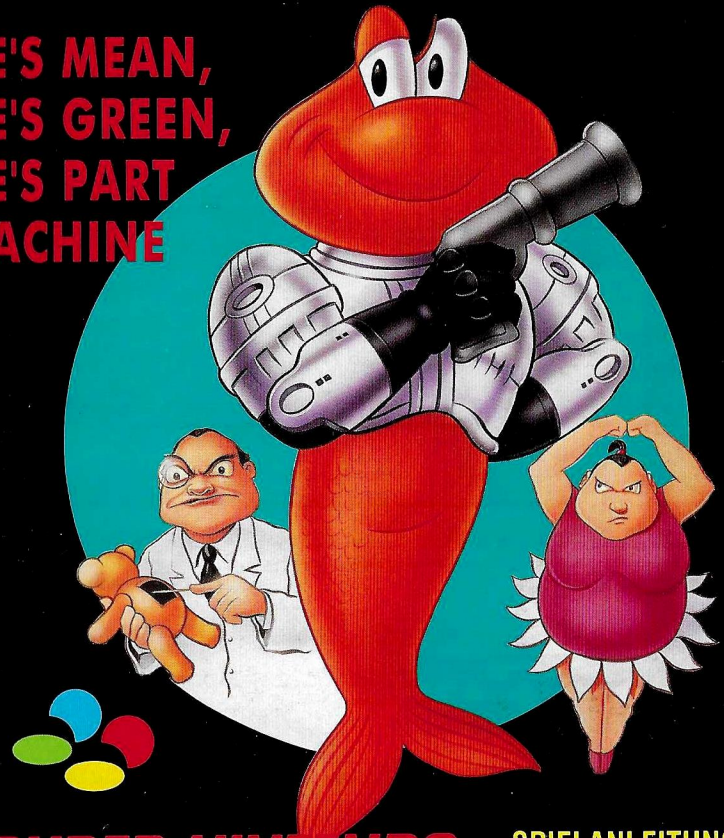


SNSP-J5-NOE

SUPER JAMES POND™

HE'S MEAN,
HE'S GREEN,
HE'S PART
MACHINE



ocean

OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

Laguna
VIDEO GAMES

Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

MILLENNIUM

James Pond™ and Robocod™ are trademarks of Millennium Interactive Limited. All software is ©1992 Millennium. All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

ocean

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



James Pond™ and Robocod™ are trademarks of Millennium Interactive Limited.
All software is ©1992 Millennium.
All rights reserved.

LICENSED BY

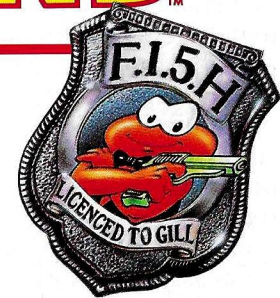


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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.

SUPER JAMES POND



INHALT

Robocod.....	2
Auftragsanweisungen.....	5
Startvorbereitungen.....	7
Die Steuerung.....	7
Befreiungsmissionen.....	9
Spielen des Spiels.....	13
Versteckte Schätze.....	15
Hilfen und Tips.....	17

KLEIN, GRÜN UND GEMEIN - JAMES POND

OCEANIC TIMES

MAYBE ÜBERNIMMT DIE SPIELZEUGFABRIK UND VERLANGT EIN LÖSEGELD VON DER WELT.

In Zusammenhang mit den jüngsten Bewerbungen um die Weltherrschaft hat der grausame Doktor Maybe die im Nordpol stationierte Spielzeugfabrik übernommen und hat viele der Spiele, die in unzählige Haushalte in der ganzen Welt ausgeliefert wurden, sabotiert. Seine Forderungen hat er bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt gegeben, doch solange wollen die Führer der Welt auch nicht untätig warten - sie haben ein Treffen mit höchster Prioritätsstufe einberufen und wollen die Situation beratschlagen, um seine heimtückischen Pläne zu vereiteln.

