

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T•HQ Deutschland GmbH
is registered trademarks
of T•HQ, Inc.

PRINTED IN JAPAN

**JAMES
BOND
JR.**



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Einleitung



Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette James Bond Jr. für das Super Nintendo Entertainment System entschieden hast. Wir hoffen, daß Du viele Stunden Non-Stop-Action genießen wirst, wenn Du in Deinem Kampf gegen die tödlichen S.C.U.M.-Agenten um die ganze Welt reist!

Begleite James auf seiner Mission, die üblen Pläne von Dr. Derange, Scullcap, Maximilian Cortex und deren Anführer - dem S.C.U.M.-Herrscher, zunichte zu machen.

Rüste Dich auf jedem Action-Level mit neuen Waffen und Geräten aus. James' Freund IQ wird ihn sicherlich mit elektronischen Geräten ausstatten, die S.C.U.M. aufhalten können.

Bereite Dich also darauf vor, für den Namen Bond eine neue Legende zu schaffen, wenn Du in Deinem endlosen Kampf gegen die Mächte des Bösen quer über den Globus jagst!

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



T•HQ Deutschland GmbH. is registered trademarks of T•HQ Inc. JAMES BOND JR.™ ©1992 EON Productions, Ltd., MAC B. Inc. ©1990 DANJAO, S.A. and U.A. Financing Co. All rights reserved.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

INHALTSVERZEICHNIS



S.C.U.M., die große Plage	4
Starten des Spiels	5
Bedienung der Steuerung	6
Spezielle Gegenstände.....	10
Gewährleistung	15





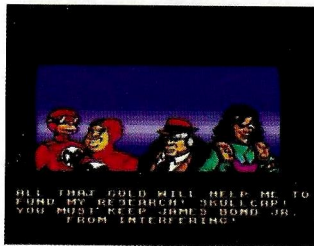
Drei Missionen warten auf James Bond Jr. - jede davon gefährlicher als die vorherige.

Sein erster Auftrag führt ihn in den Dschungel von Mittelamerika. Dort muß er Dr. Derange finden und besiegen, bevor der geniale Bösewicht den Schatz des goldenen Tempels entdeckt. James muß sich den S.C.U.M.-Agenten auf dem Boden und in der Luft (in seinem Minihubschrauber) stellen, damit es schließlich zu einer Begegnung mit dem finsternen Doktor kommt!

Als nächstes geht die Action in den Kanälen von Venedig weiter. Dorthin haben die legendären DaVinci-Papiere Maximilian Cortex auf seiner Jagd nach einer geheimen Erfindung geführt. Auf der Suche nach dem antiken Gegenstand muß James ein mit speziellen Waffen ausgerüstetes Schnellboot durch die gefährlichen Kanäle steuern!

In seiner letzten Mission steht James schließlich seinem größten Feind gegenüber - dem S.C.U.M.-Herrscher. Und der ist nur am kältesten und entlegensten Ort der Welt zu finden.

Denken sie immer an den Leitspruch eines jeden Agenten - "In jedem Schatten lauert Gefahr."



Spielkassette James Bond Jr. in Dein Super Nintendo Entertainment System einlegen und Gerät einschalten. Wenn auf dem Bildschirm Titel, Demo oder Vorspann zu sehen sind, Startknopf drücken, um zum Passwort-Bildschirm zu gelangen.

Beim Passwort-Bildschirm wieder Startknopf drücken, um das Spiel zu starten. Wenn Du eine Pause einlegen willst, kannst Du während des Spiels wieder den Startknopf drücken.

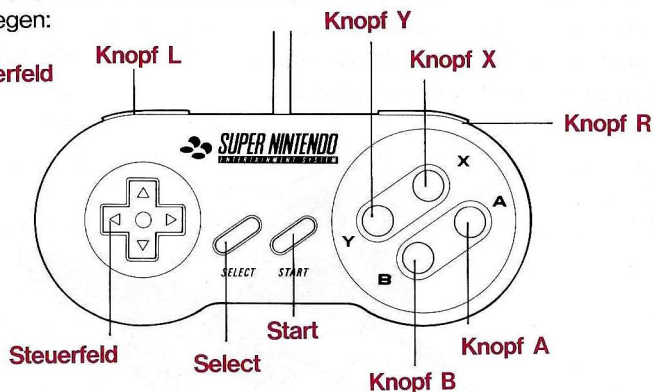


Beschreibung der Steuerung



Auf Level 1, 3, 5 und 7 tritt James Bond Jr. selbst auf. Du kannst ihn wie folgt bewegen:

Das Steuerfeld



Links oder Rechts - Diese Knöpfe drücken, wenn Du in die entsprechende Richtung laufen willst. Funktioniert auch beim Springen.

