

SNSP-AOSP-EUR

# OPERATION STARFi5H



INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™



DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD  
DISTRIBUE PAR: U.S. GOLD LTD, PARIS  
DISTRIBUTED BY: Konami (Deutschland) GmbH  
IMPORTATO DA: LEADER DISTRIBUZIONE  
DISTRIBUTED BY: ARCADIA S.A.



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX, England. Tel 0121-625-3366  
U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie  
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidá tamá tiesto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SÉAL EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SÉAL LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYTT TÄMÄ TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



**WARNING** : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION** : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

**ATTENZIONE** : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA** : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING** : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS** : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL** : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS** : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

English Instructions ..... 3

Instructions Françaises ..... 15

Handleiding in het Nederlands ..... 25

Deutsche Anleitung ..... 35

Instrucciones en Español ..... 45

Istruzioni in Italiano ..... 55



## DOSSIER CONTENTS

LOADING INSTRUCTIONS .....4

JAMES POND BACKGROUND .....4

FISH MISSION BACKGROUND AND BRIEFING .....5

GETTING STARTED .....6

MAP SCREEN .....8

FINISHING A LEVEL .....8

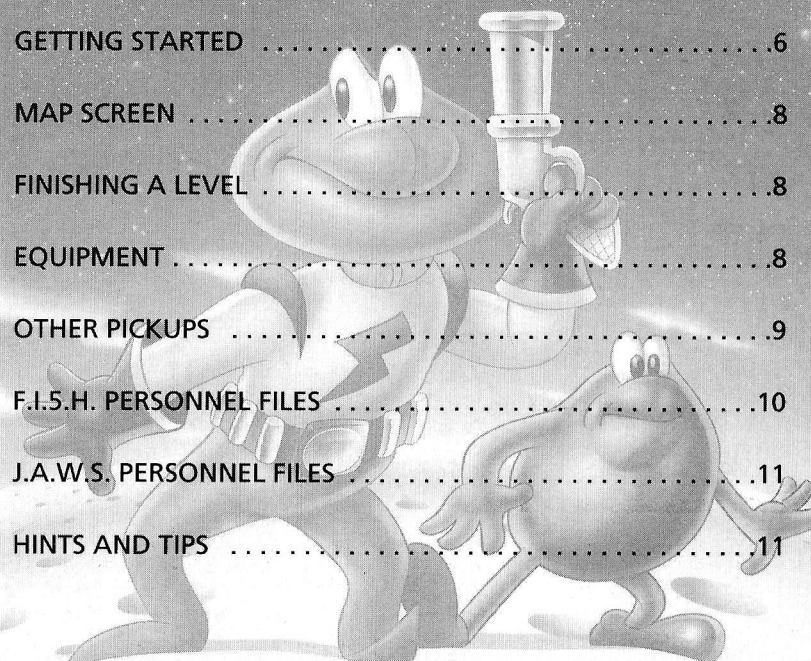
EQUIPMENT .....8

OTHER PICKUPS .....9

F.I.S.H. PERSONNEL FILES .....10

J.A.W.S. PERSONNEL FILES .....11

HINTS AND TIPS .....11



## LOADING INSTRUCTIONS

1. Make sure your Super NES™ is OFF.
2. Plug a control pad into the port labelled 1 on the Control Deck.
3. Insert the Operation Starfi5h Game Pak into your Super NES™. Press firmly to lock the Game Pak in place.

**WARNING:**  
NEVER TRY TO INSERT OR REMOVE  
A GAME PAK WHEN THE POWER IS ON.

4. Turn the power switch ON.  
The game will load in a few moments.

## JAMES POND BACKGROUND

James Pond is F.I.5.H.'s top secret agent- so cool, he's glacial. Unfailingly polite and unruffled, he's never been seen with a gill out of place. Pond rubs out enemies with the swish of a fin. As an agent he is fishtastic with a 100% success rate.

Pond is a master of disguise, a fabulous athlete and an accomplished gymnast- his favourite move is the double back flipper. He learnt how to wriggle out of tight corners from his grandad, the Great Pondini. Whenever world safety is threatened you can bet Pond is first on the scene.

No mission too dangerous, no location too hostile, James Pond is the best. James Pond lives and travels in style. His base is a submerged luxury liner and his favourite transport is an amphibious Austin Martin Lagoonda. Pond's base is crammed full of gob-smacking gadgets and gizmos.

As well as being an expert with all forms of weaponry, Pond also has a formidable arsenal of jokes. His rapier sharp wit rarely misses it's target, and many a captured villain has heard a knockout punch line just before a knockout punch.

Pond is the world's coolest secret agent. If you haven't heard of him, where have you been? If you live in a cave at the summit of an undiscovered, unclimbable mountain, then maybe we'll let you off. If not, you'd better stop drifting, start swimming with the tide and float with JAMES POND.

## F15H MISSION BACKGROUND AND BRIEFING

Congratulations on your record-breaking results in the Aquatic Games, but now it is time to put your gold medals away. Dr. Maybe has returned to threaten world safety! Following his defeat at your fins in Robocod, Dr. Maybe adopted a low profile. Our special surveillance teams trailed his movements (see report from a F15H Agent below), but their sightings shed little light on any plans. We hoped that Dr. Maybe and the criminal cronies at J.A.W.S. were all washed up, but this has proved to be far from the truth. Once again Maybe is threatening the planet.

### F15H SURVEILLANCE

**SUBJECT:** Dr. Maybe

**12.9.92** Reported to F.I.5.H. HQ to receive my assignment- to track down Dr. Maybe and keep him under surveillance. I travelled to the toy factory where Maybe was defeated by James Pond. Picked up Maybe's Arctic escape route but trail soon went cold.

**2.11.92** At last I received some news- a tip-off from an informer. A J.A.W.S. meeting was rumoured to be taking place at an abandoned airport in Death Desert. I took up position and waited.

**30.11.92 SUCCESS!** After two dusty days on duty I spotted Dr. Maybe leaving the meeting. He was heavily disguised, but I'd recognise that ugly mug anywhere. Maybe roared off at an incredible speed. Keeping up proved impossible. As I was radioing in my report, I saw a flash of light curving up into the sky. Since then, no new sightings have been reported. My agent instincts tell me something is about to happen. Dr. Maybe MUST be planning something big if he's gone to all this trouble to evade surveillance.

Our fears were roused by the sudden disappearance of a space shuttle (see newspaper cutting). There is only one criminal genius capable of masterminding such an audacious act- Dr. Maybe.

### SPACE SHUTTLE SHOCK

by ace reporter Lewis Lean

At 0830 today, NASA confirmed the disappearance of one of their space shuttles. Officials were remaining tight lipped about the causes of the shuttle's disappearance and about the contents of its cargo hold.

### BALDERDASH

Mr Ponsonby-Smythe, a NASA spokesman, denied that the shuttle was on a top secret military mission. However, papers in my possession confirm that the shuttle's cargo was a spy satellite.

### HAS DR. MAYBE RETURNED?

It is possible that Dr. Maybe has returned? NASA's reassurances remain deeply unconvincing. My undersea sources have revealed that the aquatic agency F.I.5.H. put all operatives on red alert and that their top agent, James Pond is on the verge of wading into action. F.I.5.H. we picked up one of Maybe's known associates. Unfortunately the vermin was no squealer. After the coward was tickled into submission they discovered vital evidence in his coat pocket. See overleaf.

## RATS REQUIRED

If you are a human hating rat, contact J.A.W.S. We have great job opportunities with plenty of cheese benefits. Applicants must be hard working- no mooners- and prepared to travel. I immediately smelt a rat. The evidence we had gathered pointed to one thing- Maybe had set up a secret base on the moon. But why? I instantly dispatched a team of three top agents to the moon. They never arrived! See transcript of their last message.

## F.I.S.H. SURVEILLANCE

### SUBJECT: Dr. Maybe

All systems A, OK, we are beginning our orbit of the moon. The dark side is just coming into view and... It's amazing! We can see a giant moonbase on the surface... crackle zing. Controls are going haywire, we're caught in garble garble tractor beam. The radio's being jammed **buzz crackle we're going..... down..... ahhhhh..... uuuggghhhhhh..... hisssssssssssssss.** Further losses could not be risked. I launched 'Claw' space probes and directed spy satellites at the dark side of the moon. The contents of the probes, analysed by Dr. Gordon Zola, and the photographs developed by our Codak boffins are truly amazing. Detailed results are shown below. They prove beyond doubt that the moon is not only made up of cheese, but a whole variety of dairy products. From our findings we are certain that Dr. Maybe has one aim in mind- to mine finest quality Moon Cheese and monopolise the world's cheese markets. The effects of this would be devastating. As our top F.I.S.H. operative, you have been assigned to Operation Starfi5h. Your mission is to rescue fellow agents, destroy Maybe's Cheese mines and defeat Dr. Maybe,

but beware, it will be no picnic. Unfortunately three of our other agents are still missing, one of them Finnius Frog, is vital to the success of the mission- rescue Finnius and he'll help you out. Our scientists have developed new F.I.S.H. equipment for use in the special moon environment. Further details on these subjects as well as detailed moon reports are enclosed in this dossier, along with a short Moon acclimatisation programme. **Remember, one fish can make the difference. The world is relying on you.**

## GETTING STARTED

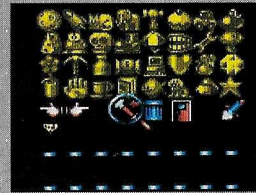
Press **START BUTTON** to skip the intro and go to the Main menu.

## MAIN MENU



All of the options on the Main Menu are selected by moving the highlighter with **UP/DOWN** on the D-Pad - and then pressing **START BUTTON** to choose. **START** - pressing **START BUTTON** takes you into the game.

**PASSWORD** - takes you to the password screen.



Here you enter passwords that are given to you after you have completed levels with a password beacon. The password is kind of like a save game feature - by using the password you can start the game at the level where the code was given. Use the D-Pad to move the selector among the items. The **Y BUTTON** selects an item. The **X BUTTON** changes the colour of items. After entering a password, choose the rocket icon to try the code, if it's successful you start the game. The left and right hands, allow you to move forwards and backwards through your selected items, so that you can change them. The eraser deletes the current selected item. The bin, deletes all selections, and the door exits you from the password screen.

**Examples of passwords you may get are as follows:** Red Hammer, Blue Flower, Yellow Boot, Yellow Boot, Green mouse and Blue Chip.

**OPTIONS** - Here you can change the Music/Sound Fx and Control settings. Use the D-Pad to select a setting and press **Y BUTTON** to change it. When you have finished, press **START** to return to the Main menu.

## CONTROLS

### JAMES POND

D-PAD ACTION	BUTTON	POND ACTION
Up	-	-
Down	-	-
Left	-	Walk Left
Right	-	Walk Right
left	B Button	Run Left
right	B Button	Run Right
-	Y or A Button	Jump
-	X Button	Pickup /Fire
Down	X Button	Drop
Right	X Button	Punch Right (If not carrying anything.) Throw Right (If carrying an object..)
Left	X Button	Punch Left (If not carrying anything.) Throw Left (If carrying an object..)
	START	PAUSE

### FINNIUS FROG

D-PAD ACTION	BUTTON	FINNIUS
Left	-	Walks Left
Right	-	Walks Right
-	Y or A Button	Jump
-	X Button	Pickup / Eat / Fire

## MAP SCREEN



Use UP/DOWN/LEFT/RIGHT on the D-Pad to move to destination. Orange routes are normal paths to normal levels.

•Blue routes are to secret levels (blue stars) that have been opened by special tokens.

•Happy green stars are completed levels.

•Sad orange stars are uncompleted levels.

Secret route tokens can be found in some levels- collecting these gives you access to new levels and secret routes.

Press SELECT at any time to bring up a Status screen that tells you how you're doing.

## FINISHING A LEVEL

To complete a level, Pond must destroy the beacon. On some levels you must perform a special task (like collecting certain items) before ending the levels. Any special missions are described at the beginning of the level.

## EQUIPMENT

F15H experts have identified the following items as essential equipment for Operation Starf15h. Find them as you travel on the moon.



### HELMET

Gives protection from falling objects and spiked ceilings.



### GATEAUX GUN

Fires cakes, strawberries, oranges, apples and lemons.

Collect powerups for more ammo- if Pond is holding the gun and he knocks a square holding fruit it will flash, this is a powerup.



### UMBRELLA

Allows Pond to slow down and control his fall.



### DYNAMITE

Timed to explode after a short delay- the fuse starts to burn as soon as Pond collects it.



### SPRING BOOTS

Used to jump very high. Press the Y or A button and D-Pad

DOWN on the descent. Take off the boots by pressing the Y or A button and D-Pad Down, while static on the floor.

UP- Jump up, press again whilst moving upwards to jump higher.

DOWN- Pull down whilst moving down to jump higher.

LEFT- Guess?

RIGHT- Yup, still moves right.

FIRE- Use item (if any being carried).

Press down and fire whilst on the ground to drop the boots.



### FRUIT SUITS

To wear a fruit Suit, stand behind it (Pond cannot be carrying an item) and D-Pad down. When put on they allow the wearer to roll into enemies to cause damage. Fruit suits can also offer an extra protective layer. Replenish energy by picking up a matching fruit. Explode the suit by pressing the X button or by pulling down and pressing fire (doing so causes it to turn into several bullets of the same type of fruit as the fruit suit). Wearing the fruit suit allows you to take several hits without any damage, but too many hits will destroy the fruit suit. Keep an eye on the number in the status panel for the current fruit strength.



### THRUSTER

Hover using the Y or A button. Fire yogurt by pressing the X button. Watch the fuel gauge.

LEFT- Move left.

RIGHT- Move right.

FIRE- Fire thrusters weapon

down, and Fire + Down while on the ground to drop the thruster.



### X-RAY SPECS

Wear these to see hidden headblocks.



### BOMB

Drop bomb for a powerful explosion.

## OTHER PICKUPS



### TONNE WEIGHT

Makes Pond very heavy and hurts some baddies too.



### HEART

Extra life.



### TEETH

Can be thrown at enemies, but try giving some to Finnius to eat.



### CHEESE-

Can be thrown at enemies or Pond can stand on it to jump higher.



### BOOT

Can be thrown at enemies.



### ROCK

Can be thrown at enemies and Pond can stand on it to jump higher.



### FUEL- Fills up thruster.



### T.V.- Can be thrown at enemies, very fragile.

If broken a poltergeist will chase you. Jump on the poltergeist with the TV pieces to reach higher platforms, the poltergeist will then follow Pond if he has picked up the TV pieces. Throw the TV pieces away and the poltergeist will return to them.



### POISON- Hurts Pond, but not Finnius.



### FLASHING RED HERRING- Invulnerability.

## BONUSES



COIN- 25 000 pts



TROPHY- 50 000 pts



CROWN- 100 000



MOONS- 50 pts, 1 000 moons gives an extra life and collecting lots on any level gives a secret bonus.



TEA CUPS- 4 are hidden on each level for an extra bonus.



STAR- One fish/frog of energy.

## F.I.5.H. PERSONNEL FILES



**Name:** Finnus Frog.  
**Position:** Agent in training.  
**Age:** 15 leap years.  
**Current Address:** F.I.5.H. HQ.  
**Likes:** Amphibious manoeuvres.

**Dislikes:** Dr. Maybe, any J.A.W.S. operatives.  
**Personal Data:** Following successful completion of basic training, Finnus Frog has been assigned to Operation Starfish. Finnus Frog is slower than James Pond, but due to immensely powerful back legs, he can leap higher. Being smaller than Pond, he can also squeeze through small gaps or spaces.



**Name:** Admiral 'Half' Nelson.  
**Position:** Founder of F.I.5.H.  
**Age:** Not known.  
**Current Address:** Secret underwater headquarters.

**Likes:** Favourite jokes- I was the flounder of F.I.5.H.  
**Dislikes:** Dastardly Doctors, land lubbers.  
**Personal Data:** An ex-wrestler who wears an eye-patch and pins his sleeve to his jacket. He is in fact perfectly healthy. A crusty old sea salt, the Admiral talks in nautical terms such as 'Batten down the hatches' whenever appropriate.



**Name:** Classified: Known only as F.  
**Position:** Chief of F.I.5.H. Operations world wide.  
**History:** Information on F is

highly classified. His identity is never revealed. He keeps his face in the shadow at all times, but can be identified by the ring on his finger with the distinctive TOP SECRET imprint. F's Offices are inside an aquarium and the walls are lined with fish tanks. F briefs all agents for their missions and also supplies them with any special equipment. He is quiet, calm and incredibly effi5Hient.

## J.A.W.S. PERSONNEL FILES

Dr. Maybe selected the most feared gangsters in the galaxy to join forces with him to form J.A.W.S. (JUNTA AGAINST WORLD SAFETY). Headed by Maybe, Pond's greatest enemy, JAWS aims are simple: to destroy FISH and to take over the world for it's own gain. Shown below is our current intelligence on Dr. Maybe.



**Name:** Dr. Maybe.  
**Age:** Unknown.  
**Address:** Currently the moon.  
**Likes:** Attempting to take over the world.  
**Dislikes:** James

Pond and all F.I.5.H. agents.  
**Personal Data:** Dr. Maybe is one of the most dangerous criminals at large and is the arch enemy of James Pond. The monocled, mad-cap scientist is the founder and chairmad-man of J.A.W.S. He has already masterminded two attempts to take over the world. Both were foiled by Pond. He has a grudge against the world which laughed at his inventions. His fondest wish is to turn James Pond into F.I.5.H. fingers.