Bisher konnten wir noch von keinen der Regierungssprecher ein Kommentar zur Lage bekommen, doch es ist uns bekannt, daß der Präsident alle Treffen vom Vormittag hat absagen lassen und die Stadt fluchtartig Richtung Washington verlassen mußte, wo er sich vermutlich mit dem Präsidenten und den anderen Führungspersönlichkeiten der Welt treffen wird.

Gerüchte sind aus dem Weißen Haus an die Öffentlichkeit gedrungen. Sie besagen, daß die Sicherheitsmannschaften letzte Nacht in Alarmbereitschaft versetzt worden sind und daß man die erfolgreiche und höchst geheimnisumwobene Unterwasserspionage Agentur F.I.5.H. kontaktiert hat.

Doktor Maybe hat es geschafft, uns alle in Angst und Schrecken zu versetzen, doch nachdem es F.I.5.H. schon mehrere Male gelungen war, seine grausamen Pläne zu durchkreuzen, ging man im allgemeinen eigentlich davon aus, daß er alle weiteren Pläne über den Haufen geworfen habe und in der Versenkung verschwunden sei. Jetzt ist aber bekannt, daß er aus seinen früheren Fehlern gelernt hat und seine momentanen Pläne, die Welt zu beherrschen, akuter den je zu behandeln sind.

Der Präsident der Nordpol Spielzeug Inc., N. Ikolaus, dem es kürzlich gelungen ist, aus den Klauen Maybes zu entkommen hat Ocanic Times letzte Nacht als erster von den bedrückenden Neuigkeiten berichtet: "Es ist schrecklich. Unser gesamtes Lager war mit der Produktion des vergangenen Jahres gefüllt, als wir von Maybe und seiner Gang überrumpelt wurden." Aufgrund weiterer Fragen durch unseren Top Reporter Lewis Lean hat Ikolaus noch gestanden, daß er wenig Vertrauen



Dr. Maybe

in die Regierung hegt, dieses Problem erfolgreich zu lösen und daß er nur einen Weg sieht, die Welt bis Weihnachten wieder in Sicherheit zu bringen, und der lautet für ihn : F.I.5.H. !

Lewis Lean, die einzige uns bekannte Persönlichkeit neben den Führern der Welt, die mit F.I.5.H. jemals in Kontakt getreten ist, spekulierte, daß man dort wahrscheinlich den besten ihrer Männer mit dem Fall beauftragen werde, James Pond. Er wurde schon einmal mit Maybe konfrontiert und kennt dessen schreckliche Gedankengänge besser als die meisten auf dieser Welt. Auf jeden Fall ist Pond seit seinem letzten Zusammentreffen mit Maybe auf eigenen Willen vom Dienst suspendiert worden, damit er sich eines intensiven Trainingsprogramms unterziehen konnte.

Wir werden Sie über alle weiteren Entwicklungen auf dem Laufenden halten. In der Zwischenzeit wartet die gesamte Welt mit angehaltenem Atem auf die nächsten Schritte Maybes. Es hat den bedauerlichen Anschein, daß unsere einzige Rettung zur Zeit in den Händen unseres aquatischen Superhelden liegt.

Wo immer Sie sind, Pond, unsere Herzen schlagen mit dem Ihren.

TOP SECRET
AUFTRAGSAKTE

LESEN UND ZERSTÖREN

ZU: James Pond
CODENAME: Robocod
ABTEILUNG: Oceania 007
VON: " F "
ABTEILUNG: F.I.5.H. Hauptquartier
DATUM: 23.12.92

Pond:

Dr. Maybe ist zurück! Wir haben aus Washington und aus dem Kremlin erfahren, daß er die zentrale Spielzeugfabrik des Nordpols übernommen hat und jetzt eine unbekannte Anzahl an Spielzeug, konstruiert wie Pinguine, mit einem kleinen aber hochexplosiven Sprengsatz versehen hat. Wenn sie nicht innerhalb 48 Stunden entschärft werden, dann werden sie über den ganzen Globus wahllos ausgeliefert und werden der Welt ein nicht gerade angenehmes Weihnachtsfest bescheren.

