




SEGA
MEGA DRIVE

JAMES BOND
007 
TM
THE DUEL

DOMARK

INSTRUCTION MANUAL

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

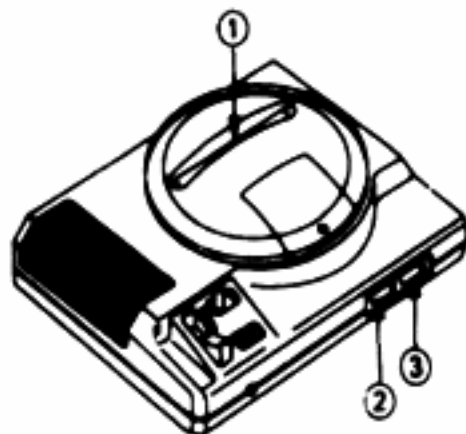
IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega drive
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive 2.



"Le Duel" Scenario

Bond est de retour pour relever son plus grand défi. Il doit affronter tous ses anciens adversaires, dans une course pour sauver le monde.

Le professeur fou Gravemar a attaqué un centre international top secret de lancement de satellites sur une île isolée des Antilles. Après avoir pris le contrôle des savants, il a entrepris la construction de satellites qu'il a l'intention d'envoyer dans l'espace par navette, afin de devenir maître du monde. Pour empêcher Bond de l'arrêter, Gravemar a construit une machine de clonage qu'il utilise pour reproduire tous les anciens ennemis de Bond.

Des otages détenus sur l'île servent de bouclier humain et le Professeur a de nombreux gardes dont les instructions sont de tirer pour tuer. Jamais auparavant Bond n'a été confronté à une telle opposition.

Dans cette mission, Bond doit délivrer les otages et détruire les constructions du professeur fou, y compris la base de lancement de la navette spatiale, en localisant et en plaçant des bombes à des positions stratégiques. Pour aider Bond, Q a réussi à placer des armes spéciales (boîtes Q) à différents endroits de l'île, mais Bond aura besoin de tout son talent pour réussir...



LES COMMANDES

Avant de commencer à jouer, il faut savoir quels boutons commandent les déplacements et les fonctions dont vous aurez besoin pendant le jeu.

- 1. Bouton directionnel (Bouton-D)**
 - Appuyez sur GAUCHE ou DROITE pour que Bond s'oriente dans différentes directions.
 - Appuyez sur BAS ou HAUT pour vous agenouiller ou vous lever.
 - Placez-vous près d'une porte et appuyez sur HAUT pour vous cacher derrière la porte.
- 2. Bouton A**
 - Sauter.
 - Appuyez sur A plus le bouton directionnel (Bouton-D) pour sauter dans une autre direction.
- 3. Bouton B**
 - Tirer - maintenez enfoncé pour tir automatique.
 - Appuyez sur B plus le bouton directionnel pour tirer dans une autre direction.
- 4. Bouton C**
 - Lancer une grenade (si vous en avez).
- 5. Bouton Start**
 - Commencer le jeu.
 - Pause.

NIVEAU 1

L'action commence quand Bond atterrit sur le navire ravitailleur débarquant sur les docks de l'île. Vous devez trouver et délivrer les otages, éliminer les gardes du professeur, localiser et placer la bombe qui détruira le pont d'envol du navire et affronter un vieil ennemi, Jaws, afin de vous échapper. Attention, vous ne disposez que d'un temps limité jusqu'à l'explosion de la bombe et si vous vous trouvez toujours sur ce niveau, vous mourrez.

NIVEAU 2

Ayant neutralisé le navire ravitailleur du professeur, vous devez vous frayer un chemin à travers la jungle où est cachée la station satellite réceptrice. Le redoutable docteur Vaudou Bones entravera votre tentative de prendre la station d'assaut. Vous devez, bien sûr, libérer les otages avant de pouvoir placer la bombe, puis trouver l'entrée du niveau 3, la centrale souterraine



NIVEAU 3

A l'intérieur du volcan, le professeur fou Gravemar a construit un réacteur d'échange de chaleur volcanique. Vous devez traverser les couloirs, éviter la lave fondue, escalader l'extérieur du réacteur, atteindre le sommet pour placer la bombe, puis vous diriger vers le niveau 4, la rampe de lancement de la navette, tout en vous méfiant de Yoyo.

