

The
JAMES BOND
Collection

The Spy Who Loved Me • Live & Let Die • Licence to Kill



James Bond 007

THE SPY WHO
LOVED ME



Index

The Spy Who Loved Me	I
Live & Let Die	37
Licence to Kill	55

THE SPY WHO LOVED ME—English

The Game

James Bond and Soviet agent Anya Amasova form an unlikely alliance in this the most famous of Bond's escapades. Together they must investigate the recent disappearance of two submarines—one Russian and one British. Microfilm evidence suggests that they have been stolen by the power-mad Karl Stromberg. You are despatched to Sardinia to investigate Stromberg's plans at his underwater fortress Atlantis.

To assist you in your mission, Q has provided his revolutionary Submarine Car which, when kitted out, is armed to the teeth with a fantastic array of weaponry.

Q's Equipment List

SUBMARINE CAR

Offensive Weapons:

On Land

Machine Gun, Missile Launcher, Ground to Air Missiles

Underwater

Explosive Bolts (4-way), Torpedoes (8-way), Laser Gun

Rear Defences:

On Land

Smoke Gun, Paint Jet, Vehicle Armour

Underwater

Vehicle Armour

SPEEDBOAT**Offensive Weapon:** Missile Launcher**Defensive Weapon:** Smoke Gun**WET BIKE****Offensive Weapons:** Machine Gun (4-way), Micro Missiles (3-way), Laser gun Vehicle Armour

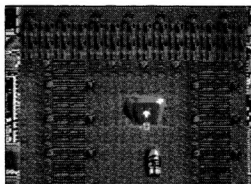
All weapons are available from the Q-Truck, or as packages which can be collected en route.

Gameplay**Scene 1**

Bond and Anya collect the car from Q at the harbour and drive to their hotel. Take this opportunity to **practise your** driving skills and learn how to handle the car. There is a time limit—you have to get to the hotel in time to catch a boat which will take you to your meeting with Stromberg.



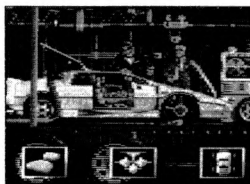
Use the car's terrific handling to avoid innocent people and traffic as you hurtle along the **twisting** roads to your destination. Drive over Q-Tokens to buy extra weapons for use in later scenes.



Having picked up the speedboat, Bond must travel out to Stromberg's Atlantis, avoiding innocent swimmers, wooden piers and Stromberg's agents whose speedboats follow in hot pursuit.

Scene 2

Having completed **their** meeting **with** Stromberg, **Bond** and Anya head back to their hotel. **However**, **Stromberg's** suspicions are **aroused** and he orders them killed.



*Drive into the **Q-Truck** to **buy** weapons and to repair your car using the **Q-Tokens** you have collected.*



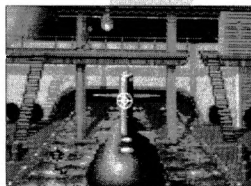
*James decides to have **another** look at Atlantis—from **underwater**. You can only get into this scene by obtaining underwater capability from Q.*



Use the extra weapons provided by Q to destroy large enemies.

Scene 3 (16-bit versions only)

Bond's visit to Atlantis confirms his suspicions about Stromberg. An American nuclear submarine is sent to destroy Atlantis; Bond joins Anya on board. However, Stromberg is one step ahead of the game and has the American sub captured and hidden inside a huge hollow supertanker. Bond escapes and releases the crews from the British, Russian and American submarines. Together they launch an attack only to find Stromberg is in the control room, safe behind armour plated steel. Bond takes a detonator from the sub's nuclear missile and climbs onto a security camera in a death defying mission to blow a hole in the shielding.



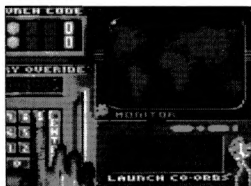
Defend Bond from the guards who rush out to attack him. Watch out for the enemy divers in the water—they will pop up anywhere. Remember you must keep Bond safe until the nuclear charge explodes. Shoot magazines for extra ammunition.

Scene 4 (16-bit versions only)

Bond and the Submarine crews rush into the control room only to find that they are too late! Stromberg has escaped taking Anya with him as hostage. His last action was to reprogram the British and Russian subs with their deadly nuclear missiles targeted on New York and Moscow. The resulting explosions will plunge the world into nuclear war while he hides beneath the waves in Atlantis. Bond has only one chance—to reprogram the targeting computer with the co-ordinates of the submarines before they reach their launch sites:

Submarine #1: 039 048° (Degrees)

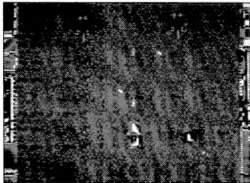
Submarine #2: 038 022° (Degrees)



Match the master sequence of symbols with the symbols generated by your entered number sequence. Be quick! You have only one chance to stop Stromberg and his plans for global domination.

Scene 5

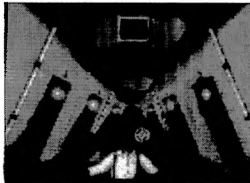
The US Commander has orders to destroy Atlantis even though Anya is still hostage. Bond is given one hour to rescue her. Using the specially modified Wet Bike flown in by Q, he must destroy its outer defences and enter Atlantis.



Q has airdropped packages onto the surface for you to collect. Use these to destroy the various craft which are determined to stop you reaching your destination.

Scene 6

Bond runs down the corridors of Atlantis looking for Anya. Here he encounters Stromberg's forces and the enormous, bone-crunching henchman JAWS!



Hold off Stromberg's bodyguard until Stromberg panics and makes a run for it! Watch out! The near invincible JAWS has remained behind to settle old scores.

Controls

Guide Bond using games controller. Press fire to shoot and launch extra weapons. Hold down the fire key to operate the car's defence systems.

Keys:

16-bit: Keyboard Joystick

Q—Up/Accelerate

A—Slow/Down

O—Left

P—Right

Space—Fire/Enter

H—Hold/Pause

Push Up—Up/Accelerate

Push Back—Slow/Down

Push Left—Left

Push Right—Right

Fire Button—Fire/Enter

8-bit: Follow on screen instructions

Loading Instructions:**Disk:****Atari ST & Amiga:**

Reset machine and insert game disk

IBM.PC**& Compatibles:**

Boot with DOS 2.1 or higher. At prompt insert game disk and type A: and press ENTER or RETURN. Now type SPY and press ENTER or RETURN. Follow on screen instructions for graphic card selection.

Commodore 64/128

Reset machine, insert disk and type LOAD "*",8,1

Amstrad CPC:

Reset machine, insert disk and type RUN "DISC"

Spectrum +3:

Place disk in drive and switch on. Press ENTER when the start up menu appears.

Cassette:

Commodore 64/128 Hold down SHIFT and press RUN/STOP key, then start tape.

Amstrad CPC: Hold down CTRL and press ENTER key. If you have a disk attached first type [TAPE.] (is obtained by holding down SHIFT and pressing @ key simultaneously)

Spectrum 48/128: Type Load"" and press ENTER, then start tape.

Loading problems

Please consult the manual supplied with your machine for more loading instructions. One of the most common causes for load failure of cassettes is dirty heads on the tape recorder.

Viruses

Many disks returned to us contain viruses causing games to stop loading. Do not accept pirated games as they often contain virus programs that can ruin your entire software collection. Always 'write-protect' to prevent infection.

Authors Note

The programmers would like to thank you for purchasing this, their fifth Bond game, and to remind you that they are on royalties—so please don't pirate this game!

THE SPY WHO LOVED ME—Français

Le Jeu

James Bond et l'agent Soviétique Anya Amasova forment une alliance surprenante dans cette escapade, l'une des plus célèbres de Bond. Ensemble ils doivent examiner la disparition récent de deux sous-marins—l'un russe et l'autre britannique. L'évidence sur microfilm fait penser qu'ils ont été volés par l'homme obsédé par le pouvoir, Karl Stromberg. Vous êtes envoyé en Sardaigne pour faire une enquête sur les plans de Stromberg au sein de sa forteresse sous-marine Atlantis.

Pour vous aider dans votre mission, Q a mis au point son automobile sous-marine révolutionnaire, qui, lorsqu'elle est équipée est armée jusqu'aux dents d'une variété fantastique d'armes.

Liste d'Équipement de Q

AUTOMOBILE SOUS-MARINS

Armes offensives:

Sur le Terrain

Mitrailleuse, lanceur de missiles,
Missiles sol-air.

Engins Sous-Marins

Boulons explosifs (4 directions), torpilles
(8 directions), canons au laser.

Défenses de l'arrière:

Sur le Terrain

Pistolet à bombe fumogène, pistolet à
peinture, blindage de véhicule.

Engins Sous-Marins

Blindage de véhicule.

CANOTS AUTOMOBILES

Armes offensives: Lanceur de missiles.
 Armes défensives: Pistolet à bombe fumogène.

BICYCLETTES AMPHIBIES

Armes offensives: Mitrailleuse (4 directions), Micro missiles (8 directions), canons au laser.
 Armes défensives: Blindage de véhicule.

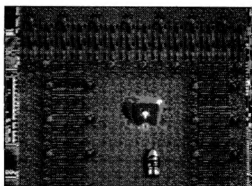
Toutes armes sont à bord le camion-Q, ou en colis qui peuvent être ramassés en route.

La Partie**Scène I**

Bond et Anya prennent la voiture de Q au port et se rendent à leur hôtel. Saisissez l'occasion d'exercer votre dextérité au volant et apprenez à manier la voiture. Il y a un délai limite—vous devez arriver à l'hôtel à temps pour prendre un bateau qui vous emmènera au lieu du rendez-vous avec Stromberg.



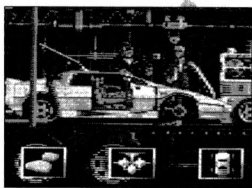
Faites usage de la superbe capacité de manoeuvre de la voiture pour éviter un accident de la circulation dans lequel des innocents souffriraient, alors que vous passez comme un bolide le long des routes en lacets pour vous rendre à votre destination. Passez par les Bons-Q pour acheter des armes supplémentaires à utiliser dans d'autres scènes.