**WARNING:** This man is dangerous.

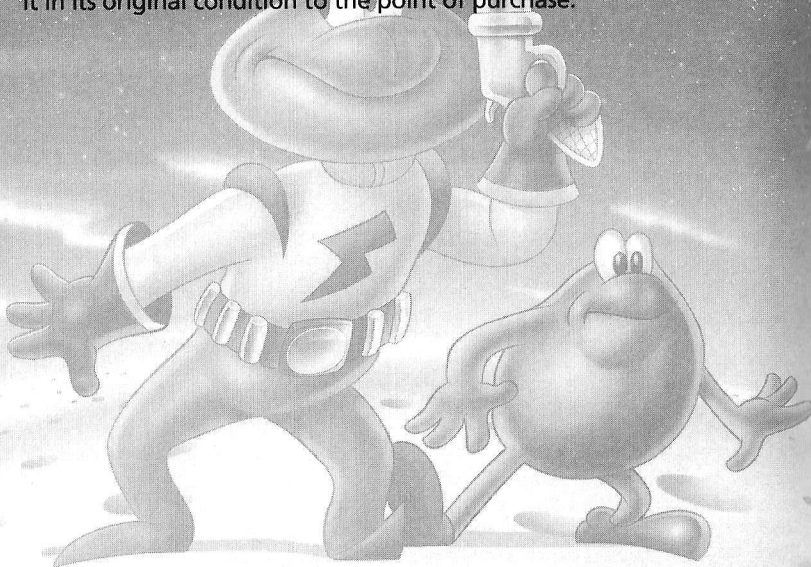
## HINTS AND TIPS

Here are some interesting points and hints about James Pond 3:

- There are three possible endings.
- Pond has more than one objective!
- There are over one hundred full levels. Exactly how many, even we aren't quite sure!
- There are MANY secret routes.
- there are countless ways of getting secret bonuses.
- Despite appearances, Pond hasn't actually grown feet, his anti-gravity boots fit cleverly around the bottom of his fins.
- Finnus, being a young frog is yet to grow his teeth, but this is the only thing holding back his voracious appetite!
- If you come to what appears to be a dead-end, look around for hidden blocks.
- Watch out for chain reactions!
- Some enemies may seem indestructible but careful use of explosives may prove effective.
- Not every level need be completed to reach Dr. Maybe's lair.
- Pond's rocket proximity scanner gives you an idea how close to Maybe's base you are.
- Pond's girlfriend, Angel Fish is one of the three missing agents.
- Collecting moons can offer worthwhile rewards!
- Certain items can be used in ways you might not expect!
- There are a number of interesting cheats!

## LIMITED WARRANTY

U. S. GOLD reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U. S. Gold makes no warranties expressed or implied with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase.



## U. S. GOLD HELPLINE

U. S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game.

However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you available 24 hours a day, 7 days a week.

This line also includes information on new releases, promotions and events

# CALL NOW ON 0839 654 250

This service is provided by U. S. Gold Ltd.,  
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.  
Tel 0121 625 3366.

Please obtain permission  
to call from the person who pays the bill

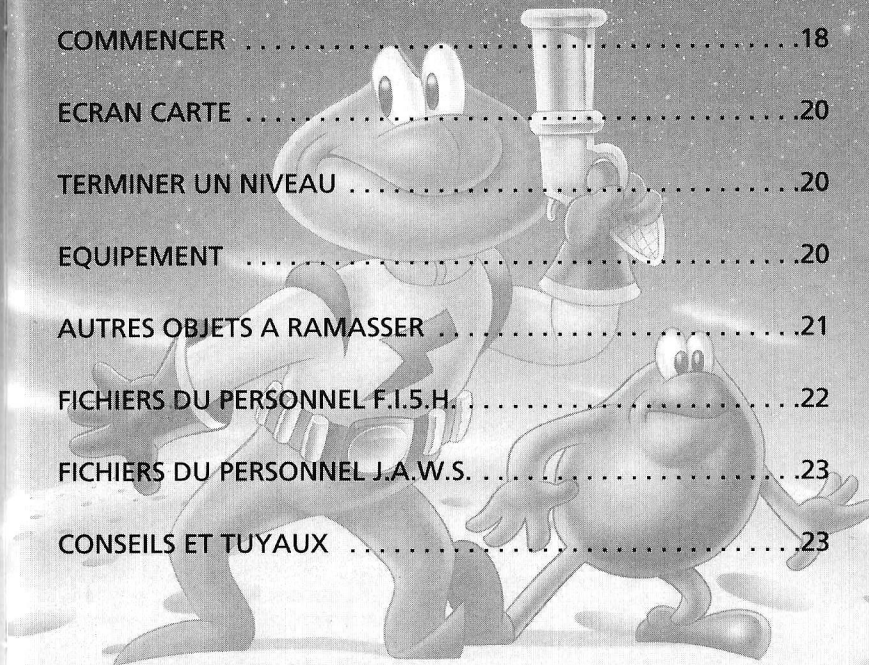
Calls cost 39 p per minute cheap rate,  
49 p per minute all other times (maximum charge  
£2.45). Prices and games featured on this service  
correct at time of going to press (Sept. 1994). U.S. Gold  
reserves the right to change the games featured on  
the helpline without prior notice. If in any doubt  
contact U.S. Gold Customer Services for full details of  
current charges and contents.

\*Available in the U.K. only.



## CONTENU DU DOSSIER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT .....	16
HISTORIQUE DE JAMES POND .....	16
HISTORIQUE ET BRIEFING DE LA MISSION FI5H .....	17
COMMENCER .....	18
ECRAN CARTE .....	20
TERMINER UN NIVEAU .....	20
EQUIPEMENT .....	20
AUTRES OBJETS A RAMASSER .....	21
FICHIERS DU PERSONNEL F.I.5.H. ....	22
FICHIERS DU PERSONNEL J.A.W.S. ....	23
CONSEILS ET TUYAUX .....	23



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Vérifiez que votre console Super NEST™ est éteinte.
2. Branchez un bloc de contrôle dans le port n°1 de la console.
3. Insérez le Game Pak de l'Opération StarFISH dans votre Super NEST™ appuyez fermement afin de mettre le Game Pak en position.

## AVERTISSEMENT: N'ESSEYER JAMAIS D'INSERER OU DE RETIRER UN GAME PAK LORSQUE LA CONSOLE EST ALLUMEE.

4. Allumez votre console. Le jeu se chargera après quelques instants.

## HISTORIQUE DE JAMES POND

James Pond est le meilleur agent secret de F.I.S.H.; il est tellement bon qu'on en mangerait. Il fait preuve d'une politesse infaillible et du plus grand calme, sans jamais un geste déplacé. Pond se débarrasse des ennemis en un rien de temps. C'est un agent extraordinaire, avec 100% de succès. Pond est un expert en déguisement, un athlète merveilleux et un gymnaste accompli; son coup favori étant le double saut périlleux en arrière. C'est son grand-père qui lui a appris à se sortir des ennuis, le Great Pondini. Chaque fois que la sécurité du monde est menacée vous pouvez être sûr que Pond sera le premier sur le terrain.

Aucune mission n'est trop dangereuse, aucun endroit trop hostile, James Pond est le meilleur. James Pond vit et voyage dans les règles de l'art. Sa base est un paquebot de luxe sous-marin et son moyen de transport préféré est une Austin Martin Lagoonda amphibie. La base de Pond est remplie des gadgets et engins les plus époustoufflants. En plus de sa connaissance parfaite de toutes sortes d'armes, Pond est également un excellent raconteur de blagues. Ses mots d'esprit manquent rarement leur cible; nombreux sont les méchants qui ont été frappés par son humour avant de l'être par ses poings.

Pond est le plus cool des agents secrets du monde. Si vous n'en avez pas entendu parler, que vous est-il arrivé? Si c'est parce que vous vivez dans une grotte, au sommet d'une montagne perdue, peut-être que l'on vous pardonnera. Si ce n'est pas le cas, il faudrait sortir un peu! Mettez-vous au courant et rejoignez JAMES POND.

## HISTORIQUE ET BRIEFING DE LA MISSION FISH

Félicitations pour vos résultats spectaculaires aux Jeux Aquatiques, mais il est temps maintenant de ranger vos médailles d'or. Le Dr. Maybe est de retour et menace à nouveau la paix du monde! A la suite de sa défaite entre vos nageoires dans Robocod, le Dr. Maybe s'est plus ou moins retiré. Nos équipes de surveillance spéciales ont suivi sa piste (voir le rapport d'un agent de FISH ci-dessous), mais leurs découvertes n'ont pas révélé grand-chose sur ses projets. Nous pensions qu'il en était fini du Dr. Maybe et de ses camarades de J.A.W.S., malheureusement nous étions loin de la vérité. Maybe menace une fois encore la planète.

## SURVEILLANCE DE FISH

*SUJET:* Dr. Maybe

12.9.92 Je me suis présenté au QG de F.I.S.H. pour recevoir ma mission: trouver le Dr. Maybe et le garder sous surveillance. Je me suis rendu à l'usine de jouets où Maybe avait été vaincu par James Pond. J'ai retrouvé l'endroit par où Maybe s'était échappé vers l'Arctique, mais sans grand succès.

2.11.92 J'ai enfin reçu des renseignements: un tuyau d'un informateur. La rumeur disait que J.A.W.S. allait organiser une rencontre sur un aéroport abandonné dans le Death Desert. J'ai pris position et attendu.

30.11.92 **SUCCESS!** Après deux longues journées à mon poste, j'ai repéré le Dr. Maybe quittant le lieu de rendez-vous. Il s'était déguisé de façon sophistiquée, mais je reconnaîtrais cette affreuse canaille n'importe où. Maybe s'est enfui à toute allure et je n'ai pas réussi à le rattraper. Alors que j'envoyais mon rapport par radio, j'ai aperçu un faisceau

lumineux monter en arc vers le ciel. Depuis lors, nous n'avons plus trouvé aucune trace. Mon instinct d'agent me laisse penser qu'il va se passer quelque chose. Le Dr. Maybe DOIT avoir prévu quelque chose d'énorme, sinon il ne se serait pas donné toute cette peine pour échapper à notre surveillance. Nos craintes se révélèrent exactes lorsqu'une navette spatiale disparut subitement (voir l'article de journal). Il n'y a qu'un génie criminel capable d'organiser un acte si audacieux: le Dr. Maybe.

## NAVETTE SPATIALE SPECIALE

*par le super reporter Lewis Lean*  
A 08h30 aujourd'hui, la NASA a confirmé la disparition de l'une de ses navettes spatiales. Les représentants officiels ont gardé le silence sur les causes de la disparition de la navette et le contenu de sa cargaison.

## BALIVERNES

M. Pensonby-Smith, un porte-parole de la NASA, a nié le fait que la navette participait à une mission militaire top secrète. Néanmoins, des documents en ma possession confirment que la navette transportait un satellite d'espionnage.

## HAS DR. MAYBE RETURNED? LE DR. MAYBE EST-IL REVENU?

Est-il possible que le Dr. Maybe soit revenu? Les tentatives de la NASA pour nous rassurer ne sont pas très convaincantes. Mes sources sous-marines m'ont révélé que l'agence aquatique F.I.S.H. a mis tous ses agents en alerte rouge et que l'agent numéro un, James Pond, s'appête à plonger au milieu de l'aventure. F.I.S.H. Nous avons repéré l'un des associés connus de Maybe. Malheureusement, cet affreux s'est refusé de coopérer. Après avoir épuisé ce lâche à coup de chatouilles, ils découvrirent des preuves très importantes dans la poche de sa veste. Voir ci-dessous.

## ON RECHERCHE DES BANDITS

Si vous êtes un bandit détestant les humains, contactez J.A.W.S. Nous avons d'excellentes possibilités d'emploi apportant de nombreux avantages. Les candidats doivent être travailleurs, pas des types dans la lune et surtout prêts à voyager. Je renifle tout de suite le rat. Les preuves que nous avons réunies nous indiquent toutes la même chose: Maybe a établi une base secrète sur la lune. Mais pourquoi? J'ai envoyé immédiatement une équipe de trois excellents agents sur la lune. Ils ne sont jamais arrivés! Voir la transcription de leur dernier message.

## SURVEILLANCE F.I.S.H.

**SUJET:** Dr. Maybe

Tous les systèmes sont en ordre, nous engageons notre orbite autour de la lune. La face cachée de la lune commence tout juste à apparaître et... c'est incroyable! Nous pouvons voir une base lunaire gigantesque sur la surface... **rrrac... bizz**. Nos contrôles sont détraqués, nous sommes pris dans... **blabla... blabla...** faisceau tracteur. Les émissions radio sont brouillées... **bizz... rrrrac... nous sommes en... chute... ahhhhh... aaarrghhhhhhh... pssssss**. Nous ne pouvons pas risquer de nouvelles pertes. J'ai lancé des sondes spatiales "Claw" et orienté des satellites espions vers la face cachée de la lune. Le contenu des sondes, analysé par le Dr. Gordon Zola et les photographies, développées par nos chercheurs Codak, sont tout simplement stupéfiants. Les conclusions détaillées sont données ci-dessous. Elles prouvent, sans l'ombre d'un doute, que la lune n'est pas uniquement faite de fromage, mais de toute une gamme de produits laitiers. Grâce à nos découvertes, nous sommes convaincus que le Dr. Maybe n'a qu'un objectif en tête: miner le Fromage de Lune de la plus grande qualité et s'approprier les

marchés mondiaux du fromage. Les effets d'un tel stratagème seraient catastrophiques. En tant qu'agent de F.I.S.H., on vous a affecté à l'opération StarFISH. Votre mission consiste à secourir vos camarades agents, détruire les mines de Fromage de Maybe et vaincre le Dr. Maybe. Néanmoins, faites attention, ce sera loin d'être un piquenique. Malheureusement, trois autres de nos agents sont toujours portés disparus; l'un d'eux Finnius Frog, est indispensable à la réussite de la mission. Secourez Finnius et il vous apportera son aide.

Nos scientifiques ont inventé un tout nouvel équipement F.I.S.H. adapté à l'environnement particulier de la lune. Des renseignements plus détaillés concernant ces sujets, et les rapports sur la lune, sont contenus dans ce dossier, ainsi qu'un court programme d'acclimatation à la Lune. **N'oubliez pas qu'il ne suffit que d'un poisson. Le monde entier compte sur vous.**

## COMMENCER

Appuyez sur le **BOUTON START** pour passer l'introduction et aller au Menu Principal...

## MAIN MENU



## MENU PRINCIPAL

Vous sélectionnez les options du Menu Principal en déplaçant la mise en évidence avec le **Bouton-D**, vers le **HAUT/BAS**, puis en appuyant sur le **BOUTON START** pour choisir. **START** - appuyez sur le **BOUTON START** pour commencer à jouer.

**PASSWORD** - pour passer à l'écran mot de passe.



C'est là que vous entrez les mots de passe que l'on vous donne lorsque vous terminez les niveaux, grâce à une balise mot de passe. Le mot de passe correspond plus ou moins à un élément de sauvegarde de partie; en utilisant le mot de passe, vous pouvez commencer une partie au niveau pour lequel vous avez obtenu le code. Utilisez le **Bouton-D** pour déplacer le sélecteur parmi les éléments. Le **BOUTON Y** vous permet de sélectionner un élément. Le **BOUTON X** permet de changer la couleur des éléments. Après avoir entré un mot de passe, choisissez l'icône fusée afin d'essayer le code; s'il est correct, vous commencez la partie. Les mains gauche et droite vous permettent d'avancer et de reculer parmi les éléments que vous avez sélectionnés, pour les changer. La gomme vous permet d'effacer l'élément sélectionné actuellement. La poubelle fait disparaître toutes les sélections et la porte vous permet de quitter l'écran mot de passe.

**Voici quelques exemples de mots de passe que vous pourriez obtenir:**

Red Hammer, Blue Flower, Yellow Boot, Yellow Fish, Green Mouse et Blue Chip.

**OPTIONS** - Vous pouvez changer les réglages pour la Musique/les Effets Sonores et le Contrôle. Utilisez le **Bouton-D** pour sélectionner un réglage et appuyez sur le **BOUTON Y** pour le modifier. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **START** pour retourner au Menu Principal.

## CONTROLES

### JAMES POND

BOUTON D	BOUTON	ACTION	ACTION DE POND
Haut	-	-	-
Bas	-	-	-
Gauche	-	-	Marche vers la gauche
Droite	-	-	Marche vers la droite
Gauche	Bouton B	-	Court vers la gauche
Droite	Bouton B	-	Court vers la droite
-	Bouton Y ou A	-	Saute
-	Bouton X	-	Ramasse/Tire
Bas	Bouton X	-	Lâche
Droite	Bouton X	-	Punch Right
			Donne un coup à droite
			(s'il ne porte rien)
			Lance à droite
			(s'il porte un objet...)
Gauche	Bouton X	-	Donne un coup à gauche
			(s'il ne porte rien)
			Lance à gauche
			(s'il porte un objet...)
			PAUSE

START

### FINNIUS FROG

BOUTON D	BOUTON	ACTION	FINNIUS
Gauche	-	-	Marche vers la gauche
Droite	-	-	Marche vers la droite
-	Bouton A ou Y	-	Saute
-	Bouton X	-	Ramasse/Mange/Tire

## ECRAN CARTE



Utilisez le Bouton-D vers le HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE pour vous déplacer dans une direction. Les itinéraires oranges sont les chemins normaux des niveaux normaux.

• Les itinéraires bleus conduisent à des niveaux secrets (étoiles bleues) qui ont été ouverts grâce à des bonus spéciaux.

• Les étoiles vertes souriantes correspondent aux niveaux terminés.

• Les étoiles oranges tristes correspondent aux niveaux inachevés. Les bonus pour les itinéraires secrets se trouvent dans certains niveaux; ramassez-les pour accéder à d'autres niveaux et à des itinéraires secrets.

Appuyez sur SELECT, à tout moment, pour afficher un écran Statut détaillant vos performances.

## TERMINER UN NIVEAU

Pour terminer un niveau, Pond doit détruire la balise. Dans certains niveaux, vous devez effectuer une tâche particulière (comme ramasser certains objets) avant de terminer les niveaux. Les missions spéciales sont décrites au début du niveau.

## EQUIPEMENT

Les experts de F15H ont découvert que les objets suivants étaient indispensables à l'Opération StarF15H. A vous de les trouver pendant votre expédition sur la lune.



### CASQUE

Protège des objets qui tombent et des plafonds faits de piques.



### PISTOLET A GATEAUX

Tire des gâteaux, des fraises, des oranges, des pommes et des citrons. Ramassez les bonus pour augmenter vos munitions; si Pond détient le pistolet et qu'il frappe une case contenant un fruit, elle clignotera pour vous montrer que c'est un bonus.