Ihre Mission ist gefährlich aber unkompliziert. Infiltrieren Sie die Fabrik und zerstören Sie alle Pinguine.

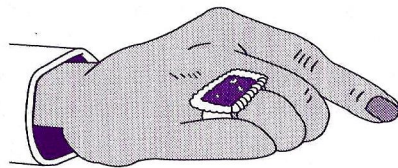
Hier sind Ihre Missionsanweisungen. Sie beinhalten alle Informationen, die wir von unseren Spionen aus der Fabrik bekommen konnten. Bedenken Sie, daß wir nicht von allen Fabriken die Schlüssel besitzen, aber wenn Sie alle Spielzeuge in einer Fabrik befreit haben, dann öffnet Ihnen Maybes kurzgeschlossenes Sicherheitssystem die nächste Tür für Sie!

Wir haben Gerüchteweise erfahren, daß es noch eine weitere Fabriksektion gibt, die nicht auf den Blaupausen vermerkt ist. Mehr können wir dazu nicht sagen. Wir haben keinerlei Informationen über ihren Standort, doch die Sektion muß gefunden werden, um Ihre Aufgabe zur vollenden.

Sie werden Ihren neuen RoboCod Roboanzug benötigen, der Sie in Ihrer Mission unterstützen soll, also anziehen und los!

VIEL GLÜCK!

“ F ”

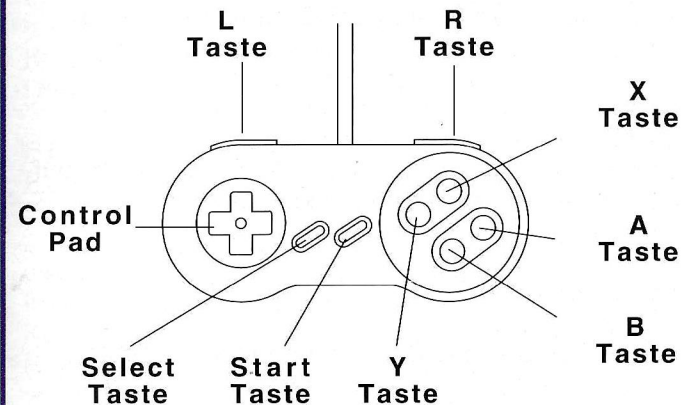


STARTVORBEREITUNGEN

Stecken Sie Ihre Spielkassette in den dafür vorgesehenen Schacht Ihres Super Nintendo Entertainment Systems und schalten Sie den Powerschalter auf ON. Kurz darauf wird das Titelbild erscheinen. Bitte drücken Sie jetzt den START Knopf um das Spiel zu starten.

STEUERUNG

Pond, uns ist eingefallen, daß Sie sich mit Ihrer neuen Ausrüstung noch gar nicht richtig auskennen, deshalb haben wir eine kurze Liste mit Anweisungen beigelegt, die Ihnen helfen soll, schnell mit der neuen Materie zurechtzukommen.



Recken Sie sich

Drücken und halten Sie die Y Taste um sich zu Recken. Wenn Sie sich in der Nähe eines Simses befinden, dann drücken Sie die Y Taste um es zu fassen und danach entweder links oder rechts auf Ihrem Control Pad um sich seitwärts zu bewegen. Ihr Körper wird sich automatisch aufrichten! Sollte einer von Maybes Schergen Sie in Ihr Hinterteil beißen, während Sie sich aufrichten, dann werden Sie wieder zurück nach unten fallen, deswegen timen Sie Ihr Aufrichten genau (Beim Aufrichten in längeren Entfernungen versuchen Sie besser zuerst alle Gefahren um Sie herum zu beseitigen).

