

VIVRE ET LAISSER MOURIR

AMSTRAD

INTRODUCTION

L'infâme premier ministre, le Dr Kananga de San Monique vit dans une île des Caraïbes. Ces habitants sont sous la domination de Voodoo. Le Dr Kananga possède d'immenses champs de pavots, qu'il cache sous un filet. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants aux U.S.A en inondant les Etats Unis d'héroïne gratuite. Il pourrait ainsi fournir de l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, allies de San Monique et créer l'enfer sur la terre.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur Big" dans le milieu, est un dirigeant perspicace. Il sait tenir ces affaires au plus grand secret, loin des oreilles indiscretes. Ses quartiers généraux se trouvent sous un cimetière de San Monique, ils envoient de l'héroïne non raffinée par bateau dans des usines de traitement éloignées de tout.

James Bond 007, l'agent secret le plus connu au monde, qui a mené à bien plus d'une mission périlleuse, est chargé de démanteler le réseau. Vous devenez James Bond et vous exécutez les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC :

CASSETTE : appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER, puis sur la touche PLAY du magnétophone et ensuite sur une touche quelconque du clavier.

DISQUETTE : insérez la disquette, tapez /CPM et appuyez sur ENTER (le sigle / s'obtient en appuyant simultanément sur @ (alpha) et SHIFT).

LES CONTROLES :

PAUSE	: ESCAPE
ABANDON	: DEUX FOIS ESCAPE
RETURN	: TIR DE MISSILE

CONTROLE DU BATEAU (AU JOYSTICK OU AU CLAVIER)

O	: A GAUCHE	Q	: ACCELERER
ESPACE	: BALLES	RALENTIR	: A
DROITE	: P		

LE JEU :

Vous êtes James Bond et vous voyagez le long de différentes voies d'eau; vous suivrez des exercices de tir sur une cible, dans la forêt vierge en Amérique du Sud. Vous ferez également différents exercices dans les fjords norvégiens et dans le désert du Moyen-Orient.

Lors de vos exercices de tir, il faudra sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleur et sur les cibles noires avec des missiles. Deux exercices vous permettront de comprendre le système de défense utilisé par Kananga et votre mission compliquée par les défenses de Kananga.

Vous devez éviter les mines, l'emplacement des pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et les bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés que même des missiles ne détruiront pas. Au cours de votre voyage, il faudra que vous preniez constamment de l'essence. Pour ce faire, passez au-dessus des barils d'essence et au-dessus des missiles que les hélicoptères de la C.I.A ont semés.

Avec votre vedette hyper rapide, vous passerez dans de sombres tunnels, vous glisserez sur des pentes pour éviter des obstacles et détruire des portes fermées à clef à l'aide de missiles renifleurs.

Avec beaucoup d'habileté et un peu de chance, vous atteindrez l'usine qui traite l'héroïne et parviendrez au bout de la voie navigable. Pour détruire l'usine lancez un rondin en l'air et utilisez un missile renifleur. Ce sera alors la fin de cet entreprise démoniaque.

