stelle di mare scure - vi si appiccicano addosso e vi trascinano per qualche secondo.

Che cosa fanno i punti? Premi!

Come premio, per ogni 100.000 punti riceverete una vita extra.

Caverne segrete

Si trovano dappertutto sul fondo del mare. Per individuarle dovrete guardare attentamente. Alcune sono buone, altre sono cattive, ma ogni volta che vi ci trovate dentro il livello del vostro pesciometro comincerà a scendere, perciò affrettatevi!

Al servizio segreto di Sua Maestà

Ci sono molte altre cose da scoprire in James Pond - Agente Subacqueo. Così tante che non pensiamo riuscirete mai a trovarle tutte. Ma speriamo che per voi sarà un divertimento cercare di scoprirle.

Molte missioni aspettano James Pond in futuro. Aspettatele anche voi!

Gamma dei prodotti Millennium disponibili

James Pond - Underwater Agent

Atari ST
Amiga

Manix

Atari ST
Amiga

Yolanda

Atari ST
Amiga

ThunderStrike

Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)

Resolution 101

Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)

Cloud Kingdoms

Atari ST
Amiga
PC (CGA, EGA & VGA)

Kid Gloves

CBM 64 Cassette
CBM 64 Disquette
Atari ST
Amiga