

OPERATION THUNDERBOLT

TAITO



ocean[®]

ROY ADAMS EST DE RETOUR!

La nouvelle du déroutage a été communiquée par un DC10 quittant Paris pur Boston – des partisans arabes ont pris la commande du vol 102 et l'ont dérouté vers l'Afrique...L'avion atterrit en territoire hostile et les terroristes commencent leur chantage...

Le sauvetage s'impose d'urgence. Un seul homme peut le diriger: Roy Adams. Encore Fatigué après l'Opération Wolf, il est néanmoins disposé à effectuer, avec son équipe d'élite, une sortie pour libérer les otages. Un jeu d'action plein de fusillades et de batailles enragées, pour un ou deux joueurs.

Mieux encore: en plus du défilement horizontal de L'Operation Wolf, le scénario est en 3D... Alors: attention aux jets, aux hélicoptères, aux chars et à bien d'autres dangers qui vous attaquent de partout. Utilisez le viseur laser et le gilet pare-balles, mais que faire contre les missiles air-sol! BONNE CHANCE!

POUR CHARGER LE JEU

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN* et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN* puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN*, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION – Amstrad 64K: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

Amstrad 128K: Les cinq sections se chargent en une seule fois.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN*DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu est pour un ou deux joueurs, et peut se jouer au clavier ou au levier.

TOUCHES PREDEFINIES

Q	– VERS LE HAUT
A	– VERS LE BAS
O	– VERS LA GAUCHE
P	– VERS LA DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	– TIR

TOUCHES POUR CLAVIER ET MANETTE DE JEU

- T+Y+U – SUSPEND LE JEU
- R – TIR DE ROQUETTES
- ENTER – TIR DE ROQUETTES – Joueur 2 quand le clavier est inutilisé
- F – DEBUT JOUEUR 1
- G – DEBUT JOUEUR 2

L'UN OU L'AUTRE DES JOUEURS PEUT COMMENCER A JOUER N'IMPORTE QUAND.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états affiche votre score, la vie qui vous reste, les balles restantes, le nombre de magasins inutilisés, et le nombre de roquettes qui restent à l'un des joueurs ou aux deux.

Sont également indiqués les articles que détiennent les horreurs. Celui de gauche est le dernier ramassé. Celui du milieu est le gilet pare-balles de (si ramassé), et celui de droite le viseur laser (si ramassé). Quand l'un des joueurs atteint le niveau de vie zéro, il meurt, mais il peut "revivre" en appuyant sur son bouton "début joueur". Quand l'énergie des deux joueurs a atteint zéro, l'écran présente une option de continuation. Pour gagner des points, abattez des ennemis. A la fin du jeu, si vous avez gagné, vous recevrez des points pour le nombre d'otages sauvés et le niveau de vie qui vous reste.

LE JEU

Le joueur, équipé de mitraillettes et de roquettes, doit abattre tous les ennemis qui apparaissent sur l'écran. Ne l'oubliez pas: votre énergie et vos munitions sont limitées, et vous ne pouvez les renouveler qu'en ramassant des objets, comme les magasins et les "bouteilles d'énergie" qui apparaissent sur l'écran ou qui sont parachutés dans des caisses.

NIVEAU 1

Vous devez voyager à pied parmi une soldatesque hostile et atteindre la fin du niveau (où se dissimule un espion ennemi) pour avoir rempli votre première mission.

NIVEAU 2

Vous devez attaquer le dépôt de munitions dans un certain délai. Si vous réussissez, vous recevez d'autres magasins, roquettes et balles.

NIVEAU 3

Vous conduisez une jeep et vous devez atteindre l'endroit où l'ennemi se cache avec certains otages.

NIVEAU 4

Vous allez trouver des otages qui ont été enlevés de l'avion et emprisonnés. Pour les libérer, vous devez faire éclater avec votre arme les serrures de toutes les portes, mais – surtout – sans tuer les Otages! Attention...à la fin de cette mission, vous allez vous heurter à un officier armé jusqu'aux dents, et vous aurez bien du mal à le vaincre.

NIVEAU 5

En bateau – faufilez-vous parmi les bateaux hostiles pour parvenir au Q.G. de l'ennemi, ou d'autres otages sont détenus.

NIVEAU 6

A l'intérieur du Q.G. ennemi – vous devez sauver les otages pour terminer votre mission. A nouveau, vous devrez lutter contre des officiers armés jusqu'aux dents, et les défaire.

NIVEAU 7

Parcourez la piste d'envol, en détruisant absolument tout sur votre passage, pour atteindre l'avion.

NIVEAU 8

Une fois arrivé près de l'avion dérouté, entrez et parcourez le couloir central en démolissant au fur et à mesure les terroristes armés de grenades et de mitrailleuses. Evitez soigneusement les otages (des enfants). Une fois que vous aurez atteint le cockpit, abattez le dernier terroriste, qui se sert du pilote comme bouclier. Si vous n'agissez pas assez vite, il vous tuera. Mais, si vous abattez le pilote, vous ne pourrez plus vous échapper.