### PARAPLUIE

Cela permet à Pond de ralentir et contrôler sa chute.



### DYNAMITE

Elle est programmée pour exploser après quelques instants; la mèche s'allume dès que Pond la ramasse.



### BOTTES A RESSORT

Elles servent à sauter très haut. Appuyez sur le Bouton Y ou A et sur le Bouton-D vers le BAS pendant la descente. Enlevez les bottes en appuyant sur le Bouton A ou Y et sur le Bouton-D en Bas, lorsque vous êtes immobile au sol.

**HAUT-** Sauter en l'air; appuyez à nouveau pendant votre ascension pour sauter encore plus haut.

**BAS-** Appuyez en bas pendant la descente pour sauter plus haut.

**GAUCHE-** Devinez?

**DROITE-** Pour aller à droite.

**FEU-** Pour utiliser un objet (si vous en avez). Appuyez sur bas et feu pendant que vous êtes à terre pour lâcher les bottes.



### COMBINAISONS DE FRUIT

Pour porter une combinaison de fruit, placez-vous derrière (Pond ne peut pas avoir d'objet) et appuyez sur le Bouton-D en Bas. Lorsque vous la portez, elle vous permet de rouler vers vos ennemis pour les frapper. Les combinaisons de fruit peuvent également vous fournir une couche de protection supplémentaire. Augmentez votre énergie en ramassant le fruit correspondant. Faites exploser la combinaison en appuyant sur le bouton X ou en appuyant vers le bas et sur feu (elle se transforme alors en balles représentant le même type de fruit que celui de la combinaison). La combinaison de fruit vous permet de subir plusieurs coups sans en souffrir; mais si vous en recevez trop, la combinaison sera détruite. Surveillez le nombre de coups sur le panneau de statut, pour obtenir la force actuelle du fruit.



### PROPULSEUR

Utilisez le bouton Y ou A pour planer. Tirez du yaourt en appuyant sur le bouton X. Surveillez la jauge de carburant.  
**GAUCHE-** Aller vers la gauche.  
**DROITE-** Aller vers la droite.  
**FEU-** Utilisez feu pour baisser vos armes et utilisez Feu + Bas, lorsque vous êtes à terre, pour lâcher le propulseur.



### LUNETTES A RAYONS X

Portez-les pour voir les blocs de tête.



### BOMBE

Lâchez une bombe pour obtenir une grande explosion.



### AUTRES OBJETS A RAMASSER

#### TONNE DE POIDS

Cela rend Pond très très lourd et cela fait aussi très mal aux méchants.



### CIUR

Vie supplémentaire.



### DENTS

Elles peuvent être envoyées sur les ennemis, mais essayez d'en donner à manger à Finnius.



### FROMAGE

Il peut être envoyé sur les ennemis ou Pond peut se mettre dessus pour sauter plus haut.



### BOTTE

Elle peut être envoyée sur les ennemis.



### ROCHER

Il peut être envoyé sur les ennemis et Pond peut se mettre dessus pour sauter plus haut.



**CARBURANT-** Il remplit le propulseur.



**TELEVISION-** Elle peut être envoyée sur les ennemis; elle est très fragile. Si elle est cassée,

un esprit frappeur vous choisira. Sautez sur l'esprit avec les morceaux de télévision pour atteindre des plateformes plus élevées; l'esprit suivra alors Pond, si celui-ci a ramassé les morceaux de télévision. Jetez les morceaux et l'esprit partira avec ceux-ci.



**POISON-** Affecte Pond, mais pas Finnius.



### HARENG ROUGE

**CLIGNOTANT-** Invulnérabilité.



**BONUS**  
PIECES- 25 000 points



**TROPHEE-** 50 000 points.



**COURONNE-** 100 000



**LUNES-** 50 points, 1 000 lunes vous donnent une vie supplémentaire, et ramasser des lots dans les niveaux vous donne un bonus secret.

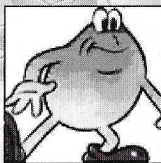


**TASSES DE THE-** Il y en a quatre de cachées dans chaque niveau; elles donnent un bonus supplémentaire.



**ETOILE-** Un poisson/une grenouille d'énergie.

## FICHIERS DU PERSONNEL F.I.S.H.



**Nom:** Finnus Frog.  
**Poste:** Agent en formation.  
**Age:** 15 ans  
**Adresse Actuelle:** QG de F.I.S.H.  
**Il aime:** les

manœuvres amphibies

**Il déteste:** le Dr. Maybe, tous les agents de J.A.W.S.

**Données Personnelles:** A la suite de la réussite de sa formation de base, Finnus Frog a été affecté à l'Opération StarFISH. Finnus Frog est plus lent que James Pond, mais grâce à ses puissantes pattes arrières, il peut sauter plus haut. Etant donné qu'il est plus petit que Pond, il peut également se faufiler dans les petits trous ou espaces.

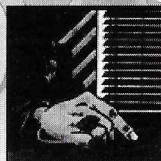


**Nom:** Amiral "Half" Nelson.  
**Poste:** Fondateur de F.I.S.H.  
**Age:** Inconnu.  
**Adresse Actuelle:** Quartiers généraux

secrets sous-marins.

**Il aime:** ses blagues préférées: "j'ai été le fondateur de F.I.S.H."

**Il déteste:** les ignobles docteurs et ceux qui sont attachés à la terre. **Données Personnelles:** un ex-lutteur portant un bandeau sur l'il et qui épingle ses manches à sa veste. En fait, il est en parfaite santé. Vieux loup de mer bourru, l'Amiral parle en termes nautiques, comme "Fermez les écouteilles", à la moindre occasion.



**Nom:** Confidentiel, on l'appelle seulement F.  
**Poste:** Chef des Opérations de F.I.S.H. dans le monde entier.

**Historique:** Les renseignements concernant F sont tout à fait confidentiels. On ne révèle jamais son identité. Il maintient constamment son visage dans l'ombre; on l'identifie, cependant, à l'aide de la bague qu'il porte au doigt, marquée du signe distinctif TOP SECRET. Les bureaux de F se trouvent à l'intérieur d'un aquarium et les murs sont couverts de petits aquariums. F prépare tous les agents à leurs missions et leur fournit également toutes sortes d'équipements spéciaux. Il est silencieux, calme et extrêmement poisson.

## FICHIERS DU PERSONNEL J.A.W.S.

Le Dr. Maybe a sélectionné les gangsters les plus terrifiants de la galaxie pour composer ses forces et former J.A.W.S.

JAWS est sous la direction de Maybe, le plus grand ennemi de Pond, ses objectifs sont simples: détruire FISH et prendre le contrôle du monde. Voici ci-dessous les renseignements dont nous disposons sur le Dr. Maybe.



**Nom:** Dr. Maybe.  
**Age:** Inconnu.  
**Adresse:** actuellement: la lune  
**Il aime:** tenter de prendre le contrôle du monde.

**Il déteste:** James Pond et tous les agents de F.I.S.H.

**Données Personnelles:** le Dr. Maybe est l'un des criminels en fuite les plus dangereux et l'ennemi numéro un de James Pond.

Le scientifique à monocle et écervelé est le fondateur et le présidentingue de J.A.W.S. Il a déjà organisé deux tentatives pour prendre le contrôle du monde. Elles furent toutes les deux contre-carrées par Pond. Il en veut au monde entier pour s'être moqué de ses inventions. Son vœu le plus cher est de transformer James Pond en poisson pané surgelé.

**ATTENTION:** Cet homme est dangereux.

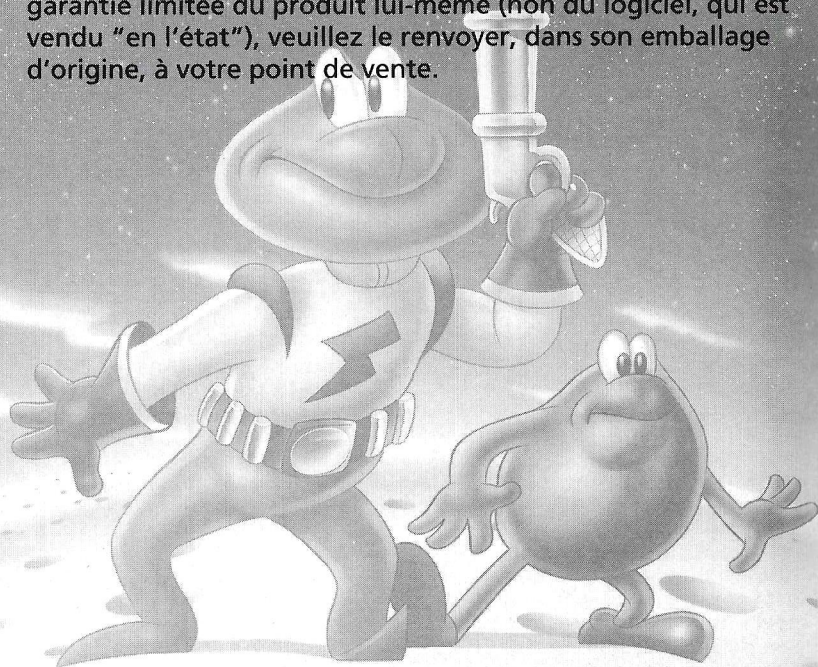
## CONSEILS ET TUYAUX

Voici quelques remarques et conseils intéressants concernant James Pond 3:

- Il y a trois fins possibles.
- Pond a plus d'un objectif!
- Il y a plus de cent niveaux à effectuer. Combien exactement? Eh bien, nous ne sommes même pas sûrs!
- Il y a de NOMBREUX itinéraires secrets.
- Il existe de nombreuses façons d'obtenir des bonus secrets.
- Contrairement aux apparences, Pond n'a pas véritablement de pieds; ses bottes anti-gravité s'adaptent parfaitement au bout de ses nageoires.
- Finnius, une grenouille qui n'a toujours pas de dents, ce qui est la seule chose limitant son appétit vorace!
- Si vous pensez vous trouver dans une situation sans issue, cherchez autour de vous des blocs cachés.
- Méfiez-vous des réactions en chaîne!
- Certains ennemis vous paraîtront indestructibles, mais une utilisation précise des explosifs pourrait se révéler très efficace.
- Vous n'avez pas besoin de terminer tous les niveaux pour arriver au repère du Dr. Maybe.
- Le scanneur de proximité de Pond vous indique la distance à laquelle vous vous trouvez de la base de Maybe.
- La petite amie de Pond, Angel Fish, est l'un des trois agents portés disparus.
- Ramasser des lunces pourrait vous rapporter des récompenses intéressantes!
- Certains objets peuvent être utilisés de façon plutôt inhabituelle!
- Il y a plusieurs façons de tricher!

## GARANTIE LIMITEE

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable. U.S. Gold n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce matériel, sa qualité, sa qualité loyale et marchande ou son adéquation à un but particulier. Si un défaut apparaît au cours des quatre-vingt-dix jours de garantie limitée du produit lui-même (non du logiciel, qui est vendu "en l'état"), veuillez le renvoyer, dans son emballage d'origine, à votre point de vente.



## DOSSIERINHOUD

LAADINSTRUCTIES .....	26
ACHTERGROND JAMES POND .....	26
FISH OPDRACHT-ACHTERGROND EN BRIEFING .....	27
BEGINNEN .....	28
SCHERM MET KAART .....	30
EEN LEVEL AFMAKEN .....	30
UITRUSTING .....	30
ANDERE VOORWERPEN .....	31
PERSONEELSBESTANDEN VAN F.I.S.H. ....	32
PERSONEELSBESTANDEN VAN J.A.W.S. ....	33
HINTS EN TIPS .....	33



## LAADINSTRUCTIES

1. Controleer of je Super NEST™ UIT staat.
2. Sluit een besturingseenheid aan op poort 1 van je regeldeck.
3. Plaats de Operation Starfish spelcassette in je Super NEST™. Druk de spelcassette stevig op zijn plaats.

## WAARSHUWING: PLAATS DE SPELCASSETTE NOOIT IN HET SYSTEEM EN VERWIJDER DE CASSETTE NOOIT WANNEER HET SYSTEEM AAN STAAT.

4. Zet het systeem AAN. Het spel wordt binnen enkele seconden geladen.

## ACHTERGROND JAMES POND

James Pond is de beste geheim agent van F.I.S.H. - hij is zo cool dat je er koud van wordt. Hij is altijd beleefd en nooit van zijn stuk te brengen; hij is erg kieuwkeurig. Pond verslaat vijanden met een enkele vinslag. Als agent is hij vistastisch en hij is nog nooit verslagen. Pond is een kei in vermommingsen, een grandioos atleet en een volleerd gymnast - zijn favoriete manoeuvre is de dubbele achterwaartse flipper. Van zijn grootvader, de Grote Pondini heeft hij geleerd hoe hij zich uit de vreemdste bochten kan wriemelen. Wanneer de veiligheid van de wereld in gevaar is, kun je ervan opaan dat Pond als eerste ter plaatse is.

Er is geen opdracht te gevaarlijk, geen plaats te vijandig; James Pond is de beste. James Pond leeft en reist in stijl. Zijn basis is een gezonken, luxueuze lijnboot en zijn favoriete vervoersmiddel is een amfibievoertuig: de Austin Martin Lagoonda. De basis is tot de nok toe gevuld met adembenemende snuffjes en apparaatjes.

Pond is niet alleen een expert in het gebruik van alle soorten wapens, hij heeft ook een formidabel arsenaal aan grappen. Zijn vlijmscherpe gevoel voor humor mist zelden zijn doel, en menig gevangen genomen schurk hoorde een rake slotzin voor hij een rake klap ontving.

Pond is de coolste geheim agent ter wereld. Als jij nog niet van hem gehoord hebt, waar ben jij dan geweest? Als je in een grot bovenop een niet-ontdekte, onbeklimbare berg woont, dan kunnen we het door de vingers zien. Als dat niet zo is, dan kun je beter stoppen met rondzwalken, met de stroming mee beginnen te zwemmen en mee gaan drijven met JAMES POND.

## FISH OPDRACHT- ACHTERGROND EN BRIEFING

Gefeliciteerd met het breken van de records bij de Aquatic Games, maar nu wordt het tijd dat je je gouden medailles aan de kant legt. Dr. Maybe is terug en bedreigt de veiligheid van de wereld! Na zijn nederlaag die jij hem met je vinnen hebt toegebracht in Robocod, is Dr. Maybe een tijdje ondergedoken. Onze speciale surveillance-teams zijn zijn gangen nagegaan (zie het rapport van een FISH-agent hieronder), maar hun waarnemingen brachten weinig aan het licht. Wij hoopten dat Dr. Maybe en zijn criminele maatjes van J.A.W.S. verslagen waren, maar dat blijkt ver bezijden de waarheid te zijn. Maybe bedreigt opnieuw de planeet.

## FISH-SURVEILLANCE ONDERWERP: Dr. Maybe

12-9-92. Gemeld bij F.I.S.H. hoofdkantoor om mijn opdracht in ontvangst te nemen: Dr. Maybe opsporen en in de gaten houden. Ik ben naar de speelgoedfabriek gegaan waar Maybe door James Pond werd verslagen. Het spoor van Maybe opgepikt, maar dit liep al snel dood.

2-11-92. Eindelijk wat nieuws ontvangen: een tip van een informant. Er zou een J.A.W.S vergadering plaatsvinden bij een verlaten vliegveld in Death Desert. Ik nam mijn positie in en wachtte.

30-11-92. SUCCES! Na twee stoffige dagen wachten, zag ik Dr. Maybe de vergadering verlaten. Hij had zich goed vermomd, maar ik herken die lelijke snuit overal. Maybe verliet het vliegveld met een ongelofelijke vaart. Het was onmogelijk hem bij te houden. Terwijl ik via de radio mijn rapport door gaf, zag ik een lichtje snel in de lucht verdwijnen.

Sindsdien is hij niet meer gezien. Mijn agenteninstinct vertelt me dat er iets staat te gebeuren. Dr. Maybe MOET iets groots van plan zijn als hij er zo veel moeite voor doet de surveillerende agent te ontlopen. Wij begonnen ons zorgen te maken toen er plotseling een ruimteveer verdween (zie het uitgesneden krantenartikel). Er is slechts een misdadig genie in staat zo'n stunt te bedenken: Dr. Maybe.

## RUIMTEVEER VERDWENEN

door onze sterverslaggever Lewis Lean  
Om 08.30 vanmorgen bevestigde NASA de verdwijning van een van hun ruimteveren. NASA-functionarissen weigerden iets te zeggen over de verdwijning van het ruimteveer en over de inhoud van de laadruimte.

## ONZIN

De heer Ponsonby-Smythe, woordvoerder van NASA, ontkende dat het ruimteveer gebruikt werd voor een zeer geheime militaire opdracht. Ik heb echter papieren in mijn bezit die bevestigen dat de lading uit een spionagesatelliet bestond.

## IS DR. MAYBE TERUG?

Is het mogelijk dat Dr. Maybe terug is? De geruststellingen van NASA klinken absoluut niet overtuigend. Mijn onderzeese bronnen hebben bekendgemaakt dat het aquatische bureau F.I.S.H. alle agenten paraat houdt en dat hun beste agent, James Pond, op het punt staat het actieveld in te waden. F.I.S.H. heeft een van de medewerkers van Maybe opgepikt. Helaas was dit stuk ongedierte geen verklikker. Nadat de lafaard door kieteltechnieken was onderworpen, ontdekten zij zeer belangrijk bewijsmateriaal in zijn jaszak. Zie hieronder.

## RATTEN GEVRAAGD

Ben jij een mensenhatende rat? Neem dan contact op met J.A.W.S. Wij bieden goede carrièremogelijkheden met voldoende kaasvoordeeltjes. Van kandidaten wordt verwacht dat zij hard werken en bereid zijn te reizen. Ik rook onmiddellijk viezigheid. Het bewijs dat wij verzameld hadden, kon maar een ding betekenen: Maybe had op de maan een geheime basis opgezet. Maar waarom? Ik zond direct een team van drie van onze beste geheim agenten naar de maan. Zij zijn daar nooit aangekomen! Zie de kopie van hun laatste boodschap.