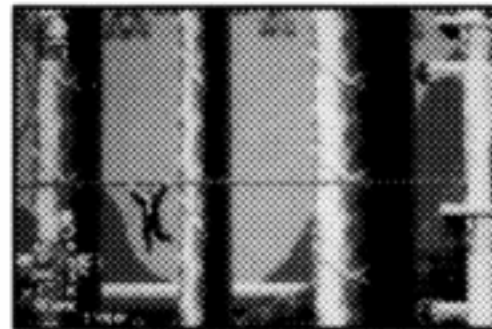
NIVEAU 4

Votre objectif est de détruire la navette spatiale, c'est donc le niveau le plus difficile. Odd Job et les gardes ne sont pas vos seuls obstacles car vous devez aussi échapper à l'extrême chaleur des moteurs de la navette. Une fois les otages délivrés et la navette détruite, la mission de Bond est terminée... enfin presque....maintenant vous devez vous échapper de l'île.

NIVEAU 5

Jaws, votre pire ennemi, est de retour, et tente une dernière fois de vous tuer. Vous ne pourrez vous échapper que si vous réussissez à vaincre Jaws.

Bonne chance, James!



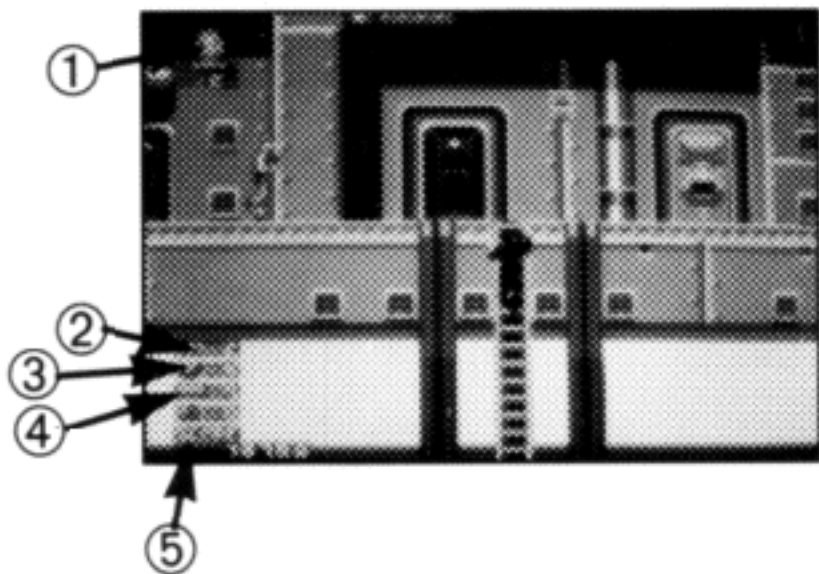
INFOS À L'ÉCRAN

Explication des icônes apparaissant à l'écran
(de haut en bas):

1. Nombre d'otages/Indicateur de bombes.
2. Nombre de vies.
3. Nombre de fois où vous pouvez être touché avant de perdre une vie.
4. Nombre de chargeurs (munitions contenant 24 balles). Ramassez-les quand vous tuez un ennemi. Bond rechargera automatiquement son revolver.
5. Nombre de grenades (obtenues uniquement en prenant une Boîte Q).

SCORE

250	Balle sur véhicule ennemi
250	Ramasser chargeur
2,500	Tuer garde ennemi
5,000	Tuer Yoyo/Bones/Odd Job
10,000	Ramasser boîte Q
10,000	Ramasser bombe
15,000	Tuer Jaws
25,000	Traverser sous-marin
25,000	Délivrer otage
25,000	Placer bombe
50,000	Détruire véhicule ennemi
50,000	Faire sauter objectif



ALSO AVAILABLE FROM DOMARK

Master System

PRINCE OF PERSIA

TRIVIAL PURSUIT

PITFIGHTER

SUPER SPACE INVADERS

Game Gear

SUPER SPACE INVADERS

PRINCE OF PERSIA

**PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY**

THIS PRODUCT is brought to you by

DOMARK

For all enquiries about this or any other Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR. Tel: +44(0)81 780 2224.

Patents: U.S. Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No.80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No.88-4302;
Singapore No. 88-155; Japan No.82-205605 (Pending)

"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
"James Bond 007: The Duel" © Eon Productions Ltd. MAC B, Inc. 1992. All rights reserved. Gun symbol logo © 1962 Danjaq SA and United Artists Co.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.
PRINTED IN JAPAN