Après avoir repris le canot automobile, Bond doit se rendre à Atlantis, base de Stromberg, en faisant attention aux nageurs, aux appontements et aux agents de Stromberg qui le prennent en chasse dans leurs canots hors-bords.

Scène 2

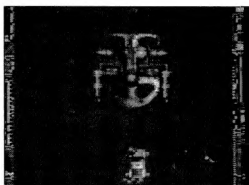
Une fois terminé leur rendez-vous avec Stromberg, Bond et Anya retournent à leur hôtel. Cependant Stromberg commence à soupçonner quelque chose et il ordonne à ses hommes de les tuer.



Passerez par le camion-Q pour acheter des armes et pour réparer et équiper votre voiture grâce aux Bons-Q que vous avez ammassés.



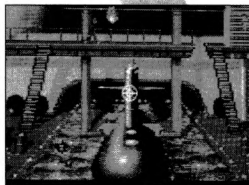
James décide de retourner à Atlantis pour y jeter un autre coup d'œil—sous l'eau. Vous ne pouvez entrer dans cette scène sans obtenir au préalable les moyens sous-marins fournis par Q.



Servez-vous des armes supplémentaires fournis par Q pour éliminer les ennemis de grande envergure.

Scène 3 (version à 16 bits seulement)

Le seconde visite de Bond à Atlantis confirme ses soupçons au sujet de Stromberg. Un sous-marin nucléaire américain est envoyé pour détruire Atlantis; Bond rejoint Anya à bord. Cependant Stromberg a pris de l'avance et fait capturer le sous-marin américain et le cache dans un énorme bateau-soute. Bond s'échappe et libère les équipages des sous-marins britannique, russe et américain. Ils s'unissent pour lancer une attaque mais découvrent que Stromberg est dans la salle de commande, en pleine sécurité derrière des panneaux en acier blindé. Bond prend un détonateur du missile nucléaire du sous -marin et, défiant la mort, grimpe sur une caméra de sécurité afin de produire une explosion et de faire un trou dans le blindage.



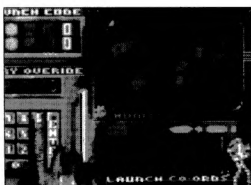
Défendez Bond des gardes qui se précipitent pour l'attaquer. Méfiez-vous des plongeurs ennemis dans l'eau—ils apparaîtront n'importe où. Souvenez-vous, vous devez assurer la sécurité de Bond jusqu'à ce que la charge nucléaire explose. Tirer sur des chargeurs pour obtenir des munitions supplémentaires.

Scène 4 (version à 16 bits seulement)

Bond et les équipages des sous-marins se précipitent dans la salle de commande juste à temps pour trouver qu'ils arrivent trop tard! Stromberg s'est échappé, emmenant Anya en otage. Avant de partir il a reprogrammé les sous-marins britanniques et russes en donnant pour cibles aux missiles nucléaires meurtrières, New York et Moscou. Les explosions qui en résulteraient plongeraient le monde dans une guerre nucléaire pendant que lui se cacherait sous les ondes à Atlantis. Bond ne voit qu'une chance:— reprogrammer la zone destinataire en donnant les coordonnées des sous-marins avant qu'ils n'atteignent leur point de lancement:

Sous-marin no.1: 039 048° (Degrés)

Sous marin no.2: 038 022° (Degrés)



Faire correspondre la séquence maîtresse des symboles avec les symboles produits par votre séquence de numéros introduits. Dépêchez-vous! Vous n'avez qu'une chance d'arrêter Stromberg et ses plans de domination mondiale.

Scène 5 (version à 16 bits seulement)

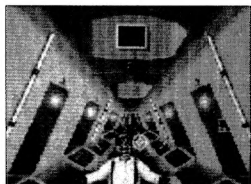
Le Commandant américain a reçu l'ordre de détruire Atlantis sans considération pour l'otage Anya. On accorde à Bond une heure pour la délivrer. Grâce à la bicyclette amphibie spécialement modifiée et transportée par avion par Q, il doit détruire les défenses extérieures et pénétrer dans Atlantis.



Q a parachuté des colis pour vous. Servez-vous de ce qu'ils contiennent pour détruire les divers engins qui sont destinés à vous empêcher d'atteindre votre destination.

Scène 6

Bond court dans les corridors d'Atlantis en cherchant Anya. Là il rencontre les soldats de Stromberg et le colosse JAWS, son garde du corps.



Retardez le garde du corps de Stromberg jusqu'à ce que ce dernier panique et essaye de fuir! Faites attention! Le colosse presque invincible JAWS s'est attardé afin de régler des vieux comptes.

Commandes

Guidez Bond au moyen de la game **contrôler**. Appuyer sur **tir** pour viser et lancer des armes supplémentaires. Maintenir la touche de tir enfoncée pour opérer les systèmes de défense de l'automobile.

Touches:**16—bit: Clavier Manette**

Q—Monter—accélérer Repousser vers l'avant—monter—accélérer

A—Ralentir/descendre Tirer en arrière—Ralentir/descendre

O—Gauche Pousser vers la gauche gauche

P—Droite Pousser vers la droite—droite

Barre d'espace/entrée

Bouton de tir—Tir/entrée

H—Maintien/Pause

8-bits: suivre les directives sur l'écran

Directives de Chargement**Disquette:****Atari ST et Amiga:**

Remettre la machine à l'état initial et introduire la disquette de jeu.

IBM & Compatibles:

Initier avec DOS 2,1 ou plus élevé. Au message guide-opérateur, insérer la **disquette** et frapper **A** et appuyer sur la touche **ENTREE** ou **RETOUR**. Ensuite frapper **SPY** et appuyer sur la touche **ENTREE** ou **RETOUR**. Suivre les directives de l'écran pour la sélection graphique de la carte.

Commodore 64/128:

Remettre la machine à l'état initial, introduire la disquette et frapper **LOAD**
" ",8,1

Amstrad CPC:

Remettre la machine à l'état initial, introduire la disquette et frapper RUN "DISC".

Spectrum +3:

Placer la disquette dans l'unité d'entraînement et mettre sous tension. Appuyer sur la touche ENTREE lorsque le menu de mise en route apparaît.

Cassette:**Commodore 64/128**

Tenir enfoncée la touche SHIFT et appuyer sur la touche RUN/STOP, puis mettre en route la cassette.

Amstrad CPC:

Tenir enfoncée la touche CTRL et appuyer sur ENTREE. Si vous avez une unité de disque frapper | TAPE (| est obtenu en **maintenant**. enfoncée la touche SHIFT et en appuyant simultanément sur la touche @).

Spectrum 48/128:

Frapper LOAD "" et appuyer sur la touche ENTREE, puis mettre en route la cassette.

Problèmes de Chargement

Veillez consulter le manuel fourni avec votre machine pour des directives plus détaillées de chargement. L'une des causes les plus courantes de défaillance de chargement des cassettes est la saleté sur les têtes de lecture de l'appareil d'enregistrement.

Virus

De nombreuses disquettes nous sont retournées contenant des virus qui font que les jeux ne peuvent pas être chargés. Ne pas accepter de jeux qui ont été copiés clandestinement car ils contiennent souvent des programmes à virus qui peuvent être la ruine de toute votre collection de logiciel. Toujours protéger en écriture vos disquettes pour éviter l'infection.

Note des auteurs

Les programmeurs souhaitent vous remercier d'avoir acheté ce jeu, notre cinquième jeu **James Bond**, et pour vous rappeler que ces jeux sont protégés par des droits d'auteur—par conséquent nous vous demandons de ne pas copier clandestinement notre jeu!

Repousser vers l'avant: monter/accélérer. Tirer en arrière:
Ralentir/descendre. Pousser vers la droite: droite. Pousser vers la gauche: gauche. Bouton de tir: Tir/entrée.

THE SPY WHO LOVED ME— Italiano

Il Giuoco

James Bond e l'agente sovietico Anya Amosova, in questa avventura la più famosa dell'agente 007, si ritrovano collaboratori improbabili, insieme dovranno indagare sulla recente scomparsa di due sottomarini—uno sovietico ed uno britannico. Secondo un misterioso microfilm sarebbero stati sequestrati dal megalomane Karl Stromberg. Siete inviati in missione in Sardegna ad indagare sui piani di Stromberg nella sua fortezza sottomarina, Atlantis.

Per aiutarvi nella vostra missione, Q vi ha fornito la sua rivoluzionaria macchina subacquea, la "Submarine Car", la quale, in pieno assetto da guerra e dotata di una fantastica gamma di sistemi d'arma.

Elenco Dell'Equipaggiamento Fornito da Q

LA MACCHINA SUBACQUEA "SUBMARINE CAR"

Armi da Offesa:

A Terra

Mitragliatrice, Lanciamissili, Missili Terra-Aria.

Sott'Acqua

Bulloni Esplosivi (quadridirezionali),
Torpedini (a otto direzioni), Cannoncino Laser.

Difese da Retroguardia:

A Terra

Cannone Fumogeno, Spruzzatore di Vernice, Corazza Blindata.

Sott'Acqua

Corazza Blindata.

MOTOSCAFO—“SPEEDBOAT”

Armi da Offesa:

Lanciamissili.

Armi da Difesa:

Cannone Fumogeno.

MOTOMARINA—“WET BIKE”

Armi da Offesa:

Mitragliatrice (quadridirezionale), Micromissili (a otto direzioni), Cannoneino Laser.

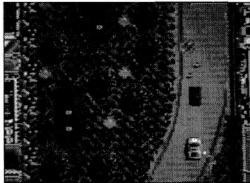
Armi da Difesa:

Corazza Blindata.

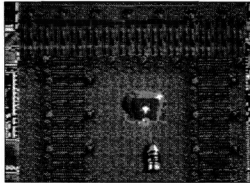
Tutti gli armamenti sono disponibili dal “Q-Truck”, o sotto forma di pacchi prelevabili lungo il percorso.