Mast Maybes Gehilfen

Um auf einem Gehilfen zu landen, drücken Sie die B Taste um nach oben zu springen und das Control Pad nach RECHTS oder LINKS um sich über ihnen zu positionieren. Einige der Gegner können nur einen Treffer einstecken, andere müssen öfters getroffen werden, bevor Sie verschwinden. Control Pad nach UNTEN bevor Sie auf einem Gegner landen, um die Beschädigung zu verdoppeln. Drücken Sie die B Taste, wenn Sie auf einem Gegner landen um einen extra hohen Rückschlag zu erreichen!

Sich umsehen

Um das Gebiet direkt unter Ihnen zu betrachten drücken Sie das Control Pad nach UNTEN und halten es, dann drücken Sie die Y Taste, danach das Control Pad RECHTS und LINKS.

BEFREIUNGSMISSIONEN

BEFREIUNGSMISSION EINS: EIN SPORT, EINE MAKRELE ZU FANGEN!

Springen Sie über die Ping Pong Schläger und Volleybälle, danach strecken Sie sich über die Riesenboxhandschuhe und Golfschläger um Dr. Maybes Diener der Zerstörung zu verprügeln. Wenn es der glückliche Zufall will und Ihnen ein Flugzeug begegnet, dann springen Sie ins Cockpit und fliegen Sie! Unsere Spione haben uns berichtet, daß dies der Platz ist, wo Maybe eines der Fliegersets ihres Roboanzuges versteckt hält.

BEFREIUNGSMISSION ZWEI: KUSCHELIG, SCHLAU UND SPRENGSTOFFLASTIG!

Befreien Sie die schlimm gestopften Bären und die Horror Hippos, bevor Dr. Maybe sie einnimmt! In diesem Level können Sie sowohl Exrapunkte als auch Extraleben ergattern. Springen Sie in die Kanone und drücken Sie die B Taste um bis zur Decke geschossen zu werden!

BEFREIUNGSMISSION DREI: P. NEHMEN SIE EINEN PINGUIN AUF

Alle Kuchen, Süßigkeiten und Plätzchen der Welt werden hier in N. Ikolausees Konfektionsfabrik kreierte. Bekämpfen Sie halbgebackene Kirschkuchensoldaten und Maybes mutierte Raupenfahrzeuge um die sauren Süßigkeiten wieder Schmackhaft zu machen. Wenn die Barber Pole Ausgänge Sie nicht nach draußen bringen

sollten, dann suchen Sie nach geheimen Schächten und Tunneln.

BEFREIUNGSMISSION VIER: VERRÜCKTE AUTOS UND SELTSAME ZAHNRÄDER

Modelleisenbahnen, hungrige Autos und verrückte Aufzugräder jagen Sie durch die Mechanische Spielzeugfabrik! Bedenken Sie, daß Dr. Maybe eine Schraube locker hat, also bleiben Sie auf der Spitze Ihrer Flosse stehen! Benutzen Sie die Puppen und kleinen Züge, um nach oben zu gelangen und an die Goodies außerhalb Ihrer Reichweite zu gelangen.

BEFREIUNGSMISSION FÜNF: BLASEN UND BADEWANNEN

Es gibt nur einen Weg die Spielzeuge, die speziell für die Badezeit angefertigt wurden, zu befreien - und der führt durch die Badewanne. Stoßen Sie den ersten seltsamen Block, den Sie entdecken und eine Wanne wird herausfallen, die Sie benutzen können. Drücken Sie die B-Taste um hereinzuspringen und dann fliegen Sie hoch. Vergewissern Sie sich, daß Sie den Boden nach Pondköpfen absuchen (Extraleben !!!) - Sie werden sich die ganze Zeit bewegen, also seien Sie aufmerksam!

BEFREIUNGSMISSION SECHS: BEKLOPPTA BRETTSPIELE

Verdächtige Schachfiguren und böse Dominosteine sind in der Brettspielfabrik reichlich vorhanden.

