

TYPHOON

Récemment sorti des arcades de jeu, TYPHOON représente la toute dernière action de combat maritime et aérien alliant les forces de l'avion chasseur à celles de l'hélicoptère de combat.

Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé; hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. La tempête fait rage pendant que vous livrez bataille dans les airs.

TYPHOON, le Konami d'arcade, est désormais disponible pour votre micro ordinateur personnel, avec un mouvement défilé rapide et trois dimensions pour un combat aérien acharné. Accumulez un vaste déploiement d'armes meurtrières sur huit niveaux de folle ivresse, chacun atteignant son summum contre un adversaire écrasant.

La simulation réaliste de ce jeu de Imagine, compulsif et passionnant vous électrisera.

NOTE IMPORTANTE

Les machines Amstrad 464, 664 chargeront en plusieurs parties. Suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Les machines Amstrad 6128 chargeront tous les niveaux automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se contrôle avec le levier.

BARRE ESPACE — Lance une bombe

ENTER — Envoie une bombe à action multiple

ESC — Pause et reprise du jeu

STATUT ET SCORE

Les vies restantes et le niveau actuel sont affichés en haut, à droite de l'écran. En bas, à droite est affiché le missile à action multiple si on ne l'a pas utilisé (un missile par vie). Au milieu, à gauche, les armes que l'on possède déjà, sont affichées.

Tourelle anti-aérienne — 50 points

Chasseur ennemi — 150 points

Etape finale — 1350 points

CONSEILS UTILES

- Apprenez à anticiper les vagues d'attaque.
- Détruisez les tourelles anti-aériennes dès que possible.
- Gardez la bombe à action multiple pour les moments difficiles d'une étape.
- La bombe à action multiple détruit les munitions ennemies (utile en cas de situations difficiles)

TYPHOON

Son code de programme, sa représentation graphique et sa technique artistique sont les copyrights de Imagine Software et ne peuvent être ni reproduits, ni mis en magasin, ni loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Produit par D.C.Ward

Programme de Steve Lamb

Graphique de Steve Lamb et Alison Jefftha

Musique de Jonathan Dunn.

©KONAMI

©1988 Imagine Software