Sequenza di Gioco**Scena I**

007 e l'agente sovietico Anya, prendono in consegna la macchina da Q al porto e si avviano verso il loro albergo. Avvaletevi di questa opportunità per prendere pratica con la macchina e di mettere alla prova le vostre capacità da pilota. Vi è un limite di tempo- dovrete arrivare in albergo con tempo sufficiente per imbarcarvi sulla barca che vi porterà al vostro incontro con Stromberg.



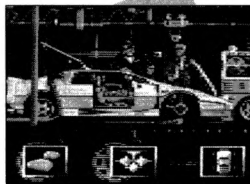
Sfruttate l'incredibile tenuta di strada del vostro veicolo per evitare i passanti e le altre macchine che vi vengono incontro mentre vi precipitate lungo le strade tortuose verso la vostra destinazione. Cercate di passare sopra ai gettoni "Q Tokens" in modo da poter comprare armi supplementari che vi serviranno nelle scene successive.



Avendo preso in consegna il motoscafo, l'agente Bond 007 dovrà ora avviarsi al largo verso l'Atlantis di Stromberg, evitando i bagnanti, le barchine in legno e gli agenti di Stromberg che lo inseguono da vicino nei loro motoscafi in una eccitante cavalcata sulle onde.

Scena 2

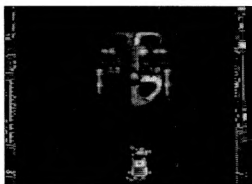
A seguito dell'incontro con Stromberg, gli agenti Bond e Anya si dirigono verso il loro albergo. Stromberg, però, nel frattempo si insospettisce e dà ordini per la loro eliminazione.



Entrate nel furgone "Q-Truck" per acquistare nuove armi e per effettuare le riparazioni ed i rifornimenti dei quali il vostro mezzo ha bisogno: userete i gettoni "Q-Tokens" che avrete acquisito lungo il percorso.



L'agente James Bond decide di fare un'altra visita ad Atlantis—questa volta però sott'acqua. Riuscirete ad entrare in questa scena solamente dopo aver ottenuto "capacità subacquee" da Q.

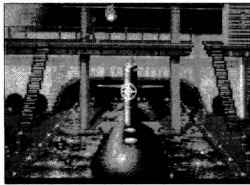


Avvaletevi delle armi supplementari fornite da Q, per distruggere i nemici più grandi.

Scena 3 (solo versioni a 16-bit)

La visita di Bond ad Atlantis porta **conferma** che i sospetti **nutriti** verso Stromberg sono ben fondati. Un sottomarino nucleare USA **viene** inviato per la distruzione di Atlantis; Bond ed Anya saranno a bordo.

Tuttavia, Stromberg **ha** una mossa di anticipo e fa catturare il sottomarino **americano**, nascondendolo all'interno di una enorme superpetroliera. Bond riesce a **fuggire** e a liberare gli equipaggi del sottomarino britannico, di quello sovietico **è di quello** americano. Insieme lanciano un'assalto, ma Stromberg, nel frattempo, si è rifugiato nella Sala di Controllo, riparato dietro ad una corazza blindata in acciaio. L'agente Bond, armato di un detonatore preso da un missile nucleare a bordo del sottomarino, si aggrappa ad una **telecamera** di **sicurezza** in uno spericolato **tentativo** di perforare lo schermo blindata.



Sarà vostra compito difendere l'agente 007 dalle guardie che gli si avventano addosso. Attenti però ai sub del nemico che potranno comparire ovunque. Ricordatevi: dovrete assicurare l'incolumità di Bond fino alla detonazione della carica nucleare. Sparate i caricatori per ottenere munizioni supplementari.

Scena 4 (solo versioni a 16-bit)

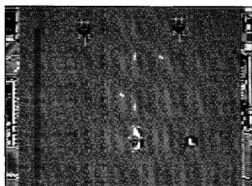
Bond, accompagnato dagli equipaggi dei sottomarini, si affretta verso la Sala di Controllo: ahimè troppo tardi. Stromberg è riuscito a fuggire, prendendo Anya come ostaggio. La sua ultima mossa è stata quella di riprogrammare il sottomarino britannico e quello sovietico, in modo che i loro micidiali siano puntanti su Nuova York e Mosca. Le orrende conseguenze scateranno una guerra mondiale nucleare mentre egli si ripara sotto le onde ad Atlantis. Bond ha solo una possibilità: riprogrammare gli elaboratori di tiro con le coordinate degli stessi sottomarini che questi raggiungano le posizioni degli stessi sottomarini prima che questi raggiungano le posizioni prestabilite per il lancio:
 Sottomarini # 1: 039 048° (Degrees)
 Sottomarini # 2: 038 022° (Degrees)



Dovrete fare in modo che la sequenza simbolica, derivata dalla sequenza numerica da voi impostata, combaci con quella principale. Affrettatevi: avrete solo una possibilità per fermare Stromberg e vanificare i suoi piani di dominazione mondiale!

Scena 5

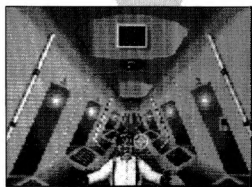
Il Comandante delle forze armate USA ha ricevuto ordini per la distruzione di Atlantis, benché Anya vi sia ancora prigioniera. Verrà concessa solamente un'ora a Bond per tentare di salvarla. Egli dovrà distruggere le difese esterne e varcare il confine di Atlantis con l'aiuto della Motomarina speciale "Wet Bike" aviotrasportata specialmente per l'occasione da Q.



*Q ha organizzato il lancio aereo di pacchi speciali, sulla superficie del **mare**, che dovrete raccogliere. Utilizzateli per distruggere i **vari mezzi che tenteranno di impedirvi di raggiungere la vostra destinazione.***

Scena 6 (solo versioni a 16-bit)

Bond si precipita lungo i corridoi di Atlantis alla ricerca di Anya. Qui incontrerà le forze di Stromberg ed il temibile maciste "JAWS"!



*Impegnate la guardia personale di Stromberg fino a quando egli non capiti al panico e tenti una **Fuga disperata.** Attenti: il pressoché invincibile maciste "JAWS" è rimasto indietro per regolare un vecchio conto!*

Comandi

Controllate l'agente Bond con la games controller. Premere "Fire" per aprire il fuoco e per lanciare le armi supplementari. Tenere premuto il tasto "Fire" per attivare i sistemi di difesa della automobile.

Tasti:

16-bit:

Tastiera

Q—Su/Accelerare

A—Rallent./Giù

O—Sinistra

P—Destra

Spazio—Fuoco/Invio

H—Hold/Pausa

Paletta

Spingere in su—Su/Accelerare

Spingere in indietro—Rallent./Giù

Spingere a sinistra—Sinistra

Spingere a destra—**Destra**

Tasto Fire—**Fuoco/Invio**

8-bit:

Seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo.

Istruzioni per il caricamento:

Disco:

Atari ST e Amiga:

Resettare la macchina ed inserire il disco gioco

PC IBM e compatibili:

Iniziare con DOS 2,1 o maggiore. Al comparire del prompt, inserire il disco gioco e battere **A:** seguita da Invio o Return. Ora abatter **SPY** seguito dall'Invio o Return. Seguire le **istruzioni** che compariranno sullo schermo per quanto riguarda la selezione della scheda grafica.

- Commodore 64/128:** Resettare la macchina, inserire il disco e battere LOAD "*" ,8,1
- Amstrad CPC:** Resettare la macchina, inserire il disco e battere RUN "DISC"
- Spectrum +3:** Inserire il disco e accendere la macchina. Premere ENTER quando apparirà il menu iniziale.
- Cassetta:**
- Commodore 64/128:** Tenere premuto lo SHIFT e premere il tasto RUN/STOP, fare partire il nastro.
- Amstrad CPC:** Tenere premuto il tasto CTRL e premere il tasto ENTER. Se avete una unità disco collegata premere prima il TAPE. (il carattere l si otterrà tenendo premuto lo SHIFT e premendo contemporaneamente il tasto @).
- Spectrum 48/128:** Battere LOAD "*" e premere ENTER, fare partire ora il nastro.

Problemi di Caricamento

Fare riferimento al manuale fornito col vostro sistema per avere maggiori dettagli circa le procedure di caricamento. Una delle cause principali di malfunzionamento all'atto del caricamento è costituita da testine sporche sull'unità nastro.

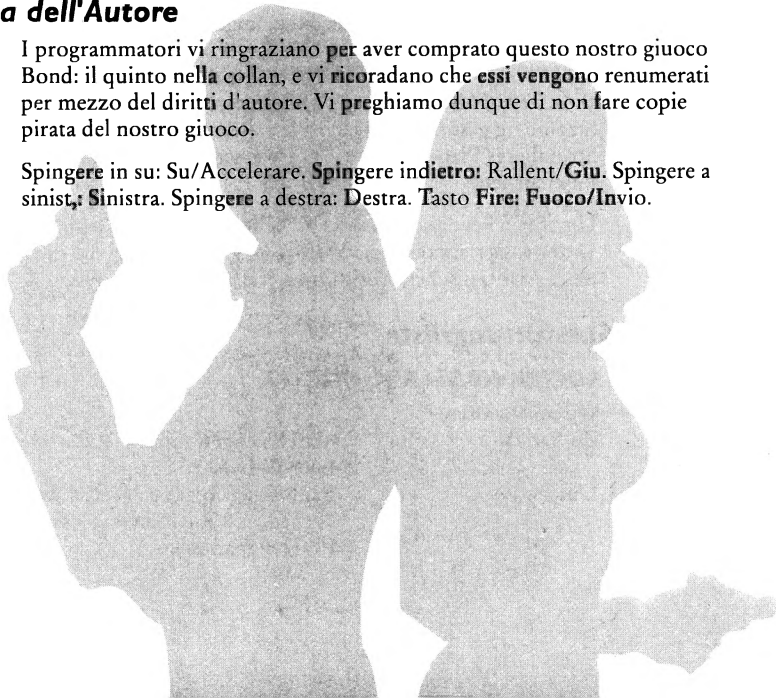
Virus

Molti dei dischi che ci vengono spediti contengono dei virus che potrebbero causare inceppi all'atto del caricamento: non accettate copie pirate che potrebbero distruggere la vostra intera collezione software. Attivate sempre la protezione contro la scrittura su i vostri dischi per evitare il contagio.