Verteidigen Sie sich gegen Legionen von Schlangen und erklimmen Sie hohe Leitern um die gefangenen Spielzeuge aus den Klauen des Dr. Maybe zu befreien. Benutzen Sie Ihre Superdehnbarkeit um in die Geheimräume zu gelangen und retten Sie die unglücklichen Spielzeuge, die hinter den Karten und Dominosteinen versteckt sind.

BEFREIUNGSMISSION SIEBEN: AUF DEN ZINNEN UND TÜRMEH DER BURG

Rennen Sie über Blöcke und entkommen Sie den angriffslustigen Blumen, um über die Hindernisse außerhalb der Burg zu gelangen. Springen Sie von einem Fensterbrett zum anderen um die Spitze der Burg zu erreichen und die Spielzeuge in Sicherheit zu bringen. Blumen greifen nur an, wenn Sie Ihnen zu nahe kommen, also versuchen Sie ihnen so fern wie möglich zu bleiben!

BEFREIUNGSMISSION ACHT: MUSIK BITTE, MAESTRO!

Stereosysteme, Pinsel und Schreibmaschinen waren noch nie so unfreundlich wie hier! Arbeiten Sie sich Ihren Weg durch diese Fabrik der Künste und verlieren Sie keine Zeit. Wenn Sie über die Musikblätter rennen, bestürmen Sie zunächst die Gegner vor Ihnen, bevor Sie zur nächsten Stange springen.

BEFREIUNGSMISSION NEUN: GROßER GIPFEL, GROßER SPRUNG!

Große Gipfel und Clowns wenden sich in ein großes Problem und sehen in Dr. Maybes Zirkus ziemlich finster aus! Lassen Sie sich aus der Kanone ins Abenteuer hinein schießen und sammeln Sie alles auf, was Sie können. Sie sind kurz davor, mit Dr. Maybe konfrontiert zu werden. Leider ist es uns nicht gelungen, irgendwelche Informationen über diese Fabrik ausfindig zu machen, deshalb müssen Sie diese Mission ganz alleine lösen.

Viel Glück Pond.

SPIELEN DES SPIELS

Jede Fabrik wird von Dr. Maybes El-Billigo Sicherheitssystem bewacht. Warum wahr es so billig? Weil es nicht in der gefrorenen Wüste der Arctic funktioniert. Das System hat einen Kurzschluß, der es Ihnen erlaubt, von einer Fabrik in die nächste zu gehen, jedoch nur in der Reihenfolge von unten nach oben. Erkunden Sie die Dächer der Burg - Sie könnten einige interessante Plätze finden!

Barber Polausgänge

Um die meisten Räume zu verlassen, müssen Sie einfach den Barber Polausgang benutzen, wenn dieser blinkt. Manchmal müssen Sie vorher erst alle Pinguinbomben in dem Raum aufsammeln, bevor dieser zu leuchten anfängt, manchmal aber auch nicht (in einem Bonusraum zum Beispiel leuchtet der Ausgang die ganze Zeit). In den meisten der Räume befindet sich mehr als nur ein Ausgang.

Bonus Blöcke

Sprengen Sie diese Blöcke von unten und lassen Sie sich überraschen. Manchmal ist die Überraschung gut, manchmal schlecht. Sollte ein Gegner herauskommen, dann lautet die Devise **RENNEN !** Wenn aber ein Auto, Flugzeug oder eine Badewanne herauskommt, dann springen Sie hinein und drücken Sie die B Taste zum Fliegen.