### F.I.5.H. SURVEILLANCE

#### ONDERWERP: Dr. Maybe

Alle systemen prima in orde. We beginnen aan de baan rond de maan. De donkere zijde wordt nu net zichtbaar en... Onvoorstelbaar! We zien een gigantische maanbasis op de oppervlakte... kraak, kraak. Het bedieningspaneel reageert niet meer. We zitten gevangen in een hiss kraak trekstraal. De radiosignalen worden geblokkeerd kraak kraak we gaan... omlaag... aahhh.... uughghghgh... hissssss... We konden het niet riskeren nog meer manschappen te verliezen. Ik lanceerde 'Klabak' ruimtesondes, geanalyseerd door Dr. Gordon Zola, en de foto's die door onze Codak-experts werden ontwikkeld, zijn werkelijk adembenemend. Hieronder staan de resultaten in detail beschreven. Ze bewijzen voor eens en altijd dat de maan niet alleen van kaas is gemaakt, maar uit een groot aantal melkprodukten bestaat. Door deze resultaten zijn wij er zeker van dat Dr. Maybe slechts een doel voor ogen heeft: de beste kwaliteit Maankaas ontginnen en de wereldkaasmarkt

monopoliseren. De gevolgen hiervan zouden rampzalig zijn. Jij bent, als onze beste F.I.5.H. agent, aan Operation Starfish toegewezen. Je opdracht: je collega's redden, de Kaasmijnen van Maybe vernietigen en Dr. Maybe verslaan. Maar denk eraan, het is geen peuleschil. Helaas worden drie van onze andere agenten nog steeds vermist, onder andere Finnius Frog. Finnius is onontbeerlijk voor het slagen van deze operatie. Red Finnius en hij helpt jou.

Onze wetenschappers hebben een nieuwe F.I.5.H. uitrusting ontwikkeld die speciaal bestemd is voor gebruik op de maan.

Meer informatie over deze onderwerpen en uitgebreide maanrapporten zijn in dit dossier opgenomen. Ook wordt een kort Maan-acclimatisatieprogramma beschreven. Onthoud dat een vis een wereld van verschil kan maken. De wereld vertrouwt op jou.

## BEGINNEN

Druk op de **STARTKNOP** om de inleiding over te slaan en naar het Hoofdmenu te gaan.

## HOOFDMENU



De opties op het Hoofdmenu worden geselecteerd door een optie met **OMHOOG/OMLAAG** op de D-pad op te laten lichten en daarna op de **STARTKNOP** te drukken. **START** - door op de **STARTKNOP** te drukken.

**WACHTWOORD** - hiermee ga je naar het wachtwoordscherm



Op dit scherm kun je wachtwoorden ingeven die je krijgt als je levels met een wachtwoordbaken voltooid hebt. Het wachtwoord is een soort van spelopslagvoorziening: door het wachtwoord te gebruiken kun je het spel starten op het level waarop je was toen de code werd gegeven. Druk op de D-pad om de selecteur naar de verschillende voorwerpen te bewegen. Met de **Y-KNOP** selecteer je een voorwerp. Met de **X-KNOP** verander je de kleur van een voorwerp. Druk, nadat je het wachtwoord hebt gegeven, op een raketicoon om de code uit te proberen. Als het lukt, begint het spel. Met de linker en rechter handen kun je vooruit en achteruit door de gekozen voorwerpen bewegen, zodat je ze kunt veranderen. Met de gum kun je een geselecteerd voorwerp uitwissen. De vuilnisbak wist alle voorwerpen en via de deur kun je het wachtwoordscherm verlaten.

Dit zijn voorbeelden van wachtwoorden die je zou kunnen krijgen:

Red Hammer, Blue Flower, Yellow Boot, Yellow Fish, Green Mouse en Blue Chip.

**OPTIES** - Hier kun je de instellingen voor de muziek/geluidseffecten en de bediening veranderen. Selecteer met de D-pad een instelling en druk op de **Y-KNOP** om deze te veranderen. Zodra je klaar bent, druk je op **START** om naar het Hoofdmenu terug te gaan.

## BEDIENINGSKNOPPEN

JAMES POND		
D-PAD	KNOP	POND ACTIE
ACTIE		
Omhoog	-	-
Omlaag	-	-
Links	-	Naar links lopen
Rechts	-	Naar rechts lopen
Links	B-knop	Naar links rennen
Rechts	B-knop	Naar rechts rennen
-	Y-of-A knop	Springen
-	X-knop	Oppakken/vuren
Omlaag	X-knop	Laten vallen
Rechts	X-knop	Naar rechts uithalen (als er niets gedragen wordt) Naar rechts gooien (als er een voorwerp gedragen wordt) Naar links uithalen (als er niets gedragen wordt) Naar links gooien (als er een voorwerp gedragen wordt) PAUZE
-	START	
FINNIUS FROG		
D-PAD	KNOP	FINNIUS
ACTIE		
Links	-	Naar links lopen
Rechts	-	Naar rechts lopen
-	Y-of-A knop	Springen
-	X-knop	Oppakken/ eten/ vuren

## SCHERM MET KAART



Ga met **OMHOOG/ OMLAAG/ LINKS/ RECHTS** op de D-pad naar een bestemming. De oranje routes zijn normale routes naar normale levels.

- Blauwe routes leiden naar geheime levels (blauwe sterren) die door speciale tekens geopend zijn.
- Een blij groene ster geeft aan dat een level afgemaakt is.
- Een droevige oranje ster geeft aan dat een level niet voltooid is. Op sommige levels kunnen geheime-route-tekens gevonden worden. Als je deze tekens verzamelt krijg je toegang tot nieuwe levels en geheime routes.

Wanneer je op **SELECTEREN** drukt, verschijnt er een Status-scherm. Hierop kun je zien hoe je ervoor staat.

## EEN LEVEL AFMAKEN

Om een level af te maken, moet Pond het bakken vernietigen. Op sommige levels moet je een speciale opdracht uitvoeren (bijvoorbeeld bepaalde voorwerpen verzamelen) voordat je het level kunt voltooien. De speciale opdrachten worden beschreven als je met een level begint.

## UITRUSTING

**FISH** experts geven aan dat de volgende voorwerpen bij de essentiële uitrusting horen van Operation Starfish. Bij het reizen over de maan, moet je deze vinden.



### HELM

Biedt bescherming tegen vallende voorwerpen en plafonds met scherpe punten.



### TAARTENGEWEER

Voor het afvuren van taarten, aardbeien, sinaasappels, appels en citroenen. Verzamel de energiepunten voor meer munitie: als Pond met het geweer een vierkant raakt waarin fruit zit, dan begint dit te knippen. Dit is een energiepunt.



### PARAPLU

Hiermee kan Pond afremmen en zijn val regelen.



### DYNAMIET

Zo ingesteld dat het na een korte tijd ontploft; de lont begint te branden zodra Pond het dynamiet gevonden heeft.



### SPRINGLAARZEN

Hiermee kan heel hoog gesprongen worden. Druk tijdens het afdalen op de Y- of de A-knop en omlaag op de D-pad. Als je op de grond staat, kun je de laarzen uittrekken door op de Y- of A-knop en omlaag op de D-pad te drukken. **OMHOOG** - Springen; door nog een keer op de knop te drukken terwijl je in de lucht bent, kun je hoger springen. **OMLAAG** - Druk tijdens het afdalen op de knop op omlaag om hoger te springen.

**LINKS** - Raad eens?

**RECHTS** - Ja hoor, nog steeds naar rechts.

**VUREN** - Gebruik voorwerp (als er voorwerpen gedragen worden). Druk op de knop en vuur terwijl je op de grond ligt om de laarzen te laten vallen.



### FRUITPAKKEN

Om een Fruitpak te dragen, moet je erachter gaan staan (**Pond** mag geen voorwerp dragen) en **OMLAAG** op de D-pad indrukken. Als een Fruitpak gedragen wordt, kan de drager ervan op vijanden inrollen en schade veroorzaken. Fruitpakken vormen ook een extra bescherming. Je kunt energie opladen door een bijpassend stuk fruit op te pakken. Het pak kan opgeblazen worden door op de X-knop te drukken of op **OMLAAG** te drukken en te vuren (als je dit doet, dan verandert het pak in een aantal kogels van hetzelfde type fruit als het Fruitpak). Als je een Fruitpak draagt, kun je een paar keer geraakt worden zonder dat je schade oploopt. Maar als je te vaak wordt geraakt, wordt het Fruitpak vernietigd. Let op het cijfer in het statuspaneel dat de fruitsterkte aangeeft.



### STUWRAKET

Zweef met behulp van de Y- of A-knop. Vuur yoghurt af door op de X-knop te drukken. Houd een oogje op de brandstofmeter. **LINKS** - Naar links bewegen. **RECHTS** - Naar rechts bewegen. **VUREN** - Vuur de stuwraket af door op Omlaag te drukken, en laat de stuwraket vallen door Vuren + Omlaag terwijl je op de grond bent.



### RÖNTGENBRIL

Draag deze om verborgen blokkades te kunnen zien.



### BOM

Laat de bom vallen voor een krachtige explosie.



### ANDERE VOORWERPEN GEWICHT VAN EEN TON

Hierdoor wordt Pond erg zwaar en kan hij wat slechteriken schade toebrengen.



### HART

Een extra leven.



### TANDEN

Kunnen naar vijanden gegooid worden, maar geef er eens een paar aan Finnius om te eten.



### KAAS

Kan naar vijanden gegooid worden, en Pond kan erop gaan staan om hoger te kunnen springen.



### LAARS

Kan naar vijanden gegooid worden.



### ROTSBLOK

Kan naar vijanden gegooid worden, en Pond kan erop gaan staan om hoger te kunnen springen.



### BRANDSTOF

Om stuwraket te vullen.



### TV- Kan naar vijanden gegooid worden; zeer breekbaar.

Als de TV kapot gaat, ontsnapt er een geest die jou achtervolgt. Spring bovenop de geest met de stukken van de TV om verhogingen te bereiken. Als Pond stukken van de TV opgepakt heeft, zal de geest hem volgen. Gooi de stukken aan de kant en de geest zal ernaartoe gaan.



**GIF** - Schadelijk voor Pond, maar niet voor Finnius.



**KNIPPERENDE RODE HARING** Onoverwinnelijkheid.

## BONUSSEN



**MUNT** - 25.000 punten



**TROFEE** - 50.000 punten



**KROON** - 100.000 punten



**MANEN** - 50 punten, 1000 manen betekenen een extra leven en wanneer je op een level veel manen verzamelt, krijg je een geheime bonus.

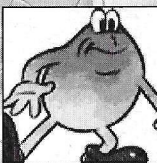


**THEEKOPJES** - Op ieder level zijn er 4 verborgen. Zij geven een extra bonus.



**STER** - Een vis/kikker vol energie.

## PERSONEELSBESTAND EN VAN F.I.S.H.



**Naam:** Finnius Frog  
**Functie:** Agent in opleiding  
**Leeftijd:** 15 schrikkeljaren  
**Huidig adres:** F.I.S.H.

hoofdkantoor

**Houdt van:** Amfibie-bewegingen

**Houdt niet van:** Dr. Maybe, J.A.W.S agenten

**Persoonlijke gegevens:** Na het voltooien van de basisopleiding is Finnius Frog aan Operation Starfish toegewezen. Finnius Frog is langzamer dan James Pond, maar door zijn uitzonderlijk sterke achterpoten kan hij hoger springen. Doordat hij kleiner is dan Pond, kan hij ook door kleinere spleten en gaten dringen.



**Naam:** Admiral 'Half' Nelson  
**Functie:** Stichter van F.I.S.H.  
**Leeftijd:** Onbekend  
**Huidig adres:** Geheim

onderwater-hoofdkantoor  
**Houdt van:** Favoriete grap - Ik stuntelde F.I.S.H.

**Houdt niet van:** Achterbakse Doctoren, landrotten.  
**Persoonlijke gegevens:** Ex-worstelaar, draagt een ooglapje en hij speldt zijn mouw vast aan zijn jas. Verder is hij echter volledig gezond. De admiraal is een oude zeerot en heeft de gewoonte veel zeetermen te gebruiken, zoals "Schalm de luiken", wanneer deze van pas komen.



**Naam:** Geheim; alleen bekend als F  
**Functie:** Chef van F.I.S.H., wereldwijd  
**Persoonlijke gegevens:**

Informatie over F. is zeer geheim. Zijn identiteit wordt nooit bekend gemaakt. Hij houdt zijn gezicht altijd in de schaduw, maar is te herkennen aan de ring om zijn vinger met daarin de tekst TOP SECRET (STRENG GEHEIM). De kantoren van F bevinden zich in een groot aquarium en de muren ervan staan vol met kleine aquaria. F licht al zijn agenten in over hun opdrachten en geeft hen ook de speciale uitrusting. Hij is stil, kalm en ongelofelijk efvisiënt.

## PERSONEELSBESTAND EN VAN J.A.W.S

Dr. Maybe koos de meest gevreesde gangsters in het heelal om samen met hem J.A.W.S. op te richten (Junta Against World Safety: junta tegen de veiligheid van de wereld). Dr. Maybe, de grootste vijand van Pond, staat aan het hoofd van de organisatie. J.A.W.S. heeft een simpel doel: FISH vernietigen en de wereld te veroveren om er zelf beter van te worden.

Hieronder staat de informatie die wij hebben over Dr. Maybe.



**Naam:** Dr. Maybe  
**Leeftijd:** Onbekend  
**Adres:** Nu - de maan  
**Houdt van:** De wereld veroveren  
**Houdt niet van:** James Pond en

F.I.S.H. agenten  
**Persoonlijke gegevens:** Dr. Maybe is een van de gevaarlijkste criminelen die er rondlopen en hij is de grootste vijand van James Pond. Deze waanzinnige, monocle-dragende wetenschapper is de oprichter en voorzitter van J.A.W.S. Hij heeft al twee keer eerder geprobeerd de wereld te veroveren. Beide keren mislukte dat door Pond. Hij is vol haat tegen de wereld die hem en zijn uitvindingen uitlachte. Wat hij het liefste wil, is James Pond in vissticks veranderen.

**WAARSCHUWING:** Deze man is gevaarlijk.

## HINTS EN TIPS

Hier zijn wat interessante punten over James Pond 3:

- Het spel kan op drie verschillende manieren eindigen.
- Pond heeft meer dan een doel voor ogen!
- Er zijn meer dan honderd volledige levels. Zelfs wij weten niet precies hoeveel!
- Er zijn VEEL geheime routes.
- Je kunt op ontelbaar veel manieren geheime bonussen krijgen.
- Hoewel dat niet zo lijkt, heeft Pond geen echte voeten: zijn anti-zwaartekracht laarzen passen, heel slim, over zijn vinnen heen.
- Finnius is een jonge kikker zonder tanden, maar dit is het enige wat zijn allesverlindende eetlust in de weg staat!
- Als je bij een doodlopende route uitkomt, kijk dan uit naar verborgen blokkades.
- Kijk uit voor kettingreacties!
- Sommige vijanden lijken niet te verslaan, maar een uitgekiend gebruik van explosieven kan heel werkzaam zijn.
- Je hoeft niet ieder level te voltooien om bij de schuilplaats van Dr. Maybe uit te komen.
- Met de raketscanner van Pond kun je nagaan hoe dicht je in de buurt van de basis van Dr. Maybe bent.
- De vriendin van Pond, Angel Fish, is een van de drie agenten die vermist worden.
- Het verzamelen van manen kan aardige beloningen opleveren!
- Bepaalde voorwerpen kunnen gebruikt worden op manieren die je niet verwacht!
- Je kunt op een aantal interessante manieren de zaak oplichten!

## GARANTIE BEPALINGEN

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om ten alle tijden en zonder aankondiging vooraf het in deze handleiding beschreven produkt te verbeteren. U.S. Gold geeft geen uitgesproken of stilzwijgende garantie voor deze handleiding met betrekking tot zijn kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid voor andere doeleinden. Als het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software, want die staat vast) binnen de negentig dagen durende garantieperiode een defect vertoont, moet u het in de originele staat retourneren naar het verkooppunt.



## DOSSIERINHALT

LADEANWEISUNGEN .....	36
JAMES-POND-HINTERGRUNDINFORMATIONEN .....	36
FISH-EINSATZHINTERGRUND UND -ANWEISUNG .....	37
STARTEN .....	38
KARTENBILDSCHIRMSEITE .....	40
LEVEL ZUENDE SPIELN .....	40
AUSRÜSTUNG .....	40
ANDERE GEGENSTÄNDE .....	41
F.I.S.H.-PERSONALAKTEN .....	42
J.A.W.S.-PERSONALAKTEN .....	43
HINWEISE UND TIPS .....	43



## LADEANWEISUNGEN

1. Du solltest sicherstellen, daß dein Super NEST™ Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Ein Steuerpult an Anschluß 1 des Grundgerätes anschließen.
3. Die Operation Starfish Spielkassette in dein Super-NEST™ Gerät einsetzen. Fest drücken, damit die Kassette einrastet.

### WARNUNG:

**NIEMALS DIE SPIELKASSETTE ENTFERNEN ODER EINSETZEN, WENN DAS GERÄT EINGESCHALTET IST.**

4. Das Gerät EINSCHALTEN. Das Spiel wird in kurzer Zeit geladen.

## JAMES POND HINTERGRUNDINFORMATIONEN

James Pond ist der Top-Geheimagent von F.I.S.H. - er ist so cool wie ein Eiszapfen. Er ist immer höflich und gelassen und wie aus der Kieme gepellt. Pond zerstört seine Feinde mit nur einem Flossenschlag. Als Agent ist er fischstäblich und sein Erfolg 100%ig. Pond ist ein Verkleidungskünstler, ein phantastischer Sportler und ein perfekter Sportler - seine beliebteste Gymnastikübung ist der Doppelsalto. Er lernte von seinem Großvater, dem Großen Pondini, wie man aus der Klemme kommt. Immer, wenn die Weltsicherheit bedroht ist, kann man sicher sein, daß Pond als erster an der Stelle ist.

