

JAMES POND 3



**OPERATION
STARFISH**



JAMES POND 3

FRANÇAIS

TABLE DES MATIÈRES

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

REMERCIEMENTS

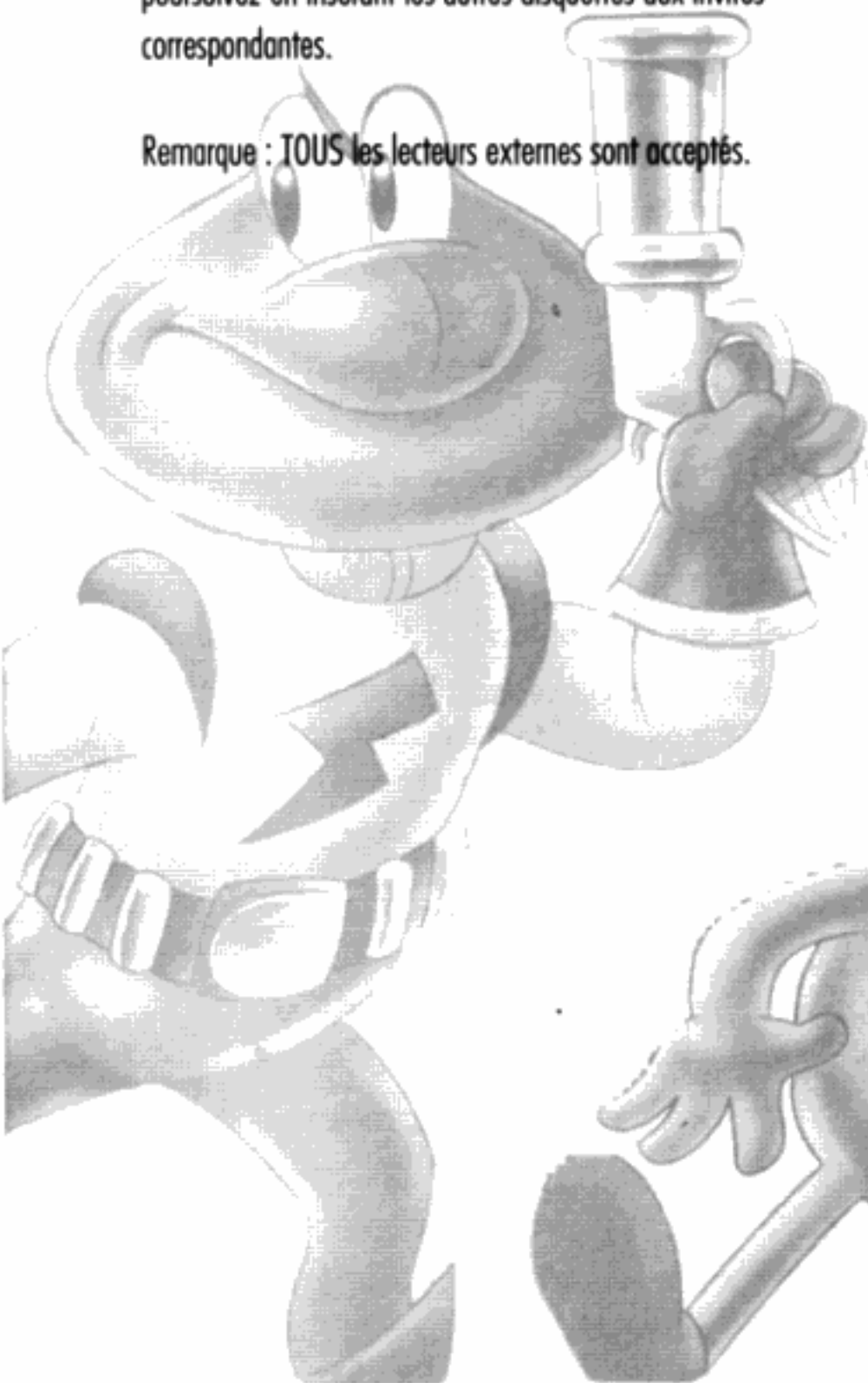
Conception originale, programmation & graphiques Chris Sorrell
Conversion pour Amiga Alan McCarthy
Graphiques supplémentaires Sean Nicholls, Leavon Archer
Programmation supplémentaire Alan McCarthy
Musique et effets sonores Richard Joseph
Conception des plans Phil Bak, Katie Lea, Rupert Easterbrook,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

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

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

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

Remarque : TOUS les lecteurs externes sont acceptés.