Nota dell'Autore

I programmatori vi ringraziano per aver comprato questo nostro giuoco Bond: il quinto nella collan, e vi ricordano che **essi vengono** remunerati per mezzo del diritti d'autore. Vi **preghiamo** dunque di non fare copie pirata del nostro giuoco.

Spingere in su: Su/Accelerare. **Spingere indietro**: Rallent/Giu. **Spingere a sinist**: Sinistra. **Spingere** a destra: Destra. **Tasto Fire: Fuoco/Invio**.





THE SPY WHO LOVED ME— Deutsch

Das Spiel

James Bond und die russische Agentin Anya Amasova gehen in bekanntesten Bond-Abenteuer ein ungleiches Bündnis ein. Zusammen müssen Sie das **jüngste** Verschwinden von zwei U-Booten untersuchen—eines dieser U-Boote ist russisch und das andere britisch. Beweise auf Mikrofilm zeigen, daß **sie** vom machthungrigen Karl Stromberg gestohlen wurden. Sie werden nach Sardinien geschickt, um Strombergs Plane in seiner **Unterwasserfestung** Atlantis zu untersuchen.

Um **ihnen** bei dieser **Mission** zu helfen, hat Ihnen Q sein revolutionäres **Unterwasserfahrzeug** zur Verfügung gestellt, das bis an die Zähne mit einer phantastischen Auswahl an Waffen ausgerüstet ist.

Q's Ausstattungsliste

UNTERWASSERFAHRZEUG

Offensivwaffen:

Zu Lande:	Maschinengewehr, Raketenwerfer, Boden-Luft-Waffen.
Unterwasser:	Explosive Schrauben (4 Richtungen), Torpedos (8 Richtungen), Laserkanone, Fahrzeugpanzerung.

Ruckverteidigung:

Zu Lande:

Rauchkanonen, Farbstrahl, Fahrzeugpanzerung.

Unterwasser:

Fahrzeugpanzerung.

RENNBOOT**Offensivwaffen:**

Raketenwerfer

Defensivwaffen:

Rauchkanone

WET BIKE**Offensivwaffen:**Maschinengewehr (4 Richtungen),
Mikroraketen (8 Richtungen), Laserkanone.**Defensivwaffen:**

Fahrzeugpanzerung.

Alle Waffen sind vom Q-Truck oder als Päckchen erhältlich, die auf dem Weg mitgenommen werden können.

Spiel**Szene I**

Bond und Anya holen das Fahrzeug von Q am Hafen ab und fahren in ihr Hotel. Nutzen Sie diese Gelegenheit, um Ihre Fahrfähigkeiten zu üben und lernen Sie, mit dem Fahrzeug umzugehen. Die Zeit ist begrenzt—Sie **müssen** rechtzeitig am Hotel ankommen, um das Schiff zu **nehmen**, das Sie zu Ihrem Treffen mit Stromberg bringt.



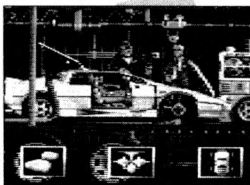
Verwenden Sie die raffinierte Fahrverhalten des Autos, um unschuldigen Menschen und dem Verkehr auszuweichen, wenn Sie über die kurvenreichen Straßen zu Ihrem Ziel rasen. Fahren Sie bei Q-Bonus vorbei und kaufen Sie zusätzliche Waffen für spätere Szenen.



Nachdem er das Rennboot abgeholt hat, muß Bond zu Strombergs Atlantis fahren, wobei er unschuldige Schwimmer, Holzpfeiler und Strombergs Agenten ausweichen muß, die ihn mit ihren Rennbooten verfolgen.

Szene 2

Nach dem Treffen mit Stromberg gehen Bond und Anya zurück in ihr Hotel. Stromberg schöpft jetzt jedoch Verdacht und befiehlt, sie zu töten.



Fahren Sie in den Q-Truck, um Waffen zu kaufen und um Ihr Auto zu reparieren und ausstatten zu lassen, wobei Sie die Q-Bonus verwenden, die Sie zuvor abgeholt haben.



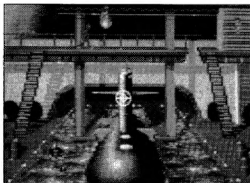
James beschließt, sich noch einmal in Atlantis unzuschauen—diesmal unter Wasser. Sie können nur in diese Szene kommen, wenn Sie die Unterwasserfähigkeit von Q erhalten.



Verwenden Sie die zusätzlichen Waffen, die Ihnen von Q zur Verfügung gestellt wurden, um große Feinde zu zerstören.

Szene 3 (Nur 16-bit-Versionen)

Bond's Besuch in Atlantis bestätigt seinen Verdacht über Stromberg. Ein amerikanisches Atom-U-Boot wird ausgeschickt, um Atlantis zu zerstören. Bond geht mit Anya an Bord. Stromberg ist dem Spiel jedoch einen Schritt voraus, kapert das amerikanische U-Boot und versteckt es in einem riesigen, hohlen Supertanker. Bond entkommt und befreit die Crews von den britischen, russischen und amerikanischen U-Booten. Zusammen starten sie einen Angriff. Finden aber dabei heraus, daß Stromberg sich im Kontrollraum sicher hinter einer gepanzerten Stahlplatte befindet. Bond nimmt den Sprengzünder aus der Atomrakete des U-Bootes und klettert in todesverachtender Weise zur Sicherheitskamera, um ein Loch in die Schutzwand zu sprengen.



Schützen Sie Bond vor den Wächtern, die hinter ihm laufen und ihn angreifen wollen. Achten Sie auf die feindlichen Fahrer im Wasser—sie tauchen überall auf.

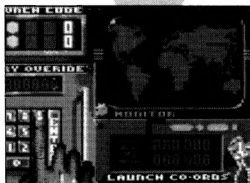
Vergessen Sie nicht, Bond zu schützen, bis die Atomladung explodiert ist. Schießen Sie Magazine für zusätzliche Munition.

Szene 4 (Nur 16-bit-Versionen)

Bond und U-Boot-Crew stürmen den Kontrollraum, aber—zu spät! Stromberg ist entkommen und hat Anya als **Gesell** mitgenommen. Seine letzte Tat war die Umprogrammierung der britischen und **russischen** U-Boote mit ihren **tödlichen** Atomraketen, die jetzt auf New York und Moskau gerichtet sind. Die daraus folgenden **Explosionen** würde die Welt in einen **Atomkrieg** stürzen, während sich Stromberg auf dem **Meeresboden** mit den koordinaten der U-Boote wieder **umzuprogrammieren**, bevor sie ihre **Abschußorte** erreichen:

U-Boot #1: 039 048° (degrees)

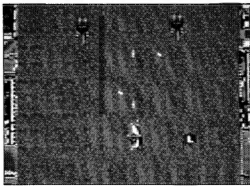
U-Boot #1: 038 022° (degrees)



Vergleichen Sie die Hauptsymbolsequenz mit den Symbolen, die durch Ihre eingegebene Zahlenfolge erzeugt wird. Schnell! Sie haben nur diese eine Chance, um Stromberg und seine Pläne für die Weltherrschaft aufzuhalten.

Szene 5

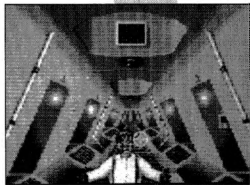
Der US Kommandeur hat den Befehl, Atlantis zu zerstören, obwohl Anya noch immer als Geisel dort ist. Bond hat eine Stunde, um sie zu retten. Er nimmt das speziell umgebaute Wet Bike, das von Q eingeflogen wurde, und muß die äußere Verteidigung zerstören und in Atlantis eindringen.



Q hat Pakete abgeworfen, die Sie einsammeln müssen. Verwenden Sie diese, um die verschiedenen Fahrzeuge zu zerstören, die Sie daran hindern sollen, ans Ziel zu gelangen.

Szene 6

Bond **rennt** durch die Gänge von Atlantis und sucht Anya. **Hier** trifft er auf Strombergs Truppe und die riesige, knochen-brechende Kreatur JAWS!



*Wehren Sie Strombergs Leibwächter ab, bis Stromberg in Panik gerät und versucht zu flüchten! **Vorsicht!** Der fast unbesiegbare JAWS blieb zurück, um eine alte Rechnung zu begleichen.*

Kontrollen

Führen sie Bond mit dem games controller. Drücken Sie Feuer zum Schießen und Abschließen der zusätzlichen Waffen. Halten Sie den Feuerknopf nach unten, um das Verteidigungssystem des Fahrzeuges zu bedienen.

Tasten:

16-bit:

Keyboard

Q—Hoch/Beschleunigen A—Langsam/Runter

O—Links P—Rechts

Leerzeichen—Feuer/Enter

H—Halten/Pause

Joystick:

Hoch drücken—Hoch/Beschleunigen

Zurück drücken—Langsam/Runter

Nach links—Links

Nach rechts—Rechts

Feuerknopf—Feuer/Enter

8-bit: Befolgen Sie die **Bildschirmanleitungen**

Ladeanweisungen:

Diskette:

Atari ST & Amiga: Gerät nullstellen und Spieldiskette einlegen.

IBM PC & Kompatibile: Boot mit DOS 2.1 oder höher. Umgehend Spieldiskette einlegen und A schreiben: und ENTER und RETURN drücken. Jetzt SPY schreiben und ENTER und RETURN drücken. Anweisungen für die Auswahl der Graphikkarten auf dem Bildschirm befolgen.

Commodore 64/128: Gerät nullstellen, Diskette einlegen und LOAD "*"8,1, schreiben.

Amstrad CPC: Gerät nullstellen, Diskette einlegen und RUN "DISC" schreiben.

Spectrum +3: Diskette in das Laufwerk legen und anschalten. ENTER drücken, sobald das Anfangsmenue erscheint.

Cassette:

Commodore 64/128: SHIFT halten und RUN/STOP-Taste drücken, dann Band starten.

Amstrad CPC: CTRL halten und ENTER-Taste drücken. Wenn Sie ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben, zuerst 1 TAPE schreiben. (I erhält man, wenn man die SHIFT- und die @-Taste gleichzeitig drückt).