Kein Einsatz ist zu gefährlich für ihn, keine Eisartort zu feindlich, James Pond ist ein Spitzenagent. James Pond lebt und reist mit Stil. Er lebt in einem versenkten Luxusdampfer, und als Transportmittel zieht er einen amphibischen Austin Martin Lagoonda vor. Die Wohnung von Pond ist vollgestopft mit erstaunlich kniffligen Geräten und Erfindungen. Pond ist nicht nur ein Experte aller Waffenarten, sondern er hat auch eine grandiose Sammlung von Witzen. Seine messerscharfe Intelligenz verfehlt selten ihr Ziel, und viele eingefangene Verbrecher hören vor dem K.o.-Schlag eine Pointe, die sie umhaut. Pond ist der coolste Geheimagent der Welt. Hast du noch nichts von ihm gehört? Wo bist du denn gewesen? Wenn du in einer Höhle am Gipfel eines unentdeckten, unbezwingbaren Berges lebst, dann kannst du vielleicht entschuldigt werden. Wenn nicht, dann hör auf dich treiben zu lassen und fang an, mit der Flut zu schwimmen und plätschere mit JAMES POND.

## FISH-EINSATZHINTERGRUND UND -ANWEISUNG

Herzlichen Glückwunsch zu deinen rekordbrechenden Ergebnissen in den Aqua-Games, aber jetzt ist es an der Zeit, daß du deine Goldmedaillen weglegst. Dr. Maybe ist wieder aufgetaucht und bedroht die Weltsicherheit! Seit er in Robocod anhand deiner Flossen eine Niederlage einstecken mußte, tauchte Dr. Maybe unter. Unser spezielles Überwachungsteam beaufsichtigte sein Verhalten (siehe Bericht eines FISH-Agenten unten), aber diese Sichtungen verrieten wenig über seine Pläne. Wir hofften, daß Dr. Maybe und seine kriminellen Kumpel in J.A.W.S. erledigt wären, aber dies ist leider nicht der Fall. Wieder einmal bedroht Maybe unseren Planeten.

### FISH ÜBERWACHUNG

**THEMA:** Dr. Maybe  
**12.9.92** Meldete mich im F.I.S.H.-Hauptquartier um meine Einsatzanweisungen entgegenzunehmen - Dr. Maybe suchen und ihn überwachen. Ich ging zur Spielzeugfabrik, wo Maybe von James Pond geschlagen wurde. Folgte dem arktischen Fluchtweg von Maybe, aber die Fährte lief bald ins Leere.  
**2.11.92** Endlich erhielt ich neue Nachrichten - ein Tip von einem Spitzel. Es ging das Gerücht um, daß ein J.A.W.S.-Treffen auf einem verlassenen Flughafen in Death Desert stattfinden sollte. Ich nahm dort meine Position auf und wartete.  
**30.11.92 ERFOLG!** Nach zwei staubigen Tagen, an denen ich Wache hielt, erspähte ich Dr. Maybe, der das Treffen verließ. Er war schwer getarnt, aber ich würde seine häßliche Fratze überall wiedererkennen. Maybe raste mit unglaublicher Geschwindigkeit davon. Ihm auf den Fersen zu bleiben, war unmöglich. Während ich meinen Bericht per Radiofunk weitergab, sah ich einen Lichtblitz,

der sich in die Wolken hochzog. Seitdem wurde er nicht mehr gesichtet. Mein Agenteninstinkt läßt mich vermuten, daß bald irgendetwas geschehen wird. Dr. Maybe plant mit SICHERHEIT irgend etwas Großes, da er sich so angestrengt hat, der Überwachung zu entkommen. Unsere Ängste wurden durch das plötzliche Verschwinden eines Raumschiffes (siehe Zeitungsausschnitt) bestätigt. Es gibt nur ein kriminelles Genie, das fähig ist, sich solch ein waghalsiges Unternehmen auszudenken - Dr. Maybe.

### RAUMSCHIFFSCHOCK

von dem führenden Reporter Lewis Lean  
Heute um 0830 Uhr bestätigte NASA das Verschwinden eines ihrer Raumschiffe. Die Behörden sprachen sich nicht über die Ursache des Verschwindens des Raumschiffes oder den Inhalt des Frachtbereiches aus.

### UNSINN

Herr Ponsonby-Smythe, ein Sprecher für NASA, leugnete, daß das Raumschiff einen streng geheimen militärischen Auftrag hatte. Jedoch bestätigen Unterlagen in meinem Besitz, daß die Fracht des Raumschiffes ein Spionsatellit war.

### IST DR. MAYBE ZURÜCKGEKEHRT?

Ist es möglich, daß Dr. Maybe zurückgekehrt ist? Die Beteuerungen von NASA sind äußerst unüberzeugend. Meine Unterwasserverbindungen haben bekanntgegeben, daß die Aquabehörde F.I.S.H. für alle seine Agenten die rote Alarmbereitschaftsstufe aktiviert hat und daß ihr Topagent James Pond dabei ist, in die Aktion zu waten. F.I.S.H. nahm sich einer der Bekannten von Maybe an. Leider redete dieses Ungeziefer nicht. Aber nachdem dieser Feigling bezwungen wurde, entdeckte man wichtiges Beweismaterial in seiner Manteltasche. Siehe unten.

## RATTEN GESUCHT

Wenn Sie eine menschenhassende Ratte sind, setzen Sie sich mit J.A.W.S. in Verbindung. Wir bieten gute Aufstiegsmöglichkeiten und einen Käsebonus. Bewerber müssen bereit sein, hart zu arbeiten - keine Faulenzer - und müssen bereit sein zu reisen. Mir kam sofort etwas faul an der Sache vor. Unser Beweismaterial wies auf nur eins hin - Maybe hatte eine geheime Basis auf dem Mond eingerichtet. Aber warum? Ich sandte sofort ein Team von drei Topagenten zum Mond. Sie kamen nie an! Siehe Kopie ihrer letzten Nachricht.

## F.I.5.H.-ÜBERWACHUNG

**THEMA:** Dr. Maybe

Alle Systeme laufen OK, wir beginnen mit der Laufbahn um den Mond. Die dunkle Seite kommt gerade in Sicht und... Das ist toll! Wir können eine riesige Mondbasis auf der Oberfläche sehen... **Krach Ping.** Die Steuerungen funktionieren nicht, wir sind von einem **Krach-Krach...** Leitstrahl erfaßt. Das Radio wird blockiert **bzzzzz krach wir gehen... runter... ahhhhh... uuuuhhhh... sssssssssssss.**

Weitere Verluste konnten nicht riskiert werden. Ich schickte "Klauen"-Sonden und richtete Spionatsatelliten auf die dunkle Seite des Mondes. Der Inhalt der Sonden, die von Dr. Gordon Zola analysiert wurden, und die Fotos, die von Codak entwickelt wurden, sind wirklich erstaunlich. Genaue Einzelheiten werden unten angegeben. Sie beweisen mit vollkommener Sicherheit, daß der Mond nicht nur vollkommen aus Käse besteht, sondern aus einer Vielfalt von Milchprodukten. Unsere Befunde überzeugen uns, daß Dr. Maybe nur eins im Sinn hat - den hochwertigen Mondkäse abzubauen und den Weltkäsemarkt durch Monopolwirtschaft zu übernehmen. Dies würde entsetzliche

Auswirkungen haben. Als Top-Fi5H-Agent wurdest du Operation Starfish zugeteilt. Dein Auftrag besteht darin die anderen Agenten zu retten und die Käsebergwerke von Maybe zu zerstören und Maybe zu schlagen, aber Vorsicht, dies wird kein Zuckerlecken werden. Leider werden drei unserer anderen Agenten immer noch vermißt, einer von ihnen, Finnius Frosch, ist für den Erfolg unseres Einsatzes unbedingt erforderlich - rette Finnius und er wird dir helfen. Unsere Wissenschaftler haben neue F.I.5.H.-Ausrüstungen zur Verwendung in der besonderen Mondumgebung entwickelt. Weitere Einzelheiten über hierüber sowie ein ausführlicher Mondbericht liegen in diesem Dossier bei, zusammen mit einem kurzen Mondakklimatisierungsprogramm. **Vergiß nicht, jeder Fisch zählt. Die Welt verläßt sich auf dich.**

## STARTEN

Drück den **STARTKNOPF**, um die Einleitung zu überspringen und sofort zum Hauptmenü zu gehen.

## HAUPTMENÜ



Alle Optionen im Hauptmenü werden gewählt, indem die Markierung mit **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** des D-Pad-Knopfes verschoben wird - und dann der **STARTKNOPF** zur Wahl gedrückt wird. **START** - durch Betätigung des **STARTKNOPFES** beginnt das Spiel.

**PASSWORT** - bringt dich zum Paßwort-Bildschirm.



Hier trägst du Paßwörter ein, die dir am Ende eines Levels mit einer Paßwort-Leuchtmarkierung gegeben wurden. Das Paßwort ist eine Art Speichersymbol - durch Benutzung des Paßwortes kannst du das Spiel in dem Level starten, in dem der Code gegeben wurde.

Die D-Taste dient als Wählfunktion für die verschiedenen Gegenstände. Mit dem **Y-Knopf** läßt sich ein Gegenstand wählen. Der **X-Knopf** ändert die Farbe des Gegenstandes. Nach der Eingabe des Paßwortes kannst du das Raumschiffsymbol wählen, um den Code auszuprobieren, wenn dies erfolgreich ist, startet das Spiel. Die linken und rechten Hände ermöglichen dir, vorwärts und rückwärts durch die gewählten Gegenstände zu blättern, so daß du sie ändern kannst. Der Radiergummi löscht den gegenwärtig gewählten Gegenstand. Der Abfalleimer löscht alle gewählten Gegenstände, und durch die Tür verläßt du den Paßwort-Bildschirm.

**Beispiele von Paßwörtern, die angegeben werden könnten, lauten wie folgt:**

Red Hammer, Blue Flower, Yellow Boot, Yellow Fish, Green Mouse und Blue Chip.

**OPTIONEN** - Hier kannst du Musik, Sound Fx und Steuerungseinstellungen ändern. Der D-Pad-Knopf dient zur Wahl der Einstellung, und der **Y-KNOPF** ändert die Einstellung. Wenn du fertig bist, drückst du **START**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

## STEUERUNG

**JAMES POND**

D-PAD	KNOPF	POND AKTION
<b>ACTION</b>		
Aufwärts	-	-
Abwärts	-	-
Links	-	nach links gehen
Rechts	-	nach rechts gehen
Links	Knopf B	nach links laufen
Rechts	Knopf B	nach rechts laufen
-	Knopf Y oder A	springen
-	Knopf X	aufheben/feuern
Abwärts	Knopf X	fallenlassen
Rechts	Knopf X	nach rechts schlagen (wenn du nichts trägst)
		nach rechts werfen (wenn du einen Gegenstand trägst...)
Links	Knopf X	nach links schlagen (wenn du nichts trägst)
		nach links werfen (wenn du einen Gegenstand trägst...)
	<b>START</b>	<b>PAUSE</b>

**FINNIUS FROSCH**

D-PAD	KNOPF	FINNIUS AKTION
<b>ACTION</b>		
Links	-	nach links gehen
Rechts	-	nach rechts gehen
-	Knopf Y oder A	springen
-	Knopf X	aufheben/essen/feuern

## KARTENBILDSCHIRM



AUFWÄRTS/ABWÄRTS/LINKS/RECHTS am D-Pad betätigen, um dich an dein Ziel zu bewegen.

Orangefarbene Strecken sind normale Wege für normale Levels.

- Blaue Strecken führen zu Geheimlevels (blaue Sterne), die durch Spezialmarken geöffnet wurden.
- Glückliche grüne Sterne sind vollendete Levels.
- Traurige orangefarbene Sternchen sind unvollendete Levels.

Marken für die Geheimstrecken können in einigen Levels gefunden werden - wenn du diese sammelst, hast du Zugang zu neuen Levels und Geheimstrecken.

Du kannst jederzeit SELECT drücken, um einen Statusbildschirm aufzurufen, der dir anzeigt, wie du vorankommst.

### EINEN LEVEL VOLLENDEN

Um einen Level zu vollenden, muß Pond die Leuchtmarkierung zerstören. Auf einigen Levels muß du eine besondere Aufgabe erfüllen (beispielsweise das Sammeln bestimmter Gegenstände), bevor du den Level vollendest. Alle Spezialaufträge werden am Anfang des Levels beschrieben.

### AUSRÜSTUNG

FISH-Experten haben die folgenden Gegenstände als unerläßliche Ausrüstung für die Operation Starfish identifiziert. Du mußt sie während deiner Reise auf dem Mond finden.



#### HELM

Schützt dich vor fallenden Objekten und Decken mit Nägeln.



#### TORTENGEWEHR

Feuert Kuchen, Erdbeeren, Orangen, Äpfel und Zitronen. Du kannst Powerup-Energie für weitere Geschosse sammeln - wenn Pond das Gewehr hält und er ein Quadrat mit Obst anstößt, blinkt es auf, dies ist ein Energie-Powerup.



#### SCHIRM

Ermöglicht Pond, langsamer zu fallen und seinen Fall zu steuern.



#### DYNAMIT

Explodiert nach nur kurzer Zeit - die Zündschnur fängt an zu brennen, sobald Pond Dynamit einsammelt.



#### SPRUNGSTIEFEL

Werden für sehr hohe Sprünge verwendet. Den **Y- oder A-Knopf** und D-Pad **ABWÄRTS** beim Abstieg drücken. Man kann die Stiefel ausziehen, indem die **Y- oder A-Taste** und D-Pad **abwärts** gedrückt werden, während man auf dem Boden steht.

**AUFWÄRTS** - Hochspringen, nochmals drücken, während du **aufwärts** fliegst, um höher zu springen.

**ABWÄRTS** - Nach unten ziehen, während du dich nach unten bewegst, um höher zu springen.

**LINKS** - Rate mal?

**RECHTS** - Ja, bewegt sich immer noch nach rechts.

**FEUERN** - Benutze den Gegenstand (wenn du einige trägst). Nach unten drücken und feuern, während du auf dem Boden stehst, um die Stiefel fallenzulassen.



#### FRUCHTANZUG

Um einen Fruchtanzug zu tragen, stellst du dich hinter ihn (Pond kann keinen Gegenstand tragen) und drückst den D-Pad **abwärts**. Das Tragen des Anzugs ermöglicht dem Träger, in Feinde hereinzurollen und Schaden zu verursachen. Fruchtanzüge sind auch ein zusätzlicher Schutz. Du kannst Energie ersetzen, indem du passendes Obst aufhebst. Du kannst den Anzug explodieren lassen, indem du den X-Knopf drückst oder nach unten ziehst und Feuer drückst (dies verwandelt den Anzug in mehrere Kugeln der gleichen Obstart wie der Fruchtanzug). Durch das Tragen des Fruchtanzuges kannst du mehrere Treffer ohne Schaden aushalten, aber zu viele Treffer zerstören den Fruchtanzug. Beobachte die Nummer im Statusfenster, die die gegenwärtige Fruchtstärke angibt.



#### THRUSTER

Durch Betätigung des **Y- oder A-Knopfes** kannst du schweben. Durch Betätigung des **X-Knopfes** wird Joghurt gefeuert. Den Kraftstoffanzeiger beobachten.

**LINKS** - Nach links bewegen.

**RECHTS** - Nach rechts bewegen.

**FEUERN** - Die Thruster-Waffe nach unten feuern und Feuer + Abwärts drücken, während du auf dem Boden stehst, um den Thruster fallenzulassen.



#### RÖNTGENBRILLE

Du kannst diese tragen, um versteckte Blöcke zu sehen.



#### BOMBE

Bombe fallenlassen, um eine starke Explosion zu verursachen.

## ANDERE GEGENSTÄNDE



#### TONNENGEWICHT

Macht Pond sehr schwer und verletzt auch einige Gegner.



#### HERZ

Zusätzliches Leben.



#### ZÄHNE

Man kann damit nach Feinden werfen, aber versuch, Finnius einige zum Essen zu geben.



#### KÄSE

Man kann damit nach Feinden werfen oder Pond kann sich darauf stellen, um höher zu springen.



#### STIEFEL

Man kann damit nach Feinden werfen.



#### FELSBROCKEN

Man kann damit nach Feinden werfen und Pond kann sich daraufstellen, um höher zu springen.



#### KRAFTSTOFF - Thruster

auffüllen. Thruster mit Kraftstoff aufladen.



#### FERNSEHGERÄT - Man kann

damit nach Feinden werfen, es ist sehr zerbrechlich. Wenn es zerbricht, wird dich ein Poltergeist verfolgen. Spring mit den Gerätteilen auf den Poltergeist, um höhere Plattformen zu erreichen, der Poltergeist folgt Pond dann, wenn er Gerätteile aufgehoben hat. Wirf die Gerätteile weg und der Poltergeist kehrt zu ihnen zurück.



#### GIFT - Verletzt Pond, aber

nicht Finnius.



#### BLINKENDER ROTES HERING -

Unverletzlich.

## BONUSPUNKTE

**MÜNZE** - 25.000 Punkte



**TROPHÄE** - 50.000 Punkte



**KRONE** - 100.000 Punkte



**MOND** - 50 Punkte, 1.000

Mondzeichen geben ein extra Leben und das Einsammeln von vielen Mondzeichen auf jedem Level bringt einen Geheimbonus.



**TEETASSEN** - In jedem Level sind für Zusatzpunkte 4

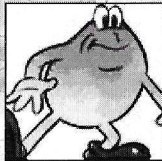
versteckt.



**STERN** - Ein Fisch/Frosch für Energie.



## F.I.5.H.- PERSONALAKTEN



**Name:** Finnus Frosch.

**Position:** Agent in der Ausbildung.

**Alter:** 15 Hüpfjahre

**Gegenwärtige**

**Adresse:** F.I.5.H.-

Hauptquartier

**Liebt:** Amphibische Manöver.

**Haßt:** Dr. Maybe, alle J.A.W.S.-

Agenten.