Message

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

JAMES POND

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LA SURVEILLANCE DE F.I.5.H.

SUJET: Dr. Maybe

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

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

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

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

LE CHOC DE LA NAVETTE SPATIALE

par Lewis Lean, notre super reporter

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

BALIVERNES

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

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

LE DR. MAYBE EST-IL DE RETOUR ?

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

Résultat, nous avons attrapé un des associés de Maybe.

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

ON RECHERCHE DES RATS

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

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

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

LA SURVEILLANCE DE F.I.5.H.

SUJET: Dr. Maybe

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

..... grésillement, sifflement. Les commandes sont aéroaquéées, nous sommes coincés dans *message brouillé* rayon magnétique. La radio est brouillée *bourdonnement, grésillement* nous allons.....

tomber.....ahhhhhh.....grrrrrrrrrr.....hisssssssss
ssssssss.

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

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

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

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

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

DÉMARRAGE

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

NEW GAME (NOUVEAU JEU)

CONTINUE (POURSUIVRE)

OPTIONS (OPTIONS)

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

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

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

OPTIONS : permet de sélectionner les options du jeu.

HAUT/BAS : pour mettre en surbrillance une option.

GAUCHE/DROITE : pour vous déplacer parmi les options.

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

AUDIO MODE (MODE AUDIO)

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

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

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

INFORMATION BOXES (CASES D'INFORMATIONS)

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

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

DIFFICULTY

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

PLAN (ÉCRAN)

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

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

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

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

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

ACHEVER UN NIVEAU

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

POND

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

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

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

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

FRIPOUILLE LA GRENOUILLE

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

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

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

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

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

MATÉRIEL

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



CASQUE

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



PISTOLET À GÂTEAUX

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



PARAPLUIE

Permet à Pond de ralentir et de contrôler sa chute.



DYNAMITE

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



BOTTES À RESSORTS

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

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

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

GAUCHE : devinez ?

DROITE : pour aller à droite, évidemment.

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

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



COMBI DE FRUITS

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



PROPULSEUR

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

HAUT : pour monter.

BAS : pour descendre.

GAUCHE : pour vous déplacer sur la gauche.

DROITE : pour vous déplacer sur la droite

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



LUNETTES À RAYONS X

Portez-les pour voir des blocs cachés.



BOMBES

Pour qu'elles explosent, il faut les lâcher.

AUTRES OBJETS À RAMASSER



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



CŒUR : vie supplémentaire.



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



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



BOTTE : peut être jetée sur les ennemis.



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



ESSENCE : remplit le propulseur.



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



POISON : affecte Pond, mais pas Fripouille.



HARENG ROUGE CLIGNOTANT : invulnérabilité.

BONUS



PIÈCE : 25 000 points



TROPHÉE : 50 000 points



COURONNE : 100 000 points



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



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



ÉTOILE : un poisson/une grenouille d'énergie.

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

Nom : Fripouille Grenouille.
Statut : agent en formation.
Age : 15 années de croassement.
Adresse : F.I.S.H. Q.G..
Aime : les manoeuvres amphibies.
N'aime pas : le Dr. Maybe, tout agent de J.A.W.S..



Profil : suite à une formation de base brillamment accomplie, Fripouille la grenouille, est chargé de l'opération Starfish.
Fripouille la grenouille est plus lent que James Pond, mais grâce à ses pattes arrières extrêmement puissantes, il peut sauter plus haut. Étant plus petit que Pond, il peut aussi se glisser à travers des petits trous.

Nom : Amiral Crochet.
Statut : fondateur de F.I.S.H.
Age : inconnu.



Adresse : quartier général secret sous-marin.

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

N'aime pas : les requins mesquins.

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

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

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

Profil : les informations sur F sont classées Confidentielles. Son

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



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

Le Dr. Maybe a recruté les gangsters les plus redoutables de la galaxie pour former J.A.W.S. (JUNTA AGAINST WORLD SAFETY) (JUNTE CONTRE LA PAIX DANS LE MONDE). Dirigée par Maybe, l'ennemi juré de Pond, les intentions de J.A.W.S sont simples : détruire F.I.S.H. et devenir le maître du monde.



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

Nom : Dr. Maybe.

Age : inconnu .

Adresse actuelle : la lune .

Aime : tenter de s'emparer du monde.

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

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

Le scientifique porteur d'un monocle et d'un chapeau fou est le fondateur et porte-parole de J.A.W.S. Il a déjà, à deux reprises, été à la tête de complots pour prendre possession du monde.