Links oder Rechts und X-Knopf - Jetzt kannst Du aus dem Sprung Tritte verteilen.

Auf oder Ab - Diese Knöpfe mußt Du drücken, wenn Du in den entsprechenden Richtungen auf Leitern klettern willst.

Ab - Wenn Du diesen Knopf drückst, kann James sich ducken.

Ab und Links oder Rechts - James läßt sich nach links oder rechts rollen.

Select - Drücke diesen Knopf, um den aktuellen Gegenstand zu wechseln.

A-Knopf - Mit diesem Knopf kannst Du einem Feind einen Schlag versetzen.

B-Knopf - Sprung nach oben. Je länger Du den Knopf drückst, desto höher springt James.

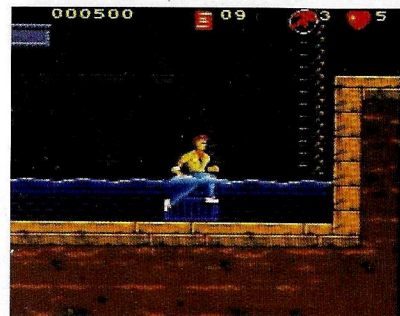


Beschreibung der Steuerung



X-Knopf - Mit diesem Knopf kannst Du einem Feind einen Tritt versetzen. Wenn James beim Drücken dieses Knopfs gerade läuft, führt er einen Tritt aus dem Sprung aus.

Y-Knopf - Drücke diesen Knopf, um den aktuell gewählten Gegenstand zu benutzen. Hinweis: Um die Raketenschuhe zu aktivieren, muß dieser Knopf ständig gedrückt bleiben.



Beschreibung der Steuerung



Levels mit Fahrzeugen

Auf den Levels 2, 4 und 6 kann James jeweils ein anderes Fahrzeug benutzen. Die Steuerung dieser Fahrzeuge ist in der Reihenfolge ihres Erscheinens beschrieben.

Level 2 (Minihubschrauber)

Steuerfeld - Steuert die Bewegung des Minihubschraubers auf dem Bildschirm.

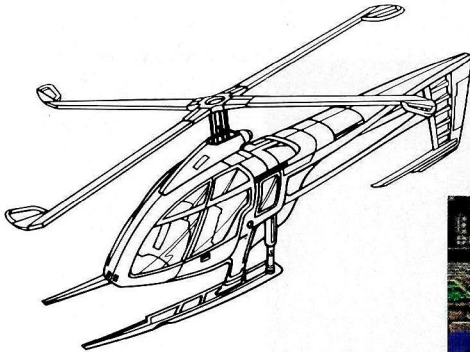
A-Knopf - Bomben abwerfen

B-Knopf - Kanone oder Spezialwaffe abfeuern

Level 4 (Schnellboot)

Steuerfeld - Drücke 'Rechts', um zu beschleunigen, und 'Links', um abzubremesen. Mit 'Auf' und 'Ab' kannst Du das Schnellboot auf dem Bildschirm auf- und abbewegen.

B-Knopf - Kanone abfeuern



Beschreibung der Steuerung

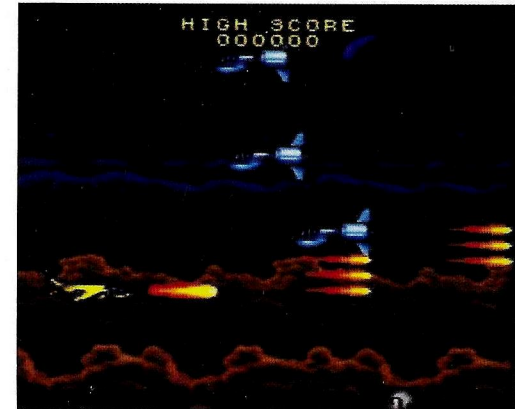


Level 6 (Düsenjäger)

Steuerfeld - Steuert die Bewegungen des Düsenjägers auf dem Bildschirm.

A-Knopf - Bomben abwerfen

B-Knopf - Kanone oder Spezialwaffe abfeuern



Spezielle Gegenstände



Was wäre schon eine Bond Saga ohne eine Anzahl wirklich cooler Gadgets, die ihm das Leben ein wenig einfacher machen? Das haben wir uns auch gedacht.

Levels 1, 3, 5 und 7 (Diese Gegenstände sind in allen Levels zu finden)

Kleine silberne Granate

Du bekommst eine Granate dazu.



Große rote Granate

Du bekommst fünf Granaten dazu.