Spectrum 48/128: LOAD" schreiben und ENTER drücken, dann Band starten.

Ladeprobleme

Sehen Sie bitte die Bedienungsanleitung für Ihr Gerät für weitere detaillierte Ladeanweisungen ein. Eine der am häufigsten vorkommenden Ursachen für Ladefehler von Cassetten sind schmutzige Köpfe im Cassettenrecorder.

Viren

Viele Disketten, die an uns zurückgeschickt wurden, enthielten Viren, die das weitere Laden von Spielen verhindern. Nehmen Sie keine Raubkopien von Spielen, da diese oft Virusprogramme enthalten, die Ihre gesamte Softwaresammlung ruinieren können. Versehen Sie Ihre Disketten immer mit einem Schreibschutz, um Infektionen zu vermeiden.

Anmerkung des Autors

Die Programmierer möchten Ihnen dafür, daß sie dieses fünfte Bond-Spiel gekauft haben und Sie dabei gleichzeitig daran erinnern, daß diese lizenziert sind—fertigen Sie sich also bitte keine Raubkopie unseres Spieles an!



James Bond 007

LIVE & LET DIE



LIVE AND LET DIE—English

Introduction

Dr. Kananga, the infamous and ruthless Prime Minister of the Caribbean island of San Monique, an island whose people are controlled by the fearful power of voodoo, is harvesting huge fields of poppies concealed under camouflaged netting on this paradise island. He plans to control the US drug market by flooding America with tons of free Heroin which would create a living hell for millions, and incidentally provide money for arms to Eastern bloc allied San Monique.

Dr. Kananga or “Mr. Big” as he is known in the underworld, is a shrewd operator who conceals his dealings from prying eyes. His headquarters, which are well hidden beneath a cemetery on San Monique, ships all of the un-refined heroin to processing factories in remote and inaccessible locations.

James bond, 007, the world’s top secret agent must undertake a series of dangerous missions to overcome the covert operations of Dr. Kananga.

As James Bond you must carry out the orders of “M”, travelling by the only accessible means.

Loading Instructions

Spectrum 48k

Cassette: Load "" and press Enter, then start tape.

Spectrum 128k/+2

Cassette: Use 'Tape Loader' option from start up menu then start tape.

Spectrum +3

Cassette: Use 'Loader' option from start up menu, ensure disk drive is empty, then start tape. **Disk:** Place disk in drive, and use 'Loader' option from start up menu.

Commodore 64/128

Cassette: Hold down SHIFT and press RUN STOP key, then start tape. **Disk:** Insert disk, type LOAD "",8,1 and press RETURN.

Amstrad CPC

Cassette: Hold down CTRL and press the small Enter key. **Disk:** Insert disk, type I CPM and press Enter. (I is obtained by holding down SHIFT and pressing @).

Amiga/ST versions

Disk: Reset machine and insert disk.

The Game

As James Bond you must travel along the various waterways; Target practice, South American jungle mission, Norwegian Fjords and Middle East desert exercises.

In the target practice section the red targets must be shot with the forward mounted machine gun, the black targets must be shot using missiles. There are two exercises that enable Bond to learn about the type of defence systems used by Kananga, and finally the mission which is bristling with Dr. Kananga's defences. You must avoid mines, gun emplacements, helicopters, submarines, enemy dive bombing planes and enemy boats, some of which drop mines or booby trapped fuel barrels and can only be destroyed with a missile.

Along the way you must completely pick up fuel by driving over fuel barrels, as well as the cannisters containing fuel and missiles dropped by the C.I.A. helicopters.

Your speedboat must travel through dark tunnels, slide up slopes to avoid obstacles and must destroy closed lock gates with 'snuff' missiles.

With a lot of skill and some luck you will reach the Heroin processing factories at the end of the waterway. The factory can only be destroyed by leaping off a log into the air and letting off a 'snuff' missile to finally destroy the evil installations.

Control

Spectrum

Pause—H

Boat control using joystick or Keyboard:

Left—O

Accelerate—Q

Bullets—Space

Abort—R

Right—P

Decelerate—A

Missiles—A + Space

Amstrad

Pause—Escape
 Boat control as Spectrum, **Return** also fires missiles.

C64

Pause—Run/Stop
 Boat control using Joystick

ST and Amiga

Pause—Help
 Boat control using Joystick or Mouse
 Left Button—Missiles
 or Keyboard:
 Cursor keys +

Abort—Escape
 Abort—Return
 Right Button—Bullets
 Alt—Bullets
 Shift—Missiles

Good luck 007, the world is counting on you

Copyright

Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962 © Eon Productions Ltd
 Gildrose Publications Ltd 1987. This game is sold subject to the
 following conditions; all unauthorised copying, hiring, lending,
 exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

Credits

Computer Game: Elite Systems Ltd—Peter Cook, Andy Williams,
 Bob & Dave Thomas, Bryron Nilson, Martin Ward, Paul Walker.

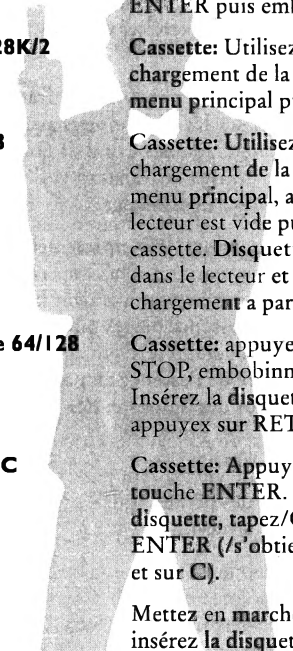
LIVE AND LET DIE—Français

L'infame premier ministre, le Dr Kananga de San Monique, une fle des Caraïbes dont les habitants sont gouvernés par le terrible pouvoir de Voodoo, récolte ses pavots plantés sur des champs immenses et camouflés sous des filets. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants aux États-Unis en inondant l'Amérique d'héroïne gratuite, créant ainsi l'enfer sur terre pour des millions de personnes et fournissant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, alliés de San Monique.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans le milieu, est un dirigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscrettes. Ses quartiers généraux se tenant sous un cimetière de San Monique, envoient l'héroïne non-raffinée par bateaux vers les usines de traitement qui se trouvent dans de endroits écartés et inaccessible.

James BOND 007, l'agent secret le plus connu du monde, la tête d'une série de missions dangereuses, est chargé de démonter les opérations secrètes du Dr Kananga. Comme James BOND, vous devez exécuter les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

Instructions de chargement

- 
- Spectrum 48K** **Cassette:** Chargez et appuyez sur ENTER puis embobinez la cassette.
- Spectrum 128K/2** **Cassette:** Utilisez l'option de chargement de la cassette à partir du menu principal puis embobinez la cassette.
- Spectrum +3** **Cassette:** Utilisez l'option de chargement de la cassette à partir du menu principal, assurez-vous que le lecteur est vide puis embobinez la cassette. **Disquette:** Placez le disque dans le lecteur et utilisez l'option de chargement à partir du menu principal.
- Commodore 64/128** **Cassette:** appuyez sur SHIFT et sur RUN STOP, embobinez la cassette. **Disquette:** Insérez la disquette, tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.
- Amstrad CPC** **Cassette:** Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER. **Disquette:** Insérez la disquette, tapez/CPM et appuyez sur ENTER (/s'obtient en appuyant sur SHIFT et sur C).
- Amiga/ST** Mettez en marche la machine et insérez la disquette.

Le Jeu

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

Dans les exercices de tir sur cibles, il faut tirer sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleur et sur les cibles noires avec des missiles. Il y a deux exercices qui permettent à James Bond de comprendre d'une part le système de défense utilisé par Kananga et d'autre part la mission rendue difficile par les défenses de Kananga.

Vous devez éviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage, il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semés.

Votre vedette à grande vitesse doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour éviter des obstacles et détruire des portes fermées à clé à l'aide de missiles renifleurs.

Avec beaucoup d'habileté et avec un peu de chance, vous atteindrez l'usine qui traite l'héroïne et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lançant un rondin en l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maéfiques.

Contrôle

Spectrum

Pause—H

abandon—R

Contrôle du bateau utilisez joystick ou clavier

a gauche—O

accélérer—Q

balles—ESPACE

abandon—R

a a droite—P

ralentir—A

missiles—A + ESPACE

Amstrad

Pause—ESCAPE

abandon—2 fois ESCAPE

Contrôlé du bateau comme Spectrum. RETURN peut

aussi être utilisé pour tirer des missiles.

C64

Pause—RUN/STOP

abandon—RETURN

Contrôle du bateau utilisez joystick

ST/AMIGA

Pause—Help

abandon—ESCAPE

Contrôle du bateau utilisez joystick ou souris

Missiles—BOUTON A GAUCHE

balles—BOUTON a DROITE ou CLAVIER

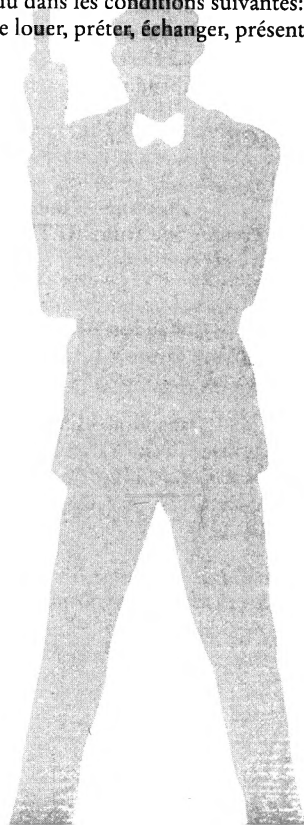
Touche du curballes—ALT

missiles—SHIFT

Bonne chance 007, le monde compte sur toi!

Copyright:

Gun Symbol Logo © danjacq S.A. 1962 © Eon productions Ltd 1987
Ce je est vendu dans les **conditions** suivantes: Il est strictement interdit de le copier, le louer, prêter, **échanger**, présenter au public ou de le diffuser.