Verbleibende Chancen

Diese besagen, wie viele Chancen Ihnen noch verbleiben, um das Spiel zu beenden. Dieser Code zählt auf der einen Seite Ihre Chancen, Dr. Maybe zu finden, herunter. Auf der anderen Seite enthält er die Batterien für Ihren Roboanzug. Jedesmal, wenn Sie einer von Dr. Maybes Schergen berührt, verlieren Sie eine Batterie. Sollten Sie alle Batterien verlieren, dann verliert Ihr Anzug seine Kraft und Sie verlieren ein Leben. Ihren Batterievorrat können Sie durch das Aufsammeln der Sterne auffrischen.

Pinguinbomben

Dr. Maybes Bomben sind als Pinguine verkleidet, um Ihnen die Befreiung zu erschweren. Es gibt diese Pinguinbomben in allen Leveln, und Sie müssen erst alle entschärfen, bevor Sie in den nächsten Level aufsteigen können.



VERSTECKTE SCHÄTZE

Pond, es gibt eine Vielzahl an versteckten Objekten in der Fabrik. Die meisten Objekte geben Ihnen mehr Punkte um Ihre Fähigkeiten als Unterwasseragent auszubauen. Haben Sie die stolze Summe von 500.000 Punkten erreicht, dann bekommen Sie eine Extrachance. Aber es gibt auch eine kleine Anzahl von Objekten, die eine spezielle Eigenschaft besitzen. Eine Liste dieser Objekte ist im Folgenden abgedruckt.

Powersterne

Sammeln Sie die Powersterne ein, um eine Extra Roboanzug-Batterie zu erhalten.

Kugelsichere Rüstung

Dr. Maybe hat in der gesamten Fabrik eine Vielzahl an Rüstungsgegenständen verteilt. Wenn Sie einen dieser Rüstungsgegenstände aufnehmen, wird Sie ein zeitlich begrenztes Schutzschild umgeben, das Sie vor den Anschlägen Ihrer Gegner schützt.

Flügelausrüstung

Bevor unsere Wissenschaftler Ihre Flügel anbringen konnten, hat Maybe Sie gestohlen und in verschiedenen Plätzen der Fabrik versteckt. Wenn Sie diese aufnehmen, drücken Sie die B Taste zum Hochfliegen und dann das Control Pad nach RECHTS oder LINKS, um sich zu bewegen. Es könnte vorkommen, daß Sie hin und wieder ein paar

Flügelausrüstungen gleichzeitig finden. F.I.58.H. schlägt Ihnen vor, daß Sie immer nur ein Paar mitnehmen und die anderen zurücklassen, falls Sie sie später noch benötigen könnten.

Pond-Kopf

Nehmen Sie den Pond-Kopf auf um ein Extraleben zu erhalten.

Regenschirme

Wenn Sie fallen, dann fallen Sie schnell und hart - das ist der Preis, den man bezahlen muß, wenn man eine Tonne Stahl mit sich herumschleppt. Nehmen Sie die Regenschirme auf, die Sie auf Ihrem Weg finden, damit der nächste Sturz etwas sanfter ausfällt. Um den Fall zu steuern, drücken Sie nur LINKS und RECHTS auf Ihrem Control Pad.



HILFEN UND TIPS

Benutzen Sie die Scrollmöglichkeit um die versteckten Gebiete der Karte zu sehen.

Suchen Sie die Räume gründlich ab, manchmal gibt es mehr als nur einen Ausgang und nicht alle von Ihnen sind offensichtlich.

Versuchen Sie es nur einmal, es gelingt nicht öfter. Das Zauberwort heißt ERFORSCHEN (Explore)!

Wenn Sie einen Level vollständig gelöst haben, erscheinen einige Bonusgegenstände, die Sie finden, wenn Sie nur richtig suchen.

James Pond™ and Robocod™ are trademarks of Millennium Interactive Limited. All software is ©1992 Millennium. All rights reserved.

James Pond, the name and concept is the property of Millennium Interactive Limited. No use of the name, artwork or concept can be made without prior written permission of Millennium. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Millennium.

Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

W - 6092 Kelsterbach

(65451 Kelsterbach ab dem 01.07.93)

Tel. 06 107 / 930-200

Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.