Ces deux tentatives ont échoué grâce à Pond. Il est rancunier envers le monde qui a ri de ses inventions.

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



ATTENTION : cet homme est extrêmement dangereux.

LES AUTEURS

CHRIS SORRELL

21 ans. Intérêts : tout ce qui est morbide.

ALAN McCARTHY

22 ans. Intérêts : tout ce qui est dangereux.

SEAN NICHOLLS

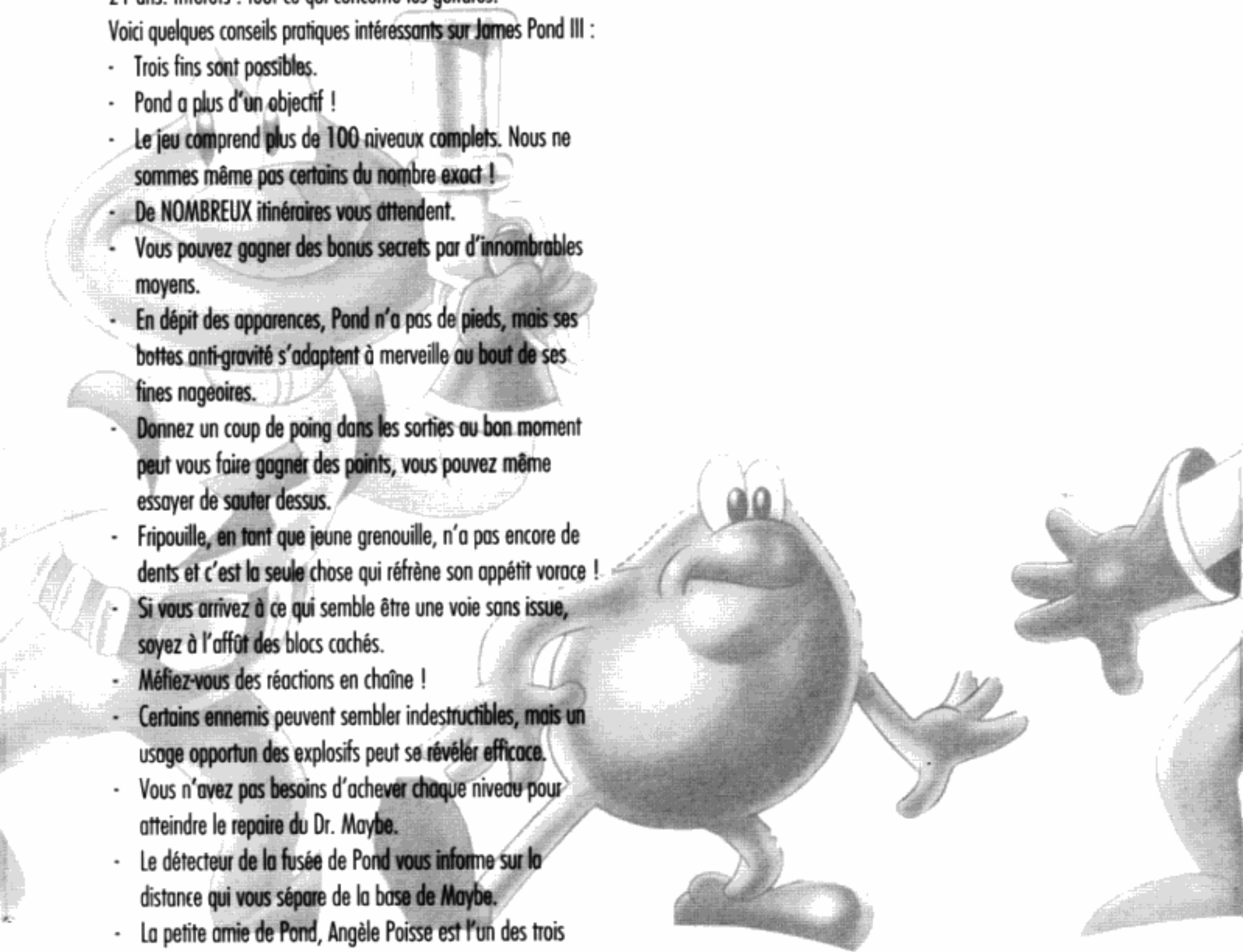
28 ans. Intérêts : tout ce qui tient de la comédie.

LEAVON ARCHER

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

Voici quelques conseils pratiques intéressants sur James Pond III :

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





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