LEBEN UND STERBENLASSEN DAS COMPUTERSPIEL—Deutsch

Einleitung

Dr. Kananga, der **niedertrachtige** und **rücksichtslose** Premierminister der karibischen Insel **San Monique**, einer Insel, deren Einwohner von der furchtbaren Macht des Voodoo zaubers **beherracht** werden, erntet riesige Mohnfelder ab, **deren** Ertrag hinter einem frisierten Reingewinn vertuscht wird.

Sein Ziel ist, die **Kontrolle** über den **US-amerikanischen** Drogenmarkt zu erlangen, indem er Amerika tonnenweise mit freiem Heroin überflutet, was für Millionen **die Hölle** bedeuten würde. Nebenbei will er für San Monique, das mit dem Ostblock im **Bündnia** atecht, Gelder für den Kauf von Waffen bereitstellen.

Dr. Kananga, oder auch "Mr. Big", **wie** er in Unterweltkreisen genannt wird, ist ein **gerissener** Unternehmer, des seine Geschäfte stets vor neugierigen Blicken zu **schützen** weiß. Seine Hauptquartiere, die gut versteckt unterhalb eines **Friedhofs** auf San Monique liegen, ver-schiffen das gesamte Rohheroin zur **weiteren** Verarbeitung in Fabriken an entlegenen Orten, zu **denen** niemand Zutritt hat.

James Bond 007, der **weltbekannte** Topgeheimagent, muß eine ganze Reihe gefährlicher **Missionen** auf sich **nehmen**, um endlich der verborgenen Operationen des Dr. **Kananga** Herr zu werden.

Als James Bond müssen Sie die Befehle von "M" ausführen, wobei Sie nur mit den Ihnen zugänglichen Mitteln auf die Reise gehen dürfen.

Ladeanweisungen

Spektrum 128K + 2

Kassette: Benutzen Sie die Tape-Loader-Option aus dem Startmenu, starten Sie dann das Band.

Spektrum + 3

Kassette: benutzen Sie die Loader-Option aus dem Start-menu, vergewissern Sie sich, daß das Diskettenlaufwerk leer ist und starten Sie dann das Band, etc... **Diskette:** Legen Sie die Diskette ein und benutzen Sie die "Loader"-option aus dem Startmenu.

C64/128

Kassette: Halten Sie Shift gedrückt und drücken Sie gleichzeitig auf RUN/STOP, dann starten Sie das Band. **Diskette:** Legen Sie die Diskette ein, tippen Sie "*" ,8,1, ein und drücken Sie RETURN.

Schneider

Kassette: Halten Sie die CTRL-Taste gedrückt und drücken Sie auf die kleine ENTER-Taste. **Diskette:** Legen Sie die Diskette ein, tippen Sie CPM und drücken Sie ENTER. (erhält man durch gleichzeitiges Drücken von SHIFT und @).

Amiga/ST Versionen

Diskette: schalten Sie das Gerät ein und legen Sie die Diskette ein

Das Spiel

Als James Bond müssen Sie die verschiedenen Wasserstraßen entlangfahren; Zielübung: südamerikanische Dschungelmission, norwegische Fjords, und Aufgaben in den Wüsten des Mittleren Osten sind zu bestehen.

Im Zielübungsabschnitt sollen Sie mit dem nach vorn erhöhten Gewehr die roten Ziele abschießen.

Es gibt zwei Übungsaufgaben, bei denen Bond etwas, über das von Dr. Kananga benutzte Verteidigungssystem lernen kann. Zum Schluß kommt dann die Mission, die von Dr. Kanangas Verteidigungsanlagen nur so strotzt.

Meiden Sie Mine, Geschützstellungen, Sturzbomben, feindliche Hubschrauber, U-Boote, feindliche Flugzeuge oder Boote, von denen einige auch Treibstoffässer mit Sprengladungen abwerfen, die nur mit einer Rakete zerstört werden können.

Unterwegs müssen Sie regelmäßig auftaken. Dies geschieht, indem Sie einfach über Treibstoffässer oder Kanister fahren, die Benzin und Raketengeschosse enthalten, und von CIA-Hubschraubern abgeworfen werden.¹

Ihr Schnellboot muß dunkle Tunnel durchfahren und Hänge hinaufgleiten.

Um Hinderpisse zu vermeiden. Außerdem muß es mit der sogenannten "Schnupperrakete" geschlossene.

Schleusentore durchbrechen. Mit viel Gerchick und ein wenig Glück können Sie am Ende: der Wasserstraßen die heroilverarbeitenden Fabriken erreichen. Die Fabrik kann nur zerstört werden, wenn man von einem Holzklotz hoch in die Luft springt und dabei eine "Schnupperrakete" losläßt, die schließlich die unheilbringenden Anlagen zerstört.

Befehle

Spectrum

Pause—H	Vorzeitiges—R
Bootssteuerung mit Joystick oder Tastatur	
Links—O	Rachts—P
Beschleunigen—Q	Verlangsamen—A
Kugeln—Leartaste	Raketen—A + Leertaste

Schneider

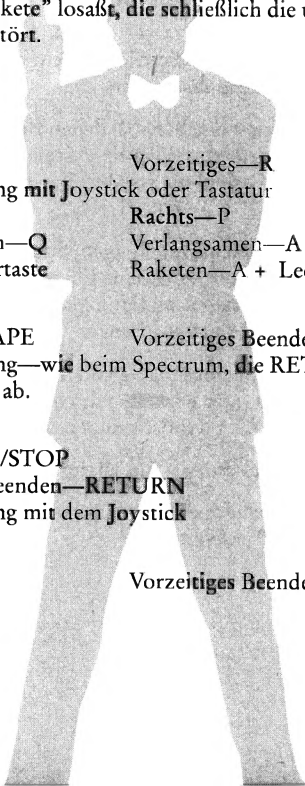
Pause—ESCAPE	Vorzeitiges Beenden—2mal ESCAPE
Bootssteuerung—wie beim Spectrum, die RETURN taste feuert auch Raketen ab.	

C64

Pause—RUN/STOP
 Vorzeitiges Beenden—RETURN
 Bootssteuerung mit dem Joystick

Amiga ST

Pause—help	Vorzeitiges Beenden—ESCAPE
------------	----------------------------



Bootssteuerung—mit Joystick oder Maus
Linker Knopf—Raketen Rechter Knopf—Kugeln
O—Tastatur Cursor + Tasten
Alt—Kugeln Shift—Raketen

Viel Glück, 007, die Welt zahlt auf Sie!

Copyright

Dieses Spiel ist Verkaufsgegenstand zu folgenden Bedingungen:
unautorisiertes Kopieren, Vermieten, Verleihen, Tauschen die
öffentliche Aufführung und Sendung ist streng untersagt.

M hat ihnen einen topgeheimen Auftrag erteilt: "Finden Sie Mr Big,
und kommen Sie ja nicht vorher zurück."

Q hat Ihnen seinen neusten Apparat anvertraut: "007, seien Sie
vorsichtig damit, es ist das schnellste und gefährlichste Motorboot, das
jemale hergestellt worden ist. Um sicherzustellen, daß Sie Mr Big auch
wirklich finden, haben wir für Sie einige Übungen für
Extremsituationen arrangiert. Bevor wir Sie nach Florida—Mr Bige
Heimat—lassen, fahren Sie von der Sahara bis zum Nordpol".

Viel Glück, 007!

LIVE & LET DIE—Italiano

Introduzione

Dr. Kanaga prima ministro dell'isola di Santa Monica, e uno dei maggiori produttori di eroina, le piantagioni sono cammuffate sotto speciali reti mimetiche, le raffinerie si trovano in impervie zone lontane e il suo quartier generale è nascosto sotto il cimitero dell'isola.

Dr. Kanaga o "Mr Big" come viene chiamato nel gergo, sta pensando di invadere il mercato americano con tonnellate di eroina. Gli intralci di un tale mercato di morte serviranno per fornire anni al blocco aerea, alleato di Santa Monica.

James Bond, 007, deve portare a termine una serie di pericolosissime missioni con lo scopo di smascherare tutta l'organizzazione di "Mr. Big".

Caricamento

64 cassetta:

SHIFT e RUN/STOP

64 disco:

LOAD "8,1

Amiga e ST:

Resetta la macchina e inserisci il disco.

Il Gioco

James Bond deve superare varie prove: allenarsi al tiro, missione nella giungla del Sud America, esercitazioni nei fiordi Norwegesi e nel deserto del medio Oriente.

Nella sezione di pratica al tiro, i bersagli rossi devono essere colpiti con la machine gun montata in avanti, i bersagli neri con i missili. Vi sono due esercizi che permettano a Bond di imparare i tipi di sistemi di difesa usati da Kananga, quindi lo aspetta la missione vera e propria dove affronterà l'organizzazione di Kananga. Dovrai evitare mine, appostamenti, bombe, elicotteri nemici, sottomarini aerei e navi nemiche, alcune delle quali seminano mine e barili di carburante e che possono essere distrutte solo con missili.

Sul tuo cammino devi costantemente raccogliere carburante, per fare ciò devi spostarti sopra i barili. Lo stesso per i rifornimenti e i missili lanciati dagli elicotteri della C.I.A.

La tua "speedboat" deve passare attraverso buie gallerie, scivolare su ripidi pendii per evitare ostacoli, devi distruggere cancelli bloccati con i tuoi missili.

Con molta abilità e con un pizzico di fortuna raggiungerai le raffinerie che possono essere distrutte solo con missili.



James Bond 007

LICENCE
TO KILL

LICENCE TO KILL—English

The Aim of the Game

Become James Bond in his latest adventure and destroy the evil drug smuggler Sanchez. Guide 007 as he fights it out on Cray Cay, over Miami bay and underwater on his way to the final confrontation in 18-wheeler fuel tankers. Defeat Sanchez and give Bond what he wants—*REVENGE*.

Scene 1

Part 1

Bond and Felix Leiter swoop low in their helicopter over Cray Cay to prevent Sanchez escaping with his beautiful girlfriend. Avoid all tall buildings and shoot out the gun emplacements as you gun down his jeep. Remember—the faster you fly the lower you go.