**Persönliche Daten:** Nach der erfolgreichen Absolvierung der Grundausbildung wurde Finnus Frosch der Operation Starfi5h zugeteilt. Finnus Frosch ist langsamer als James Pond, aber auf Grund seiner äußerst kräftigen Hinterbeine kann er höher springen. Da er kleiner ist als Pond, kann er sich auch durch kleine Öffnungen und Zwischenräume hindurchzwängen.



**Name:** Admiral "Halb"-Nelson.

**Position:** Gründer von F.I.5.H.

**Alter:** Nicht bekannt.

**Gegenwärtige**

**Adresse:** Geheimes Unterwasser-Hauptquartier

**Liebt:** Sein beliebtester Witz - Ich bin der Gründhai von F.I.5.H.

**Haßt:** Widerliche Doktoren, Landratten.

**Persönliche Daten:** Ein Ex-Ringkämpfer, der eine Augenklappe trägt und einen Ärmel an seine Jacke heftet. Er ist aber vollkommen gesund.

Ein alter Seeräuber, der gerne Seemannssprache anwendet wie beispielsweise "Schließt die Luken".



**Name:** Geheim, nur als F bekannt.

**Position:** Chef von F.I.5.H. Weltweit tätig.

**Werdegang:** Informationen über

F sind streng geheim. Seine Identität wird nie enthüllt. Sein Gesicht ist immer im Schatten, aber er kann durch seinen Ring mit der auffälligen Aufschrift STRENG GEHEIM identifiziert werden. Das Büro von F ist in einem Aquarium und die Wände sind mit Fischaquarien bedeckt. F weist alle Agenten für ihre Einsätze ein und gibt ihnen ihre Sonderausrüstung. Er ist still, ruhig und unglaublich eFI5Hient.

## J.A.W.S.- PERSONALAKTEN

Dr. Maybe wählte die berüchtigsten Gangster des Waltall aus, um mit ihnen J.A.W.S. zu gründen (Junta gegen Weltsicherheit). Ponds größter Feind, Dr. Maybe, leitet JAWS, dessen Ziele leicht zu erklären sind: FI5H zerstören und die Welt für ihren eigenen Nutzen übernehmen. Unten sind unsere neuesten Angaben über Dr. Maybe aufgezogen.



**Name:** Dr. Maybe.

**Alter:** Unbekannt:

**Adresse:** Gegenwärtig der Mond.

**Liebt:** Versuche, die Welt zu bezwingen.

**Haßt:** James Pond und alle F.I.5.H.-Agenten.

**Persönliche Daten:** Dr. Maybe ist einer der gefährlichsten Kriminellen auf freiem Fuß und ist der Erzfeind von James Pond.

Der irre Wissenschaftler, der ein Monokel trägt, ist der Gründer und Vorsitzende von J.A.W.S. Er hat bereits zweimal versucht, die Welt unter seine Macht zu bringen. Beide Versuche wurden von Pond vereitelt. Er haßt die Welt, die seine Erfindungen lächerlich findet. Der Wunsch, der ihm am meisten am Herzen liegt, ist, James Pond in F.I.5.H.-Stäbchen zu verwandeln.

**WARNUNG:** Dieser Mann ist gefährlich.

## HINWEISE UND TIPS

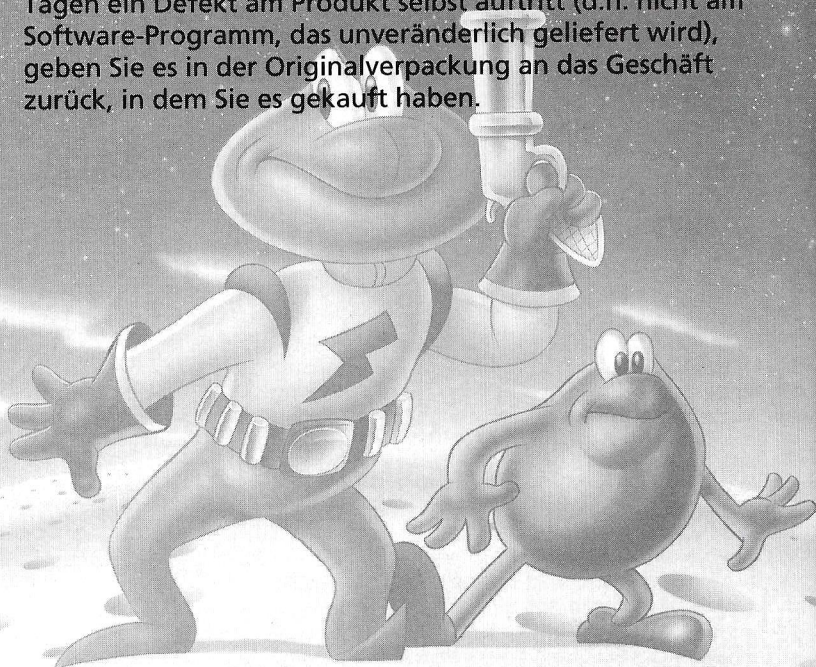
Hier sind einige interessante Punkte und Hinweise über James Pond 3:

- Es gibt drei mögliche Enden.
- Pond hat mehr als ein Ziel!
- Es gibt über einhundert vollkommene Levels. Selbst wir wissen nicht ganz genau, wie viele!
- Es gibt VIELE Geheimstrecken.
- Es bestehen unzählige Wege, Geheimbonusse zu bekommen.
- Pond hat keine Füße bekommen, obwohl dies so scheint, seine Anti-Schwerkraft-Stiefel passen ganz elegant an seinen unteren Flossen.
- Finnus, ein junger Frosch, muß noch Zähne bekommen, aber das ist das einzige, was seinen Riesenappetit begrenzt!
- Wenn es scheint, als ob du in eine Sackgasse geraten bist, sieh dich nach versteckten Blöcken um.
- Sieh dich nach Kettenreaktionen um!
- Einige Feinde scheinen unzerstörbar zu sein, aber sorgfältige Verwendung von Sprengmitteln könnten sich als wirksam erweisen.
- Nicht jeder Level muß vollendet werden, um Dr. Maybe zu erreichen.
- Ponds Raketen-Ultraschall-Abstandanzeiger zeigt an, wie nahe du dich an Maybes Standort befindest.
- Die Freundin von Pond, Engelfisch, ist eine der drei vermißten Agenten.
- Das Sammeln von Mondzeichen kann wertvolle Belohnungen erbringen!
- Einige Gegenständen können auf unerwartete Weise verwendet werden!
- Es gibt mehrere interessante Mogelmöglichkeiten!

## BEGRENZTE GARANTIE

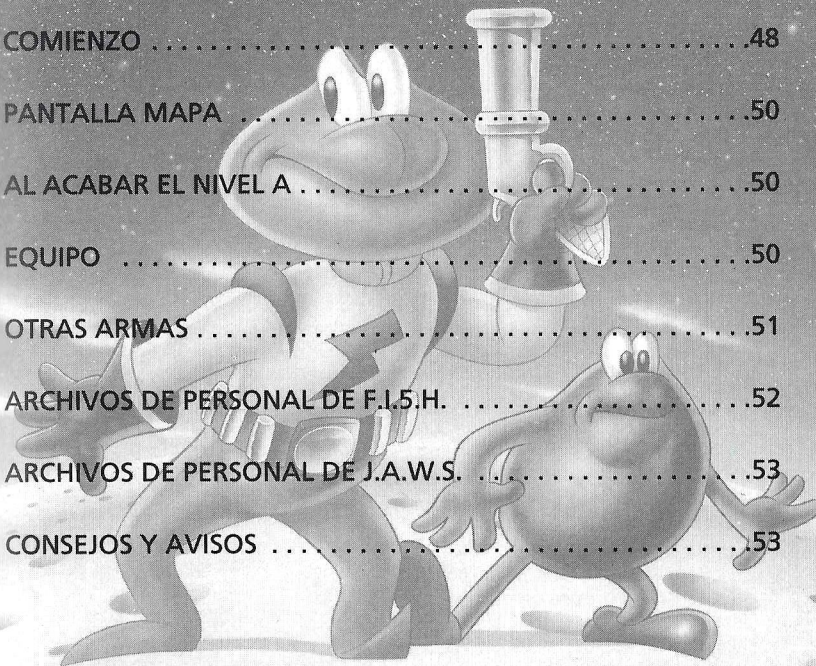
U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Verkauflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm, das unveränderlich geliefert wird), geben Sie es in der Originalverpackung an das Geschäft zurück, in dem Sie es gekauft haben.



## INDICE DEL INFORME

INSTRUCCIONES DE CARGA .....	46
ANTECEDENTES DE JAMES POND .....	46
ANTECEDENTES E INFORMACION SOBRE LA MISION FI5H ...	47
COMIENZO .....	48
PANTALLA MAPA .....	50
AL ACABAR EL NIVEL A .....	50
EQUIPO .....	50
OTRAS ARMAS .....	51
ARCHIVOS DE PERSONAL DE F.I.5.H. ....	52
ARCHIVOS DE PERSONAL DE J.A.W.S. ....	53
CONSEJOS Y AVISOS .....	53



## INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Asegúrese de que su Súper NEST™ esté en la posición APAGADO.
2. Enchufe una terminal de control en el puerto 1 del Panel de Control.
3. Introduzca el Operation Starfish Game Pak en su Súper NEST™. Apriete con fuerza para que el Game Pak quede en su sitio.

## ADVERTENCIA: NUNCA INTENTE INTRODUCIR O RETIRAR UN GAME PAK CUANDO ESTE ENCENDIDO.

4. Encienda el conmutador de encendido (ON). El juego se cargará en unos momentos.

## ANTECEDENTES DE JAMES POND

James Pond es el agente secreto de F.I.5.H., tan imperturbable que casi es de hielo. Invariablemente cortés y ecuaníme, nunca se le ha visto una agalla despeinada. Pond elimina a sus enemigos con un golpe de aleta. Como agente, es 'pexcelente' con un índice de éxito del 100%. Pond es un maestro del disfraz, un atleta fabuloso y gimnasta sin par; su movida preferida es su doble aleta posterior. Aprendió a escabullirse de las situaciones comprometidas de su abuelo, el Gran Pondini. Siempre que esté en juego la seguridad del mundo, te puedes apostar lo que quieras a que Pond es el primero en dar la cara.

Ninguna misión es demasiado peligrosa, ningún lugar demasiado hostil, James Pond es el mejor. James Pond vive y viaja con estilo. Su base es un crucero de lujo sumergido y su transporte favorito es un Austin Martin Lagoonda anfibio. La base de Pond está abarrotada de aparatos y chismes de defensa.

Además de ser un experto en todos los tipos de armas, Pond también dispone de un formidable arsenal de bromas. Su afilado y mortal ingenio rara vez falla, y más de un villano capturado ha escuchado una broma devastadora justo antes de la paliza mortal.

Pond es el agente secreto más imperturbable del mundo. Si nunca has oído hablar de él, ¿dónde demonios has estado? Si vives en la cima de una montaña desconocida e inaccesible, puede que te lo perdonemos. En caso contrario, más te vale dejar de ir a la deriva, empezar a nadar con la corriente y flotar con JAMES POND.

## ANTECEDENTES E INFORMACION SOBRE LA MISION FISH

Enhorabuena por tus sobresalientes resultados en los Aquatic Games, pero ha llegado el momento de guardar las medallas de oro en el cajón. ¡El Dr. Maybe ha vuelto para amenazar la seguridad del mundo! Después de su derrota con tus aletas en Robocod, el Dr. Maybe se escondió. Nuestros equipos especiales de vigilancia siguieron sus movimientos (ver el informe realizado por un Agente FISH más abajo), pero lo que descubrieron no aclaró nada sobre sus planes. Confiábamos que el Dr. Maybe y sus compinches criminales en J.A.W.S. se los hubiera tragado la tierra, pero ha resultado no ser así. Una vez más, Maybe está amenazando el planeta.

### VIGILANCIA SOBRE FISH

**ASUNTO:** Dr. Maybe

**12.9.92** Me personé en el Cuartel General de F.I.5.H. para recibir los detalles de mi misión: averiguar el paradero del Dr. Maybe y mantenerlo bajo vigilancia. Viagé a la fábrica donde James Pond lo derrotó. Encontré la ruta Artica de escape de Maybe, pero la pista se enfrió en seguida.

**2.11.92** Por fin recibí noticias: un aviso de un informador. Se rumoreaba que se estaba celebrando una reunión de J.A.W.S. en un aeropuerto abandonado en Death Desert. Tomé posiciones y me dispuse a esperar.

**30.11.92** ¡EXITO! Después de dos días tragando polvo en mi puesto, vi al Dr. Maybe saliendo de la reunión. Iba totalmente disfrazado, pero soy capaz de reconocer una jeta repulsiva en seguida. Maybe salió pitando a una velocidad increíble. Fue imposible seguirle. Mientras mandaba mi informe por radio, vi un rayo de luz saliendo disparado hacia el cielo.

Desde entonces no se le ha vuelto a ver. Mi instinto de agente me dice que va a ocurrir algo. No hay duda de que el Dr. Maybe TIENE que estar planeando algo gordo si se ha tomado todas estas molestias para escapar la vigilancia. Nuestros temores se dispararon por la repentina desaparición de una lanzadera espacial (ver el recorte de periódico). Sólo hay un genio criminal capaz de planear algo tan audaz: el Dr. Maybe.

### CONMOCION POR LA DESAPARICION DE LA LANZADERA

por el reportero especial Lewis Lean  
A las 08:30 de hoy, la NASA confirmó la desaparición de una de sus lanzaderas espaciales. Los empleados no soltaban palabra ni sobre las circunstancias de esta desaparición ni sobre el contenido de la bodega de carga.

### TONTERIAS

Mr Ponsonby-Smythe, portavoz de la NASA, negó que estuviera en una misión militar de alto secreto. Sin embargo, papeles que obran en mi poder confirman que la carga de la lanzadera era un satélite con fines de espionaje.

### ¿HA VUELTO EL DR. MAYBE?

¿Es posible que el Dr. Maybe haya vuelto? Las palabras de la NASA no son nada convincentes. Mis fuentes subacuáticas indican que la agencia acuática F.I.5.H. ha puesto a todos sus operarios en alerta roja y que su agente principal, James Pond, está a punto de entrar en acción. F.I.5.H. atrapó a uno de los asociados conocidos de Maybe. Desgraciadamente, la sabandija no soltó palabra. Después de someter al cobarde, descubrieron evidencia vital en el bolsillo de su abrigo. Ver más abajo.

## SE NECESITAN RATAS

Si es usted una rata que odia a los seres humanos, dirijase a J.A.W.S. Tenemos interesantes puestos de trabajo con grandes primas de queso. Los solicitantes han de ser trabajadores -pancistas absténganse y dispuestos a viajar.

Inmediatamente olí a gato encerrado. La evidencia que teníamos indicaba una cosa: Maybe había instalado una base secreta en la luna. Pero ¿por qué? Envíe en seguida un equipo de tres agentes principales a la luna. ¡Nunca llegaron! Ver la copia de su último mensaje.

## VIGILANCIA DE F.I.5.H.

**ASUNTO:** Dr. Maybe  
Todos los sistemas en marcha, allá vamos, empezamos a orbitar la luna. La cara oculta empieza a verse y... ¡increíble! Se ve una base lunar gigante en la superficie...

interferencias. Los controles se están volviendo locos, estamos atrapados en un rayo de succión. La radio sufre interferencias zzzzshshshs perdemos el control... caemos... ahhhhhh... nooooo... zzzzshshshs.

No podíamos arriesgarnos a sufrir más pérdidas. Lancé sondas espaciales "Garfio" y envié satélites espía a la cara oculta de la luna. Las muestras de las sondas, analizadas por el Dr. Gordon Zola, así como las fotos reveladas por nuestros científicos Codak son asombrosas de verdad. Los resultados aparecen más abajo en detalle. Demuestran sin sombra de duda que la luna no sólo está hecha de queso, sino de toda una variedad de productos lácteos. Nuestras averiguaciones indican con certeza que el Dr. Maybe tiene un solo objetivo: extraer el Queso Lunar de la mejor calidad y monopolizar el mercado mundial de queso. El resultado sería devastador. Usted es nuestro mejor operario en F.I.5.H., y se le ha encargado la Operación

Starfi5h. Su misión es rescatar a sus colegas, destruir las minas de Queso Maybe y derrotar al Dr. Maybe, pero cuidado, no va a ser precisamente un picnic. Desgraciadamente tres de nuestros otros agentes están todavía en paradero desconocido, y uno de ellos, Finnius Frog, es esencial para el éxito de esta misión: rescate a Finnius y él le ayudará.

Nuestros científicos han desarrollado nuevo equipo F.I.5.H. para su uso en el entorno especial de la luna. En el presente informe se incluyen detalles adicionales sobre estos asuntos, así como informes detallados sobre la luna, junto con un corto programa de aclimatación para la Luna. **Recuerde, un pez puede suponer toda la diferencia. El mundo depende de usted.**

## COMIENZO

Pulsa la tecla **START** para saltar la introducción y pasar al menú Principal.

## MENÚ PRINCIPAL



Todas las opciones del Menú Principal se seleccionan desplazando el resaltador con la tecla **ARRIBA/ABAJO** en el D-Pad, y pulsando la tecla **START** para comenzar: al pulsar **START** comienza el juego.

**CONTRASEÑA:** presenta la pantalla de la contraseña:



Aquí se introducen las contraseñas que se dan después de completar niveles con una baliza de contraseña. La contraseña es algo así como una función de "guardar juego": al utilizar la contraseña se puede empezar el juego en el nivel al que se estaba cuando se dio el código. El D-Pad se utiliza para desplazar el selector entre los elementos del menú. La tecla **Y** permite seleccionar un elemento. La tecla **X** cambia el color de los elementos. Después de introducir una contraseña, hay que seleccionar el icono del cohete para probar el código: si se acierta, comienza el juego. Con la mano izquierda o derecha se desplaza la selección hacia delante o hacia atrás por los elementos seleccionados, de forma que se pueden cambiar. El borrador elimina el elemento seleccionado. La papelera elimina todas las selecciones, y mediante la puerta se abandona la pantalla de contraseña.