Wurfpfeil

Du bekommst fünf Wurfpfeile dazu.



Gesundheit

Du bekommst einen Gesundheitspunkt (maximal 5) dazu.



1-Up

Du bekommst ein Leben dazu und Deine Gesundheitspunkte erhöhen sich auffünf!



Spezielle Gegenstände



Auf jedem Level gibt es spezielle Gegenstände oder Waffen, die auf anderen Levels vielleicht nicht zu finden sind. Einige sind unten aufgeführt:

Level 1 - Die Jagd hat begonnen!

Supersprung-Turnschuhe

Damit kann James höher springen als gewöhnlich.



Level 2 - Flug zum Tempel

Schild

Damit erhältst Du drei Schildkugeln zur Abwehr von Feindangriffen oder Zusammenstößen. Bietet keinen Schutz bei einem Flug ins Gelände.



Raketen mit Schrapnell-spitze

Diese explodieren, wenn sie eine bestimmte Entfernung erreicht haben (oder den Rand des Bildschirms). Sie zerbersten in tausend Stücke, die auch die Feinde verletzen.



Level 3 - Der goldene Tempel

Elektrische Schlangen- beschwörerflöte

Betäubt alle Schlangen für mehrere Sekunden.



Supersprung-Turnschuhe

Damit kann James höher springen als gewöhnlich.



Spezielle Gegenstände



Level 4 - Die Kanäle von Venedig

Tragflügel



Damit kann das Boot weiter springen.

Nitro-Boost



Damit kann das Boot schneller fahren und auch weiter springen.

Level 5 - Die Kanalisation von Venedig

Frostbombe



Läßt Flüssigkeiten für mehrere Sekunden gefrieren.

Gasmaske



Damit kann James sich durch Giftgaswolken bewegen, ohne Schaden zu nehmen.



Spezielle Gegenstände



Level 6 - Flug zum S.C.U.M.-Hauptquartier

Dreischuß-Laserkanone

Leistungsstarke Laserwaffe zum Zerstören feindlicher Schiffe.



Schild



Damit erhältst Du drei Schildkugeln zur Abwehr von Feindangriffen oder Zusammenstößen. Bietet keinen Schutz bei einem Flug ins Gelände.

Level 7 - Angriff auf das S.C.U.M.-Hauptquartier

Raketenschuhe

Damit kann James fliegen.



Thermojacke

Verhindert, daß James von Eiszapfen verletzt wird.



Laserring

Leistungsstarke Waffe, besonders beim Einsatz gegen den S.C.U.M.-Herrscher!



Spezielle Gegenstände



Bildschirmanzeigen für die Level 1, 3, 5 und 7

Oben links - Punktzahl des Spielers

Mitte - Aktueller gewählter Gegenstand. Steht neben dem Gegenstand eine Zahl, so gibt diese an, wieviele Gegenstände Bond noch hat. Steht keine Zahl neben dem Gegenstand (wie bei den Raketenschuhen), dann kann dieser unbegrenzt oft eingesetzt werden.

Zweite Anzeige von rechts - Anzahl der verbleibenden Chancen. Wenn Du bei 0 Chancen angelangt bist, ist das Spiel zu Ende.

Ganz rechts - Gesundheitsanzeige. Wenn hier 0 angezeigt wird, verliert der Spieler eine Chance.

Bildschirmanzeigen für Level 2, 4 und 6

Oben links - Punktzahl des Spielers.

Ganz rechts - Anzahl der verbleibenden Chancen. Wenn Du bei 0 angelangt bist, ist das Spiel zu Ende.

Mitte - Hier werden spezielle Gegenstände angezeigt, die Du gesammelt hast.

Anmerkungen zu einigen Feinden

Level 2

Fallschirmspringer - Sie werden versuchen, sich an James' Minihubschrauber festzuklammern und ihn zu Boden zu ziehen. Streife sie mit den Bäumen vom Hubschrauber ab.

Scullcap's Hubschrauber - Du brauchst viele Volltreffer, um diesen häßlichen Vogel runterzuholen.



Gewährleistung



Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von T.HQ gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den T.HQ Kundendienst in Deutschland unter der Telefonnummer 089-7491500 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das T.HQ Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

T.HQ
Irmgardstr. 15
8000 München 71

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von T.HQ auf eine Mangelbeseitigung oder auf Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den T.HQ Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland 089-7491500)

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

ABC Import & Export
Vorbürg
CH-9473 Gams
Tel: CH-085-74050

PCSL-Software GmbH
Arzlerstrasse 43c
A-6020 Innsbruck
Tel: A-0512-6678081