Part 2

Bond leaps into action and sets off on foot to catch Sanchez. Watch out—many of Sanchez' henchmen have been deployed to ambush you. Duck and shoot your way through while collecting extra magazines. Watch out for the oil barrels as they explode after four direct hits. Can you make it back to Felix in the waiting helicopter? Your wits and your 15-shot Beretta can make the difference!

Part 3

Bond is lowered by rope from the helicopter as Sanchez attempts to escape to Cuba in his aircraft. Guide 007 onto the back of the dodging plane and attach the tow rope. Remember Felix can't guide the pilot if you are in clouds and time is running out! Position Bond directly over the tail of the plane and press the fire button to "lock-on" it's not as easy as it sounds.

Scene 2**Part 1**

007 dives into the thick of it as he interrupts a 'Drop' by the drug smugglers. They set off in hot pursuit and Bond must swim for his life as divers are launched against him. Swimming underwater stops the boats from firing, but what about the divers? Destroy the drug caches for a bonus. Armed only with a knife, can you hold out until the 'Drop' plane arrives?

Part 2

Harpoon the seaplane's pontoons and you're off in a high speed chase as you waterski barefoot behind the seaplane. Watch out—high speed catamarans have been launched to catch you. Weave your way to the seaplane to gain control and escape!

Scene 3

You have destroyed Sanchez' drug factory only to find he has escaped you once again. You must prevent Sanchez reaching the border with his drugs haul stored in 18-wheeler tankers. In the chase sequence to end all

chases you must destroy each tanker in turn until you reach the final tanker containing Sanchez. Be on the lookout—Sanchez has Stinger missiles to prevent you using your LICENCE TO KILL.

Once you have mastered each sequence, improve your score by going round again—but this time it will be much harder.

Controlling Bond

Bond controls a variety of vehicles by moving left and right to dodge/steer. Push forwards and backwards to accelerate and decelerate. When running, aim by pressing the fire button to go into fire mode. Moving left and right moves the aiming reticle and pressing the fire button again shoots in that direction. Push forward to continue running. At certain times a reticle will appear telling you to Jump, Shoot etc—press fire to do this.

Status Panel

Underneath the 007 logo a systems panel is displayed which changes with each stage. This gives Altimeter/Radar/ Ammunition rounds, countdown timer, oxygen level, take-off speed and miles to border in sequence.

The bottom window displays score/lives panel.

Controls

Control Bond by Joystick or Keyboard.

Keys:

Q—Moves forward

O—Moves left

SPACE—Fire

Shift & X—Exit

A—Moves backwards

P—Moves right

H—Hold/Pause

Loading Instructions

Atari ST/Amiga

Reset machine and insert game disk

Spectrum +3

Disk: Place disk in drive and use “Loader” option from start up menu.

Commodore 64/128

Disk: Type LOAD””,8,1

Amstrad

Disk: Insert disk, type RUN
“DISC” and press ENTER.

Spectrum

Cassette: Type LOAD”” ENTER

Commodore 64/128

Cassette: Shift/Run Stop

Amstrad

Cassette: Hold down CTRL and
press the small ENTER key.

LE BUT DU JEU—Français

Devenez James Bond et détruisez Sanchez le tout puissant trafiquant en drogues. Servez de guide à 007 lors de ses combats sans merci sur Cray Cay, au dessus de la baie de Miami et sous l'eau, juste avant l'ultime confrontation, pendant laquelle des tankers à 18 roues entrèrent en jeu. Faites mordre la poussière à Sanchez—et donnez à Bond ce qu'il veut: *SA REVANCHE*.

Scene 1

Niveau 1

Bond et Felix veulent empêcher Sanchez de s'échapper avec sa belle damie : les voila en avion, rasant Cray Cay, Repérez les gratte-ciel très hauts et l'emplacement de ses armes lorsque vous tirez sur sa jeep. Et n'oubliez pas une chose : Plus votre vitesse est grande, plus votre avion vole bas.

Niveau 2

Bond entre en action, et se met en route à pied—pour essayer de capturer Sanchez. Prenez garde, la plupart des acolytes de Sanchez sont restés en arrière pour vous empêcher de passer. Il vous faudra savoir plonger au Ras du sol et vous frayer un chemin l'arme au poing. Vous ramasserez pendant ce temps des cartouches supplémentaires, mais ouvrez l'œil : certains barils de pétrole sont vraiment explosifs! Réussirez-vous à retourner jusqu'à l'hélicoptère de Felix Leiter qui vous attend? Votre astuch et votre Beretta 15 feront toute la différence.

Niveau 3

Bond se retrouve sur la corde raide alors que Sanchez tente de s'échapper à Cuba, dans son avion. Menez Bond 007 jusqu'à l'arrière de l'avion, qui sans cesse fait des bonds de côté. Attachez le câble de remorquage. Rappelez-vous que Felix ne peut pas guider le pilote si vous êtes dans les nuages et que le temps passe... beaucoup trop vite. Positionnez Bond juste au-dessus de la queue de l'avion et appuyez sur le bouton de tir pour "l'arrimage" ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air.

Scène 2

Niveau 1

007 se retrouve au plus fort de la mêlée et en plein cœur de l'action lorsqu'il interrompt un "parachutage" des trafiquants en drogue. La poursuite est des plus archangees et Bond n'aura la vie sauve que s'il parvient à distancer les hommes grenouilles. Nager sous l'eau empêche certes les bateaux de tirer mais pas les hommes grenouilles ... Détruisez les cachettes ou sont entreposées et vous gagnerez un bonus. Mais, ayant pour toute arme un simple couteau, tiendrez vous le coup jusqu'à ce que l'avion qui doit "parachuter" arrive?

Niveau 2

Harponnez les pontons de l'hydravion et vous serez paré pour une chasse effrénée sur fond de ski nautique à pieds nus, dernière l'hydravion. Restez vigilants: des catamarans hyper rapides sont à votre poursuite. Sans hésiter à faire des tours et des détours, zigzaguez jusqu'à ce que vous parveniez à votre hydravion, prenez en le contrôle et e'chappez-vous!

Scene 3

A peine avez-vous détruit les fabriques de drogue de Sanchez que vous vous apercevez qu'il vous a échappé une fois de plus. Il faut absolument que vous empêchiez Sanchez, d'**atteindre** la frontière, d'autant plus qu'il transporte une belle somme de **drogues dans** ses tankers à 18 roues. Lors de la dernière séquence qui **clôturera toutes** les poursuites, vous devrez détruire tous les tankers **les uns apres les autres** jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le tanker de **Sanchez**. **Faites** attention, Sanchez possède des missiles Stinger qui **vous empêchent** d'utiliser votre "Permis de tuer".

Une fois que **vous aurez** maîtrisé chaque **séquence**, vous pouvez améliorer vos scores en reprenant tout depuis le début, mais la difficulté ne sera **plus la même!**

Controler Bond

Bond contrôle une variété de **véhicules en bougeant à** gauche ou à droite pour esquiver ou prendre un virage **et en allant en avant** ou en arriere pour accélérer. **S'il court**, appuyez **sur** le bouton de tir pour accéder au mode tir et pour **pouvoir viser**. **Pour viser** à droite **ou** à gauche, bougez à droite ou à **gauche et** appuyez **sur** le bouton de tir pour tirer dans la direction choisie. **Actionnez-le vers** l'avant pour continuer à courir. A certains moments, un réticule **apparaîtra**, vous disant de sauter, de tirer ... etc. **Appuyez alors sur** le bouton de tir pour le faire.

Le Panneau des Stauts

En dessous du Logo 007, un **panneau-système** s'affiche, un peu différent selon les **niveaux**. Cela **vous donne**, par ordre l'altimètre, le radar, les

munitions, le chronomètre, le niveau d'oxygène, la vitesse de décollage et les miles qui vous séparent de la frontière.

La fenêtre du bas affiche le panneau des scores/des vies.

Les Contrôles

Contrôlez Bond avec le joystick ou le clavier.

les touches:

Q—aller vers l'avant
A—aller en arrière
barre d'espace—tir
SHIFT & X abandon

O—aller à gauche
P—aller à droite
H—Arrêt/Pause

Instructions de Chargement

Atari ST/Amiga	réinitialiser la machine et insérer le disque de jeu.
Commodore 64	disquette: tapez LOAD""8.1.
Spectrum +3	Mettez la disquette dans le lecteur et utilisez l'option "loader" sur le menu de départ.
Amstrad	Insérer le disque, taper RUN "DISC" et
Spectrum	Cassette: Tapez LOAD"" (ENTER)
Commodore 64	Cassette: SHIFT/RUN STOP
Amstrad	Cassette: Appuyer sur CTRL et la petite touche ENTER.

LIZENZ ZUM TÖTEN—Deutsch

Ziel des Speles

Übernehmen Sie die Rolle von James Bond in seinem neuen Abenteuer, und vernichten Sie den fiesen Drogenschmuggler Sanchez. Begleiten Sie 007 bei seinen Kämpfen in Cray Cay, über der Bucht von Miami oder unter Wasser auf dem Weg zur letzten Auseinandersetzung in riesigen Tanklastzügen. Schlagen Sie Sanchez—verhelfen Sie Bond zu seiner Rache!

Szene I

Level 1

Bond und Felix fliegen tief über Cray Cay, um zu verhindern, daß Sanchez mit seiner hübschen Freundin flieht. Vorsicht vor hohen Gebäuden und Geschützstellungen bei der Jagd auf Sanchez Jeep. Denken Sie daran—je schneller Sie fliegen, desto tiefer müssen Sie gehen!

Level 2

Bond tritt in Aktion und macht sich auf die Suche nach Sanchez. Achtung—Sanchez Handlanger sind zurückgeblieben, um ihn daran zu hindern. Weichen Sie aus und schießen Sie Ihren Weg frei, während Sie Zusatzmunition aufsammeln—aber achten Sie auf die Olfasser. Sie explodieren, wenn sie von 4 Schüssen getroffen werden. Werden Sie es zurück zu Felix Leiter schaffen, der im Helikopter auf Sie wartet—Ihre Intelligenz und die 15-Schuß-Beretta machen es möglich.