**Las contraseñas pueden ser las siguientes, por ejemplo:** Red Hammer, Blue Flower, Yellow Boot, Yellow Fish, Green mouse y Blue Chip.

**OPCIONES:** Se pueden cambiar los valores de los Efectos de Música/Sonido y de Control. Mediante el D-Pad se selecciona uno de los valores, que se puede modificar pulsando la tecla **Y**. Al acabar, se vuelve al menú Principal pulsando **START**.

## CONTROLES

### JAMES POND

D-PAD ACCION	TECIA	POND ACCION
Arriba	-	-
Abajo	-	-
Izquierda	-	Andar hacia la Izquierda
Derecha	-	Andar hacia la Derecha
Izquierda	Tecla B	Correr hacia la Izquierda
derecha	Tecla B	Correr hacia la Derecha
-	Y o unA Tecla	Saltar
-	Tecla X	Arma/Fuego
Abajo	Tecla X	Caer
Derecha	Tecla X	Puñetazo a la Derecha (Si no lleva nada)
Izquierda	Tecla X	Lanzar a la Derecha (Si lleva un objeto...)
Izquierda	Tecla X	Puñetazo a la Izquierda (Si no lleva nada)
Izquierda	Tecla X	Lanzar a la Izquierda (Si lleva un objeto...)
-	START	PAUSA

### FINNIUS FROG

D-PAD ACCION	TECIA	POND ACCION
Izquierda	-	Andar hacia la Izquierda
Derecha	-	Andar hacia la Derecha
-	Y o unA Tecla	Saltar
-	Tecla X	Arma/Comer/Fuego

## PANTALLA MAPA



El desplazamiento hacia donde se desea ir se consigue mediante las teclas

ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA en el D-Pad.

Las rutas naranjas son rutas normales a niveles normales.

- Las rutas azules son para niveles secretos (estrellas azules) que se han abierto mediante fichas especiales.

- Las estrellas verdes contentas representan niveles completados.

- Las estrellas naranjas tristes representan niveles incompletos.

Se pueden encontrar fichas para ruta secreta en algunos niveles. Si se coleccionan, se puede conseguir acceso a niveles nuevos y rutas secretas.

Al seleccionar SELECT en cualquier momento, aparece una pantalla de Status que indica el estado del marcador de puntos.

### FINALIZACION DEL NIVEL A

Para completar un nivel, Pond tiene que destruir la baliza. En ciertos niveles es necesario realizar una tarea especial (como coleccionar ciertos objetos) antes de acabar los niveles. Todas las misiones especiales se describen al principio del nivel.

### EQUIPO

Los expertos de Fi5H. han identificado los siguientes objetos como equipo esencial para la Operación Starfi5h. Hay que encontrarlos durante los viajes por la luna.



### CASCO

Protege contra la lluvia de objetos y los techos con pinchos.



### PISTOLA DE TARTAS

Dispara tartas, fresas, naranjas, manzanas y limones. Se aumenta la munición mediante los poderes: si Pond acierta con su pistola a un cuadrado con fruta, se enciende y gana un poder.



### PARAGUAS

Permite que Pond reduzca su velocidad y controle su caída.



### DINAMITA

Está programada para explotar al poco tiempo: la mecha comienza a arder tan pronto como Pond la coge.



### BOTAS CON MUELLES

Se usan para dar grandes saltos. Para bajar se pulsa la tecla Y o A y ABAJO en el D-Pad. Las botas se quitan pulsando la tecla Y o A y ABAJO en el D-Pad, mientras se está estacionario en el suelo.

**ARRIBA**- Salto hacia arriba; se pulsa otra vez mientras se sube para saltar más alto.

**ABAJO**- Se pulsa mientras se baja para saltar más alto.

**IZQUIERDA**- Adivínalo...

**DERECHA**- Sí, sigue desplazándolo hacia la derecha...

**FUEGO**- Se utiliza el objeto (si se lleva). Se pulsa y se hace fuego mientras se está en el suelo para soltar las botas.



### TRAJES DE FRUTAS

Para ponerse un Traje de frutas, es necesario colocarse detrás (Pond no puede llevar ningún objeto) y pulsar abajo en el D-Pad. Cuando se llevan puestos, permiten introducirse rodando en los enemigos para causar daños. Los trajes de frutas también pueden prestar una capa adicional de protección. Se recarga la energía cogiendo una fruta que haga juego. El traje se hace explotar pulsando la tecla X o mediante abajo y fuego (así se hace que se convierta en varias balas del mismo tipo de fruta que el traje). El traje de frutas protege contra varios impactos, pero si los impactos son demasiados, el traje se destruye. Es importante no perder de vista el número que figura en el panel de estado, que indica la fuerza actual de la fruta.



### PROPULSOR

Se flota utilizando la tecla Y o A. Se dispara yogur al pulsar la tecla X. Hay que vigilar la aguja del combustible.

**IZQUIERDA**- Desplaza hacia la izquierda.

**DERECHA**- Desplaza hacia la derecha.

**FUEGO**- Dispara el arma del propulsor hacia abajo, y Fuego + Abajo mientras se está en el suelo para dejar caer el propulsor.



### GAFAS DE RAYOS X

Se utilizan para ver los bloques ocultos a la altura de la cabeza.



### BOMBA

Se deja caer la bomba para causar una potente explosión.



### OTRAS ARMAS

#### PESO TONELADA

Hace que Pond se haga muy pesado, y además hace daño a algunos malos.



#### CORAZON

Vida extra.



#### DIENTES

Se pueden tirar a los enemigos, pero intenta dar algunos a Finnius para que coma.



#### QUESO

Se puede tirar a los enemigos o Pond puede utilizarlo para saltar más alto al subirse encima.



#### BOTA

Se puede tirar a los enemigos.



#### ROCA

Se puede tirar a los enemigos y Pond puede utilizarla para saltar más alto al subirse encima.



**COMBUSTIBLE**- Llena el propulsor.



**T.V.**- Se puede tirar a los enemigos, es muy frágil. Si se rompe, te perseguirá un poltergeist. Salta encima del poltergeist con los trozos de la TV para llegar a plataformas más altas; el poltergeist perseguirá entonces a Pond si ha recogido los trozos de la TV. Tira los trozos de la TV y el poltergeist volverá a ellos.



**VENENO**- Daña a Pond, pero no a Finnius.



**PISTA FALSA INTERMITENTE**- Invulnerabilidad.

## BONOS



**MONEDA-** 25.000 puntos



**TROFEO-** 50.000 puntos



**CORONA-** 100.000



**LUNAS-** 50 puntos; con 1.000 lunas se consigue vida extra, y al recoger muchas en cualquier nivel se consigue un bono secreto.



**TAZAS DE TE-** hay 4 escondidas en cada nivel que dan un bono extra.



**ESTRELLA-** Un pez/rana de energía.

## ARCHIVOS DE PERSONAL DE F.I.5.H.



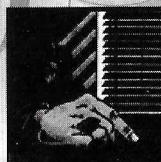
**Nombre:** Finnus Frog.  
**Puesto:** Agente en formación.  
**Edad:** 15 años bisiestos.  
**Dirección actual:** Cuartel general de

F.I.5.H.  
**Preferencias:** Maniobras anfibas.  
**Aversiones:** Dr. Maybe y cualquier operario de J.A.W.S.  
**Información Personal:** Después de completar con éxito el entrenamiento básico, se ha destinado Finnus Frog a la Operación Starfi5h. Finnus Frog es más lento que James Pond, pero gracias a sus tremendamente potentes piernas traseras, puede dar saltos más altos. Al ser más pequeño que Pond, también puede escurrirse por ranuras o espacios pequeños.



**Nombre:** Almirante "Half" Nelson.  
**Puesto:** Fundador de F.I.5.H.  
**Edad:** Desconocida.  
**Dirección Actual:** Cuartel general

submarino secreto.  
**Preferencias:** Bromas favoritas- yo fui el 'fundador' de F.I.5.H.  
**Aversiones:** Doctores viles, zopencos terrestres.  
**Información Personal:** Ex luchador que lleva un parche y sujeta la manga a la chaqueta con un alfiler. En realidad, está perfectamente sano. El Almirante es un viejo y oxidado lobo de mar que utiliza la jerga náutica, como por ejemplo "atranquen las escotillas" siempre que tiene ocasión.



**Nombre:** Secreto: Sólo se le conoce por F.  
**Puesto:** Jefe de F.I.5.H. Operaciones por todo el mundo.  
**Historial:** La

información sobre F es altamente secreta. Su identidad no se ha revelado nunca. Mantiene su rostro en la sombra en todo momento, pero se le puede identificar por el anillo que lleva en el dedo con las distintivas letras TOP SECRET. Las Oficinas de F están dentro de un acuario, con las paredes cubiertas de peceras. F da órdenes a todos los agentes acerca de las misiones y además les proporciona todos los equipos especiales. Es callado, tranquilo e increíblemente eFIsiente.

## ARCHIVOS DE PERSONAL DE J.A.W.S.

El Dr. Maybe seleccionó a los gánsteres más temidos de la galaxia para que se le unieran en la creación de J.A.W.S. (siglas de JUNTA CONTRA LA SEGURIDAD MUNDIAL en su idioma). Dirigido por Maybe, el peor enemigo de Pond, los objetivos de JAWS son simples: destruir F.I.5.H. y controlar el mundo para su propio beneficio. Más abajo se muestra la información de la que disponemos sobre el Dr. Maybe.



**Nombre:** Dr. Maybe.  
**Edad:** Desconocida.  
**Dirección:** Actualmente, la luna.  
**Preferencias:** Tratar

de controlar el mundo.  
**Aversiones:** James Pond y todos los agentes de F.I.5.H.  
**Información Personal:** El Dr. Maybe es uno de los más peligrosos criminales sueltos que hay y es el enemigo jurado de James Pond. Este científico chiflado con monóculo y gorra es el fundador y presidente-turuleta de J.A.W.S. Ya ha dirigido dos intentonas de someter al mundo a su yugo. Pond se lo impidió en ambas ocasiones. Siente un gran rencor contra el mundo que se rió de sus inventos. Su deseo más ferviente es convertir a Pond en F.I.L.E.T.E.5. de pescado.

**ADVERTENCIA:** Se trata de un individuo peligroso.

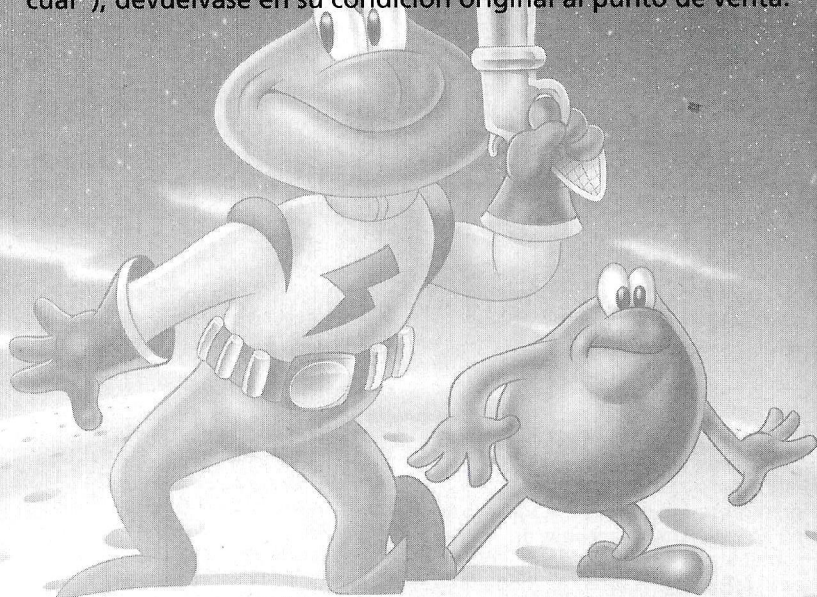
## CONSEJOS Y AVISOS

He aquí algunos consejos y avisos interesantes sobre James Pond 3:

- Hay tres finales posibles.
- ¡Pond tiene más de un objetivo. ¡
- Hay más de cien niveles completos. Exactamente cuántos, ¡ni siquiera nosotros estamos seguros del todo!
- Existen MUCHAS rutas secretas.
- Existen innumerables formas de conseguir bonos secretos.
- A pesar de las apariencias, Pond en realidad no tiene pies, sino que sus botas antigraavedad encajan perfectamente alrededor de sus aletas.
- Finnus, al ser una rana joven, todavía no ha crecido los dientes, ¡pero esto es lo único que obstaculiza su voraz apetito!
- Si llegas a lo que pareciera ser un callejón sin salida, busca bloques ocultos.
- ¡Cuidado con las reacciones en cadena!
- Algunos enemigos pueden parecer indestructibles, pero la utilización cuidadosa de explosivos puede resultar efectiva.
- No es necesario completar todos los niveles para alcanzar la madriguera del Dr. Maybe.
- El escáner de proximidad de cohetes de Pond te dará una idea de la distancia que te separa de la base de Maybe.
- La novia de Pond, Angel Fish, es uno de los tres agentes desaparecidos.
- ¡Coleccionar lunas puede suponerte recompensas muy interesantes!
- ¡Algunos objetos se pueden utilizar de formas inesperadas!
- ¡Hay un cierto número de trampas interesantes!

## GARANTIA LIMITADA

U.S. Gold se reserva el derecho de introducir mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. U.S. Gold no garantiza de modo expreso o implícito, en lo que respecta a este producto manufacturado, su calidad, idoneidad para la venta o un propósito concreto. Si apareciera un defecto cualquiera, dentro del periodo de garantía limitada de noventa días, en el producto en sí (es decir, no en el programa informático, que se suministra "tal cual"), devuélvase en su condición original al punto de venta.



## INDICE DEL DOSSIER

AVVIO DEL SISTEMA .....	56
INFORMAZIONI SU JAMES POND .....	56
INFORMAZIONI E ISTRUZIONI SULLA MISSIONE FISH .....	57
AVVIO DEL GIOCO .....	58
SCHERMATA MAPPA .....	60
COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO .....	60
EQUIPAGGIAMENTO .....	60
ALTRE PRESE .....	61
ARCHIVI SUGLI AGENTI F.I.5.H .....	62
ARCHIVI SUL PERSONALE J.A.W.S. ....	63
SUGGERIMENTI E CONSIGLI .....	63



## AVVIO DEL SISTEMA

1. Accertati che il Super NEST™ sia SPENTO.
2. Inserisci un'unità di comando nella porta numero 1 del Pannello di comando.
3. Inserisci il Game Pak Operation Starfish nel Super NEST™. Premi decisamente per bloccare il Game Pak in posizione.

## AVVERTENZA:

**NON CERCARE MAI DI INSERIRE O TOGLIERE UN GAME PAK QUANDO IL SISTEMA E' ACCESO.**

4. Accendi il sistema (interruttore su ON): il gioco verrà caricato in pochi momenti.

## INFORMAZIONI SU JAMES POND

James Pond è il miglior agente segreto della F.I.S.H. - freddo come il ghiaccio. Sempre cortese e imperturbabile, mai visto con una pinna fuori posto. Pond i nemici li cancella con una sventola di pinna. Come agente è impescabile - non ha mai preso un granchio. Pond è un maestro dei travestimenti, un atleta da favola e un dio di ginnasta - la sua mossa preferita è la doppia pinnata all'indietro. Ha imparato a districarsi dai pasticci dal nonno, il Grande Pondini. Ogni volta che la sicurezza del mondo è in pericolo, il primo ad arrivare sulla scena è James Pond, ci puoi scommettere.

Non esiste per lui missione troppo pericolosa né postazione troppo ostile. James Pond è il meglio. James Pond vive e viaggia in grande stile. La sua base è un transatlantico di lusso sommerso e il suo mezzo preferito è una Austin Martin Lagoonda. La base di Pond è piena zeppa di aggeggi e congegni da schianto. Oltre ad essere un esperto di ogni tipo di arma, Pond ha anche un arsenale pauroso di battute. Le sue stoccate raramente falliscono il bersaglio, e non si contano i malfattori che si sono beccati una battuta da kappao prima di beccarsi il kappao.

Pond è l'agente segreto più fico del mondo. Se non l'hai mai sentito nominare, dove diavolo sei stato? Se vivi in cima ad una montagna sconosciuta e inarrivabile, forse ti perdoniamo. Se no, è meglio che la smetti di andare alla deriva e che cominci a fluttuare con la corrente e a nuotare con JAMES POND.

## INFORMAZIONI E ISTRUZIONI SULLA MISSIONE F.I.S.H.

**Congratulazioni per i risultati da record che hai ottenuto negli Aquatic Games, ma è arrivato il momento di riporre le medaglie d'oro. E' tornato il Dr. Maybe a minacciare la sicurezza del mondo!**

Da quando è stato sconfitto per pinna tua in Robocod, il Dr. Maybe si è tenuto nell'ombra. La nostra squadra speciale di sorveglianza ne ha tallonato i movimenti, (vedi rapporto di un agente della FISH più avanti), ma gli avvistamenti non hanno fatto luce sui suoi piani. Speravamo che il Dr. Maybe e i suoi loschi compari di J.A.W.S. fossero tutti a terra, ma purtroppo la realtà è un'altra. Una volta ancora il Dr. Maybe minaccia il pianeta.

## SORVEGLIANZA FISH

**SOGGETTO:** Dr. Maybe.

**12.9.92** Mi sono presentato al quartier generale della F.I.S.H. per ricevere gli ordini - scovare il Dr. Maybe e tenerlo sotto sorveglianza. Mi sono recato alla fabbrica di giocattoli dove Maybe è stato sconfitto da James Pond. Per un po' ho seguito le tracce della sua fuga nell'Artico, mai poi la pista si è raffreddata, per non dire congelata.

**2.11.92** Finalmente una notizia - una spiata da un informatore. Una riunione di J.A.W.S. avrà luogo in un aeroporto abbandonato a Death Desert. Mi sono appostato e son qui che aspetto.