QUELQUES CONSEILS

1. Ramassez tous les objets qui tombent du haut de l'écran en leur tirant dessus: magasins, "bouteilles d'énergie", équipement de premiers secours, gilets pare-balles et viseurs laser. Des animaux abattus en laisseront parfois tomber.
2. Essayer de ne pas tirer à tout hasard sur vos ennemis (vos munitions sont limitées). Choisissez bien vos cibles.
3. Détruisez les véhicules lourds avant les soldats: ils sont bien plus dangereux.
4. Si trop de soldats vous menacent et que votre niveau d'énergie est bas, utilisez vos grenades.

OPERATION THUNDERBOLT

Code de programmation, représentations graphiques et dessins sont protégés par copyright d'Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés qu'avec l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GÉNÉRIQUE

©1988 Taito Corporation. Tous droits réservés

Programmation: Andrew Deakin

Graphismes: Ivan Horn

Musique et effets spéciaux: Matthew Cannon

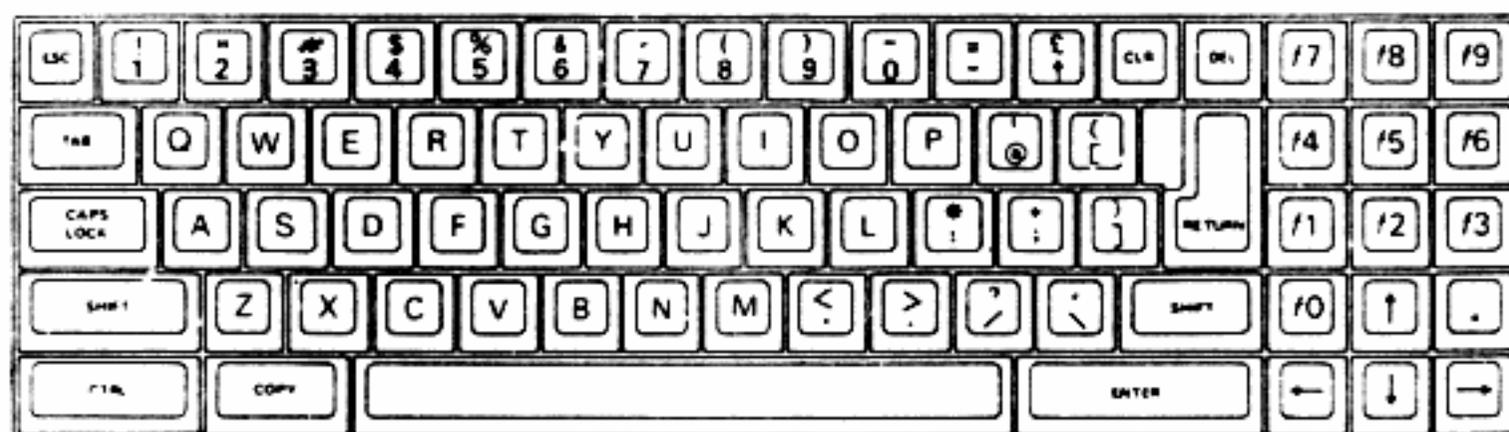
Production: D.C. Ward

©1989 Ocean Software Limited

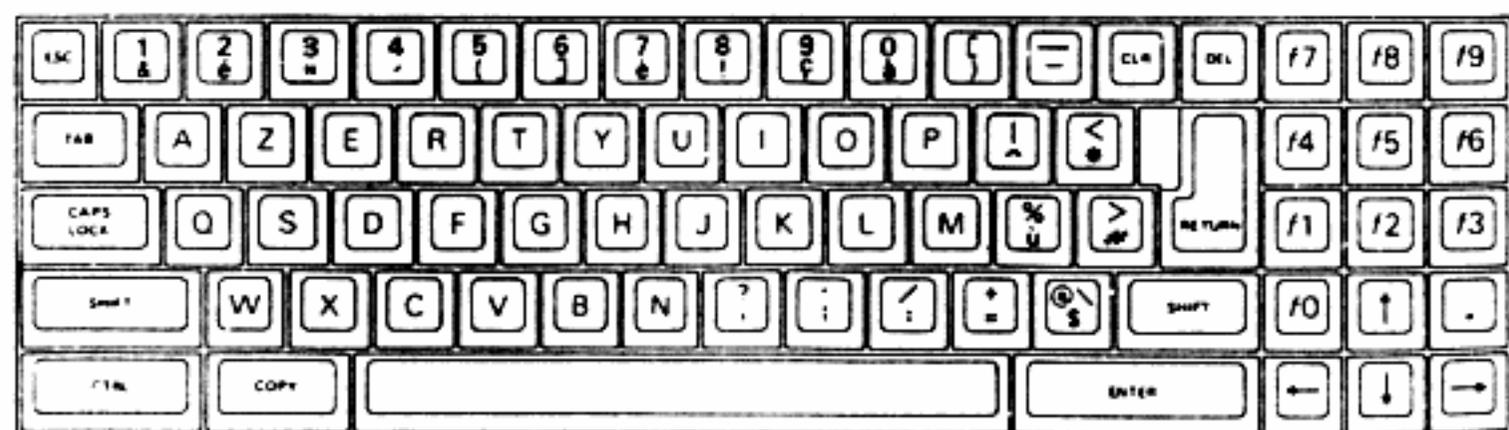
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.