Level 3

Bond wird an einem Seil herabgelassen, als Sanchez in seinem Flugzeug nach Kuba entfliehen will. Begleiten Sie 007 auf das Dach des ausweichenden Flugzeuges und befestigen Sie dort das Schlepptau. Denken Sie daran, daß Felix dem Piloten nicht folgen kann, wenn Sie in Wolken geraten, und die Zeit wird knapp. Positionieren Sie Bond direkt über dem Flugzeugheck, und drücken Sie den Feuerknopf um anzukoppeln—es klingt einfacher, als es ist.

Szene 2**Level 1**

007 taucht mitten ins Geschehen, um einen Abwurf der Drogenschmuggler zu stören. Es gibt eine wilde Verfolgungsjagd, und Bond muß um sein Leben schwimmen, als Taucher auf ihn angesetzt werden. Er schwimmt unter Wasser, um sich gegen das Gewehrfeuer aus den Booten zu schützen, aber wie wehrt man die Taucher ab? Die Zerstörung von Drogenverstecken bringt Bonuspunkte. Werden Sie, nur mit einem Messer bewaffnet, durchhalten können, bis das Flugzeug eintrifft, das die "heiße Ware" abwerfen soll?

Level 2

Schießen Sie Ihre Harpune auf die Schwimmer des Wasserflugzeuges. Und schon sind Sie auf und davon, indem Sie sich an das Flugzeug anhängen und Ihre Füße als Wasserski benutzt werden. Aber seien Sie auf der Hut—Hochgeschwindigkeitsschiffe werden eingesetzt, um Sie zu erwischen. Weichen Sie ihnen aus, während Sie versuchen, das Flugzeug zu erreichen, die Steuerung zu übernehmen und zu entfliehen.

Szene 3

Sie haben Sanchez Drogenfabrik zerstört, doch er selbst ist Ihnen wieder entkommen. Sie müssen ihn daran hindern, mit seiner Drogenladung auf riesigen Tanklastzügen die Grenze zu erreichen. Bei dieser Verfolgungsjagd müssen Sie nacheinander alle Laster zerstören, bis Sie schließlich den letzten erreichen, in dem sich Sanchez befindet. Doch aufgepaßt—Sanchez setzt Stinger-Raketen ein, damit Sie Ihre LIZENZ ZUM TOTEN nicht anwenden.

Wenn Sie alle Level gemeistert haben, dann verbessern Sie Ihren Score, indem Sie eine neue Runde drehen—doch diesmal wird es viel schwieriger sein.

Steuerung

Bond steuert eine Vielzahl von Fahrzeugen, indem er den Joystick nach links oder rechts bewegt, um zu lenken/auszuweichen und nach vorne oder zurück, um zu beschleunigen/bremsen. Während der Fahrt gelangt man in den Schußmodus durch Drücken des Feuerknopfes. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um das Fadendkreuz auf Ihr Ziel einzustellen, drücken Sie Feuer, um in die gewählte Richtung zu schießen. Drücken Sie den Joystick nach vorn um weiterzufahren. Manchmal erscheint eine Anzeige mit Anweisungen wie Springen (Jump), Schießen (Shoot) etc. —drücken Sie Feuer, um die Anweisungen zu befolgen.

Anzeigetafel

Unter dem 007-Logo sehen Sie eine Anzeigetafel, die sich in jedem Level ändert. Hier werden nacheinander Höhenmesser, Radar,

Munition, Countdown-Anzeige, Sauerstoffstand, Geschwindigkeit und Entfernung zur Grenze angegeben werden.

Im unteren Fenster werden der Score und die Anzahl der Leben aufgeführt.

Steuerung

Steuern Sie Bond mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur

Tasten:

Q—vorwärts bewegen

A—rückwärts bewegen

Leertaste—schießen

Shift & X—Beenden

O—nach links

P—nach rechts

H—Pause

Ladeanweisungen

Atari St/Amiga:

Sie Ihren Computer an bzw. lösen Sie ein Reset aus und legen Sie die Spieldiskette ein

Commodore 64:

Geben Sie LOAD"*",8,1 ein.

Amstrad:

Legen Sie die Diskette ein, tippen RUN"DISC" und drücken ENTER.

Commodore 64:

Cassette: SHIFT und RUN/STOP drücken, dann PLAY drücken.

Amstrad:

Cassette: Legen Sie die Diskette ein, tippen RUN"DISC" und drücken ENTER.

LICENZA DI UCCIDERE—Italiano

Proposito del Gioco

Impersonerai James Bond nella sua ultimissima avventura per distruggere il diabolico contrabbandiere di droga Sanchez. Guida 007 nella sua lotta a Cray Cay, sulla baia di Miami ed in immersione verso la confrontazione finale che si svolgera' su camion per il trasporto di carburante a 18 ruote. Sconfiggi Sanchez e daa Bond quello che vuole—*LA VENDETTA.*

Scena Prima

Prima Parte

Bond e Felix Leiter volano a bassa quota sul loro elicottero sopra Cray Cay all'inseguimento di Sanchez che sta fuggendo con la sua bellissima ragazza. Evita tutti gli edifici alti, mira e spara alla jeep di Sanchez. Ricorda—maggiore e' la velocita' di volo, minore sara' la quota!

Seconda Parte

Bond entra in azione e si mette sulle tracce di Sanchez. Sii molt cauto— Sanchez ha piazzato molti dei suoi uomini alle tue costole! Mentre ti farai strada fra le varie imboscate, colleziona giornal-extra. Attento ai barili di petrolio che esploderanno dopo quattro colpi diretti. Ce la farai a tornare da Felix che ti aspetta sull'elicottero? Il tuo genio e la tua Beretta a 15 colpi possono fare la differenza!.

Terza Part

Bond viene calato dall'elicottero con una fune mentre Sanchez cerca di scappare a Cuba col suo aereo. Guida 007 verso la coda dell'aereo in fuga e attacca la fune di rinorchio. Ricorda Felix non puo' inserire il pilota automatico se il cielo e' nuvoloso e tu stai muovendoti all'esterno dell'aereo! Posiziona Bond direttamente sulla coda dell'aereo e premi il pulsante di fuoco su "Lock on" ("Bloccato"). Non sara' pero' semplice come potrebbe sembrare.

Scena Seconda

Prima Parte

007 si butta a capofitto nell'azione. Si verifica un inseguimento "caldissimo" e Bond deve salvarsi la vita a nuoto proteggendosi dai sommozzatori che vengono lanciati contro di lui. Nuotare sott'acqua impedirà alle navi di sparare, ma cosa potrai fare contro i sommozzatori? Distruggi i caches di droga e otterrai un buono. Armato esclusivamente di coltello, riuscirai a resistere fino all'arrivo dell'aereo?

Seconda Parte

Arpiona il galleggiante dell'idrovolante e ti ritroverai in superficie a far sci d'acqua ad altissima velocità e ... a piedi nudi Attenzione però—al tuo inseguimento sono stati lanciati catamarani molto veloci. Cerca di raggiungere l'idrovolante, riprendine il controllo e fuggi.

Scena Terza

Hai distrutto la fabbrica di droga di Sanchez solo per scoprire che ti e' sfuggito un'altra volta. Devi impedire a Sanchez di raggiungere il confine con la sua droga stoccata in camion a 18 ruote Nel corso

dell'inseguimento dovrai quindi distruggere ogni singolo camion fino a raggiungere e distruggere quello che trasporta Sanchez. Sta' all'erta— Sanchez ha a disposizione missili Stinger per impedirti di usare la tua LICENZA DI UCCIDERE.

Quando avrai superato con successo ogni singola sequenza del gioco, puoi aumentare il tuo punteggio rifacendolo da capo—attenzione pero', questa volta sara' molto piu' difficile!!

Controllare Bond

Bond controlla una varieta' di veicoli muovendo a destra e a sinistra per schivare/curvare muoversi frontalmente e in retromarcia e inoltre per accelerare e frenare. **Quando** sei in corsa, per prendere la mira premi il pulsante di fuoco e **entra** nel modo di fuoco. Il movimento a destra e a sinistra muove il reticolato di mira e una successiva pressione del pulsante di fuoco provochera' una carica in quella direzione. Spingi in avanti per continuare a correre. In alcuni momenti apparira' un reticolato per mostrarti se saltare, sparare o altro—per eseguire, premi il pulsante di fuoco.

Pannello dei Comandi

Sotto al logo di 007 e' posizionato un pannello di sistemi che cambiera' al cambiare del livello di gioco. Questo ti fornisce Altimetro/Radar/Munizioni, imer per il conto alla rovescia, livello dell'ossigeno, velocita' di decollo e miglia da percorrere in sequenza.

La finestrella in alto sullo schermo mostra punteggio e.

Controlli

Controllerai Bond col joystick o con la tastiera

Tasti:

Q—Movimento frontale	A—Retromarcia
O—A sinistra	P—A destra
H—Pausa	SpaZIO—fuoco
Shift & X—Uscita	

Istruzioni per il Caricamento

- | | |
|--------------------------|--|
| Atari ST/Amiga | Riassetta il computer e inserisci il dischetto. |
| Spectrum | Inserisci il dischetto nel drive e usa l'opzione "Loader" dall'inizio del menu'. |
| Commodore 64/128 | Digita LOAD "*" ,8,1 |
| Amstrad | inserisci il dischetto, digita RUN "DISC" e premi ENTER. |
| Spectrum Cassette | Usa l'opzione "Loader" ("caricatore") dall'inizio del menu'. Assicurati che il drive del dischetto sia vuoto, por inizia col nastro. |
| Commodore 64/128 | Cassette: Tieni schiacciato "shift" e premi "run stop". |
| Amstrad Cassette | Tieni premuto CTRL e schiaccia il tastino ENTER. |



PIRACY IS THEFT

WARNING!

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



PIRACY IS THEFT

COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



LE PIRATAGE C'EST DU VOL

AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié (même pour une copie de sauvegarde), loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes information relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



LE PIRATAGE C'EST DU VOL

AVERTISSEMENT

C'est un crime punie par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes information relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



RAUBKOPIEREN IST DIEBSTAHL

COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingeholt worden!

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.



RAUBKOPIEREN IST DIEBSTAHL

ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Product verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt, und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt!

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.