**30.11.92 SUCCESSO!** Dopo due giorni di attesa e di polvere ho scorto il Dr. Maybe che lasciava la conferenza. Si era travestito, ma io quel brutto ceffo lo riconosco dovunque. Maybe è partito a tutto gas e a velocità pazzesca. Stargli dietro si è rivelato impossibile. Mentre trasmettevo il mio rapporto per radio ho visto uno sprazzo di luce che

si inerpica nel cielo.

Da allora non ci sono stati altri avvistamenti. Il mio fiuto di agente mi dice che qualcosa sta per succedere. Il Dr. Maybe SICURAMENTE sta tramando qualcosa di grosso visto che fa tanti sforzi per eludere la sorveglianza.

I nostri timori sono stati destati dalla scomparsa improvvisa di una navicella spaziale (vedi ritaglio di giornale). C'è un solo genio criminale capace di ordire un crimine tanto audace: il Dr. Maybe.

## MISTERO DELLA NAVICELLA SPAZIALE

*dall'inviato speciale Lewis Lean*

Oggi alle ore 0830 la NASA ha confermato la scomparsa di una navicella spaziale. I funzionari non commentano sulla scomparsa della navicella e sul carico contenuto nella stiva.

## BAGGIANATE

Il Sig. Ponsonby-Smythe, un portavoce della NASA, ha smentito che la navicella fosse impegnata in una missione militare top-secret. Ma certi documenti di cui sono venuto in possesso confermano che il carico della navicella fosse un satellite spia.

## IL DR. MAYBE E' TORNATO?

Possibile che sia tornato il Dr. Maybe? Le assicurazioni della NASA non convincono nessuno. Le mie fonti sottomarine hanno rivelato che l'agenzia acquatica F.I.S.H. ha messo tutti gli agenti segreti in massimo allarme e che il suo miglior agente segreto sta per tuffarsi nella mischia. F.I.S.H. Abbiamo acchiappato uno dei compari di Maybe. Ci rode riferire che il roditore non ha squittito. Dopo averlo ridotto alla sottomissione col trattamento solletico gli agenti gli hanno reperito in tasca un indizio vitale. Vedi sotto.

## RATTI RICHIESTI

Se sei un ratto che odia gli umani, contatta J.A.W.S. Offriamo grandi possibilità di carriera e cacio a volontà.

Gli aspiranti devono essere lavoratori indefessi - i perdigiorno si astengano - e disposti a viaggiare. Questa storia mi è subito pazzata. Le prove che abbiamo raccolto indicano tutte una sola cosa: Maybe ha stabilito una base segreta sulla Luna. Ma perchè? Ho immediatamente spedito una squadra di tre top agent sulla Luna. Non sono mai arrivati! Vedi trascrizione del loro ultimo messaggio.

## SORVEGLIANZA FI5H

**SOGGETTO** Dr. Maybe

Tutti i sistemi A, OK stiamo iniziando la nostra orbita della luna. Stiamo per scorgere la parte non visibile e... incredibile! Intravediamo una gigantesca stazione lunare sulla superficie... crepitio, scoppietto. I controlli sono impazziti, siamo intrappolati in ... raggio trattore. Hanno bloccato la radio... buzz, crepitio stiamo andando... giù... ahhhh..... uuuggghh.... hisssssssssssssssssss.

Non potevamo rischiare altre perdite. Ho lanciato sonde spaziali e indirizzato satelliti spia alla parte non visibile della Luna. I reperti delle sonde, analizzati dal Dr. Gordon Zola, e le fotografie sviluppate dai nostri maghi della Codak, sono cose dell'altro mondo. Risultati dettagliati vengono mostrati più giù. Provano senz'ombra di dubbio che la Luna è fatta non solo di formaggio ma anche di latticini di ogni genere. Abbiamo le prove che il Dr. Maybe ha un unico scopo: scavare Formaggio Lunare di prima qualità e monopolizzare i mercati mondiali del cacio. Cacio! Il risultato sarebbe devastante. Come top secret agent della FI5H sei stato assegnato all'Operation Starfish. La

tua missione è quella di liberare i tuoi colleghi, distruggere le Miniere di Formaggio del Dr. Maybe e sconfiggere il nefasto. Ma stai attento: non sarà una bazzecola. Purtroppo, tre dei nostri agenti sono ancora dispersi. Uno di loro, Finnius Frog, è indispensabile al successo della missione. Libera Finnius e lui ti aiuterà.

I nostri scienziati hanno sviluppato nuove attrezzature F.I.5.H. da utilizzare in ambiente lunare. Ulteriori particolari su questi argomenti, oltre a rapporti dettagliati sulla Luna sono inclusi nel dossier, insieme ad un breve programma di acclimatazione lunare. **Rammenta. Un solo pesce può cambiare tutto. Il mondo conta su di te.**

## AVVIO DEL GIOCO

Premi il pulsante di **AVVIO** per saltare l'introduzione e passare al Menu Principale.

## MENU PRINCIPALE



Per selezionare un'opzione del Menu Principale sposta l'evidenziatore muovendo l'**Unità-D SU/GIU'** e poi premendo il **pulsante di AVVIO** per effettuare la selezione. **AVVIO** - premi il **pulsante di AVVIO** per iniziare il gioco.

**PAROLA D'ORDINE** - ti porta allo schermo delle parole d'ordine.



Qui devi immettere le parole d'ordine che ti verranno date quando hai completato i livelli contenenti la fiaccola di parola d'ordine. La parola d'ordine ha la funzione di salvare il gioco. Usando la parola d'ordine puoi iniziare il gioco al livello in cui il codice è stato dato.

Usa l'**Unità-D** per spostare l'evidenziatore fra gli oggetti. Il **PULSANTE Y** seleziona un oggetto. Il **PULSANTE X** cambia il colore degli oggetti. Dopo aver immesso una parola d'ordine, scegli l'icona razzo per provare il codice, se hai successo puoi iniziare il gioco. Spostando l'**Unità-D** a sinistra e a destra ti consente di spostarti fra gli oggetti che hai scelto, in modo da poterli cambiare. La gomma cancella l'oggetto attualmente selezionato. Il cestino della spazzatura cancella tutte le selezioni, e la porta ti fa uscire dallo schermo delle parole d'ordine.

**Ecco degli esempi di parole d'ordine che potrai ricevere:** Red Hammer, Blue Flower, Yellow Boot, Yellow Fish, Green Mouse e Blue Chip. **OPZIONI** - Qui puoi cambiare le configurazioni per Musica/Suono Fx e Comandi. Usa l'**Unità-D** per selezionare una configurazione e premi il **PULSANTE Y** per cambiarla. Quando hai finito, premi **AVVIA** per ritornare al Menu Principale.

## COMANDI

### JAMES POND

MOVIMENTO	UNITÀ-D	PULSANTE	AZIONE POND
Su	-	-	-
Giù	-	-	-
Sinistra	-	-	Cammina a sinistra
Destra	-	-	Cammina a destra
Sinistra	-	Pulsante B	Corre a sinistra
Destra	-	Pulsante B	Corre a destra
-	-	Pulsante Y o A	Salta
-	-	Pulsante X	Prende/Spara
Giù	-	Pulsante X	Lascia cadere
Destra	-	Pulsante X	Pugno a destra (se non ha niente in mano)
-	-	-	Scaglia a destra (se ha un oggetto in mano)
Sinistra	-	Pulsante X	Pugno a sinistra (se non ha niente in mano)
-	-	-	Scaglia a sinistra (se ha un oggetto in mano)
-	-	-	PAUSA

### FINNIUS FROG

MOVIMENTO	UNITÀ-D	PULSANTE	AZIONE POND
Sinistra	-	-	Cammina a sinistra
Destra	-	-	Cammina a destra
-	-	Pulsante Y o A	Salta
-	-	Pulsante X	Prende/ Mangia/ Spara

## SCHERMATA MAPPA



Muovi l'Unità-D SU/GIU' A SINISTRA/A DESTRA per spostarti a destinazione.

- I percorsi arancione sono i tragitti normali e conducono ai livelli normali.

- I percorsi blu conducono ai livelli segreti (stelle blu) che sono stati aperti da gettoni speciali.

- Stelle verdi felici sono livelli completati.

- Stelle arancione tristi sono livelli non completati.

Puoi trovare i gettoni per i percorsi segreti su alcuni livelli -collezionali per guadagnare accesso a nuovi livelli e percorsi segreti.

Premi SELEZIONA in qualsiasi momento per visualizzare uno schermo di stato che ti informerà sul tuo progresso.

### COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

Per completare un livello, Pond deve distruggere la fiaccola. Su alcuni livelli devi eseguire un compito speciale (per esempio raccogliere certi oggetti) prima di poter completare il livello. Eventuali missioni speciali vengono spiegate all'inizio di ciascun livello.

### EQUIPAGGIAMENTO

Gli esperti della F15H hanno identificato i seguenti articoli come equipaggiamento indispensabile per l'Operation Starfi5h. Cercali mentre viaggi sulla Luna.



#### ELMETTO

Offre protezione da oggetti cadenti e soffitti chiodati.



#### SPARATORTE

Spara dolci, fragole, arance, mele e limoni. Raccogli rifornimenti di munizioni - se Pond tiene l'arma e colpisce un riquadro contenente frutta, il riquadro brillerà e avrai ottenuto un rifornimento.



#### OMBRELLO

Consente a Pond di rallentare e controllare la caduta.



#### DINAMITE

Programmata per esplodere dopo poco - la miccia inizia a bruciare appena Pond raccoglie la dinamite.



#### STIVALI MOLLEGGIATI

Usati per saltare molto in alto. Mentre scende, premi il pulsante Y o A e muovi l'Unità-D in GIU'. Puoi togliergli gli stivali quando è fermo a terra premendo i pulsanti Y o A e muovendo l'Unità-D in giù. **SU** - Salta in alto; spingi di nuovo mentre sale per saltare più in alto. **GIU'** - Tira giù mentre è in discesa per saltare più in alto. **SINISTRA** - Indovina! **DESTRA** - Giusto, si sposta verso destra. **FUOCO** - Usa l'oggetto (se ne ha qualcuno in mano). Spingi giù e spara mentre è a terra per far cadere gli stivali.



#### VESTITI ALLA FRUTTA

Per indossare un vestito alla frutta, mettilci dietro (Pond non può portare un oggetto in mano) e muovigli l'Unità-D. Una volta indossati, consentono a chi li indossa di rotolarsi sugli avversari per causare danni. I vestiti alla frutta possono anche offrire uno strato protettivo supplementare. Rifornisci l'energia prendendo un frutto uguale. Fai esplodere il vestito premendo il Pulsante X oppure tirando giù e premendo Fuoco (quando fai così il vestito si trasformerà in proiettili dello stesso tipo di frutta di cui è fatto il vestito). Indossare il vestito alla frutta ti consente di sostenere diversi colpi senza danno, ma troppi colpi distruggeranno il vestito. Tieni d'occhio il numero nel pannello di stato per sapere la forza attuale della frutta.



#### PROPULSORE

Rimane sospeso se premi i Pulsanti Y o A. Spara yogurt se premi il Pulsante X. Tieni d'occhio la spia del carburante. **SINISTRA** - Si sposta a sinistra. **DESTRA** - Si sposta a destra. **FUOCO** - L'arma del propulsore fa fuoco verso il basso, e se spingi Fuoco + Giù mentre sei a terra farai scendere il propulsore.



#### OCCHIALI A RAGGI-X

Indossa questi occhiali per vedere arresti di testa occultati.



#### BOMBA

Lancia una bomba per una potente esplosione.



#### PESO DI UNA TONNELLATA

Rende Pond molto pesante e danneggia anche alcuni malfattori.



#### CUORE

Vita supplementare.



#### DENTI

Possano essere scagliati contro i nemici; ma prova a darne in pasto a Finnius.



#### FORMAGGIO

Può essere scagliato contro i nemici oppure Pond vi può salire per saltare più in alto.



#### STIVALE

Può essere scagliato contro i nemici.



#### ROCCIA

Può essere scagliata contro i nemici e Pond vi può salire per saltare più in alto.



#### CARBURANTE

Riempie il propulsore.



#### T.V.

Può essere scagliato contro i nemici, è molto fragile. Se viene rotto, un poltergeist ti inseguirà. Salta sul poltergeist con i rottami del televisore per raggiungere piattaforme più alte. Il poltergeist seguirà Pond se questi ha raccolto i pezzi del televisore. Butta via i rottami del televisore e il poltergeist vi ritornerà.



#### VELENO

Nuoce a Pond, ma non a Finnius.



#### ARINGA ROSSA

#### LAMPEGGIANTE

Invulnerabilità

## PREMI



**MONETA** - 25 000 punti



**TROFEO** - 50 000 punti



**CORONA** - 100 000 punti



**LUNE** - 50 punti; 1 000 lune danno una vita supplementare;

raccogliendone parecchie su qualsiasi livello dà un premio segreto.

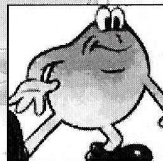


**TAZZE DA TE'** - ve ne sono 4 nascoste su ogni livello per un premio supplementare.



**STELLA** - Un pesce/ranocchio di energia.

## ARCHIVI DEL PERSONALE F.I.5.H.



**Nome:** Finnus Frog.  
**Posizione:** Agente in corso di addestramento.  
**Età:** 15 anni bisaltili.  
**Indirizzo attuale:**

Quartier Generale della F.I.5.H.  
**Gli piacciono:** Le manovre anfibe.  
**Non gli piacciono:** Il Dr. Maybe, i dipendenti della J.A.W.S.  
**Dati personali:** In seguito al completamento dell'addestramento di base, Finnus Frog è stato assegnato all'Operation Starf15h. Finnus Frog è più lento di James Pond ma, grazie agli arti posteriori incredibilmente potenti, può saltare più in alto. Essendo più piccolo di Pond, è anche capace di infilarsi in spazi e varchi ristretti.



**Nome:** Ammiraglio "Half" Nelson  
**Posizione:** Fondatore della F.I.5.H.  
**Età:** Sconosciuta  
**Indirizzo attuale:**

Quartier Generale segreto sottomarino.  
**Gli piacciono:** Battute tipo- Fate subito luccio su questa vicenda.  
**Non gli piacciono:** Dannati Dottori e terraioli.  
**Dati personali:** Un ex-lottatore con occhio bendato e manica appuntata alla giacca. In realtà è sano come un pesce.  
Un vecchio lupo di mare, ogni volta che può l'Ammiraglio infila nei suoi discorsi termini nautici: "E' salpato senza salutare"



**Nome:** Top Secret.  
**Conosciuto solo come:** F.  
**Posizione:** Capo dell'è Operazioni F.I.5.H. in tutto il mondo.

**Storia:** Le informazioni su F sono segretissime. La sua identità non viene mai rivelata. Tiene sempre il volto nell'ombra ma può essere identificato dall'anello con il contrassegno TOP SECRET.  
Gli uffici di F sono all'interno di un acquario e le pareti sono ricoperte dalle vasche dei pesci. F istruisce tutti gli agenti sulle loro missioni e li attrezza con equipaggiamento speciale. E' silenzioso, calmo e stupendamente eff15Hente.

## ARCHIVI DI J.A.W.S.

Il Dr. Maybe si è scelto come comparì più temuti gangster della galassia per fondare assieme a loro la diabolica organizzazione J.A.W.S. (JUNTA AGAINST WORLD SAFETY). Diretta da Maybe, il peggiore nemico di Pond, gli scopi che si prefigge JAWS sono semplici: distruggere la F.I.5.H. e prendere controllo del mondo per il proprio lucro. Seguono le informazioni che abbiamo sul Dr. Maybe.



**Nome:** Dr. Maybe.  
**Età:** Sconosciuta.  
**Indirizzo:** Attualmente: la Luna.  
**Gli piace:** Cercare di impossessarsi del mondo.

**Non gli piacciono:** James Pond e tutti gli agenti della F.I.5.H.  
**Dati personali:** Il Dr. Maybe è uno dei più pericolosi criminali a piede libero ed è il nemico giurato di James Pond.  
Uno scienziato pazzo, porta il monocolo ed è il fondatore e presidente megagalattico della J.A.W.S. Ha già ordito due trame per impossessarsi del mondo, entrambi i tentativi miseramente falliti grazie all'intervento di Pond. Odia il mondo, che ha avuto il torto di ridere delle sue invenzioni.  
E' roso dal desiderio di trasformare James Pond in ittici bastoncini di F.I.5.H.

**ATTENZIONE:** Quest'uomo è pericoloso!

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Ecco dei punti e degli spunti interessanti su James Pond 3:

- Ci sono tre conclusioni possibili.
- Pond ha più di un obiettivo.
- Ci sono oltre 100 livelli interi. Neanche noi sappiamo esattamente quanti siano!
- Ci sono MOLTI percorsi segreti.
- Ci sono innumerevoli modi di ottenere premi segreti.
- Nonostante le apparenze, a Pond non sono spuntati i piedi: i suoi stivali antigravità sono ingegnosamente configurati per le estremità delle sue pinne.
- Finnus, essendo un ranocchio ancora giovane, deve ancora crescere i denti: l'unico freno al suo vorace appetito.
- Se sei in un vicolo cieco, guardati intorno per arresti occultati.
- Attenzione alle reazioni a catena!
- Alcuni avversari possono sembrare indistruttibili: in tal caso considera un uso attento di esplosivi.
- Non è necessario completare tutti i livelli per raggiungere la tana del Dr. Maybe.
- Lo scanner di Pond, che misura la prossimità di razzi, indica quanto dista la base di Maybe.
- La ragazza di Pond, Angel Fish, è uno dei tre agenti dispersi.
- Raccogliere Lune può offrire laute ricompense!
- Certi oggetti possono essere utilizzati in maniera imprevista!
- Ci sono diversi imbrogli interessanti!

## GARANZIA LIMITATA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare dei miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale, in qualsiasi momento e senza preavviso. La U.S. Gold non fa garanzie espresse o implicite riguardo a questo prodotto, alla qualità, alla commerciabilità o all'idoneità a qualsiasi scopo dello stesso. Se sorge qualche problema durante il periodo di garanzia limitata di novanta giorni sul prodotto stesso (cioè non il programma, che è fornito "così com'è"), inviarlo nella condizione originale al punto di vendita.

