

OPERATION THUNDERBOLT
SCENARIO
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!

ATARI ST

Mettez sous tension votre ordinateur et votre unité de disque, puis placez le disque 1 dans l'unité: le jeu se charge et se déroule automatiquement.
Pendant que vous jouez, le jeu localise ses disques dans toute unité connectée.

AMIGA 500

Placez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se charge et se déroule ensuite automatiquement. Pendant que vous jouez, le jeu localise ses disques dans toute unité connectée.

AMIGA 100

Introduisez le disque système; quand l'illustration du disque de travail "Workbench" apparaît, introduisez le disque du jeu. Le programme se charge et se déroule ensuite automatiquement. Pendant que vous jouez, le jeu localise ses disques dans toute unité connectée.

COMMANDES

Jeu pour un ou deux joueurs, commandé par souris ou manettes de jeu.
Les touches de sélection sont les suivantes:
F1 - DEBUT JEU POUR UN JOUEUR
F2 - DEBUT JEU POUR DEUX JOUEURS
F8 - SELECTION SOURIS/MANETTES DE JEU
F9 - TERMINE LE JEU

Sélection souris et manettes de jeu.

Si vous avez sélectionné les souris, le joueur Un utilise la souris branchée dans le port 1 et le joueur Deux la souris branchée dans le port Si vous avez sélectionné les manettes, le joueur Un utilise la manette branchée dans le port 2 et le joueur Deux celle du port 1.
N.B. POUR UTILISATEURS ST: du fait des contraintes imposées par le matériel, vous ne pouvez utiliser qu'une seule souris.

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 joueurs. 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.


OPERATION THUNDERBOLT





ENGLISH



FRANCAIS

A T A R I S T
A M I G A

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: John Brandwood
Graphismes: Robert Hemphill, Ivan Horn et Ronnie Fowles
Musique et effets spéciaux: Jonathan Dunn
Production: D.C. Ward
©1989 Ocean Software Limited

OPERATION THUNDERBOLT

SCENARIO

ROY ADAMS IS BACK!

The Hi-jack report came from a DC10 leaving Paris for Boston Arab Guerillas were in control of flight 102 and had turned the aircraft towards Africa..... The plane lands in hostile territory and the terrorists begin their demands.....

A rescue operation is called for and there is only one man to head it up, Roy Adams.

Weary from his Operation Wolf mission, he is persuaded to put his crack team into a new sortie to free the hostages,.

Bringing you enhanced shoot-em-up action for one or two players.

Thunderbolt not only reproduces the horizontally-scrolling gameplay of Wolf, but brings 3D action to the scenario, pitting you against swooping jets, helicopters, tanks and many more awesome adversaries!

Get the laser sight, or the bulletproof vest, but watch out for those air-to-ground missiles! GOOD LUCK IN YOUR MISSION.

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert disk 1 into the drive; the game will automatically load and run. During play the game will locate its disks in any attached drives.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

During play the game will locate its disks in any attached drives.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then automatically load and run. During play the game will locate its disks in any attached drives.

CONTROLS

This is a one or two player game which is controlled by either Mice or Joysticks.

The following selection keys are used:

F1	START ONE PLAYER GAME
F2	START TWO PLAYER GAME
F8	MOUSE/JOYSTICK SELECTION
F9	PAUSE GAME
F10	QUIT GAME

Mouse and Joystick Selection

If mice are selected then player one uses the mouse in port 1 and player two uses the mouse in port 2.

If Joysticks are selected Player one uses the joystick in port 2 and player two uses the joystick in port 1.

ST USERS PLEASE NOTE: Due to hardware restrictions only one mouse may be used.

STATUS AND SCORING

The Status Panel displays your Score, Life remaining, number of bullets remaining, number of magazines remaining, and number of rockets remaining for either one or both players.

Also shown are the items held by either player. The item on the left is the last one collected. The middle item is the bulletproof vest (if collected) and the item on the right is the Laser Sight (if collected). Each player has three credits, when all three have been used the player is dead and must start the game from the beginning. If a player dies on a level he must replay the whole level. The game will not advance to the next level until the player(s) have completed the current level.

Points are achieved by shooting enemies. At the end of the game, if successfully completed, points are awarded for the number of hostages rescued and the life level remaining.

GAMEPLAY

The player equipped with sub-machine guns and rockets must shoot all the enemies who appear on screen. Remember that your energy and ammunition are limited, and these can only be replenished by picking up objects such as magazines and power bottles that appear on screen or are parachuted down in crates.

LEVEL 1

You must work your way, on foot, through hostile soldiers and reach the end of the level where an enemy spy is waiting with vital information.

LEVEL 2

You must attack the ammunition depot the gain supplies. If you are successful you will receive more magazines, rockets and bullets.

LEVEL 3

You are driving a jeep and must reach the enemy hideout where some hostages are being held.

LEVEL 4

You will encounter hostages that have been taken from the aircraft and

imprisoned. To release them you must shoot the locks on all the doors but avoid shooting them in the midst of all the action! Beware at the end of this mission you will encounter a heavily armed officer and must use all your skills to defeat him.

LEVEL 5

The boat battle your way through hostile craft to reach the enemy headquarters where more hostages are being kept.

LEVEL 6

Inside enemy headquarters you must rescue the hostages to complete your mission. Again you will face heavily armed officers who must be defeated.

LEVEL 7

Make your way down the run-way destroying everything in your path to reach the get-away aircraft.

LEVEL 8

When you finally reach the hijacked airliner you must walk up the centre aisle taking out the grenade throwing and machinegun blazing hijackers as you go. Take care to avoid the hostages (children). Once you have reached the cockpit you must shoot the last hijacker who is using the pilot as a shield. If you take too long to eliminate him you will not survive his machine gun fire. If you shoot the pilot your only means of escape will perish.

HINTS AND TIPS

1. Pick up all objects that fall from the top of the screen by shooting them. These include magazines, power bottles, medical packs, bullet proof vests and laser sights. Animals if shot, will sometimes drop these items.
2. Try not to spray your opponents with bullets as your ammunition is limited. Pick your targets carefully.
3. Destroy the heavy vehicles before the soldiers as they inflict more damage.
4. If you are overwhelmed by soldiers and your energy is low, use your grenades.

OPERATION THUNDERBOLT

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

©1988 Taito Corp. All rights reserved.

Programming by John Brandwood

Graphics by Robert Hemphill, Ivan Horn & Ronnie Fowles

Music and Sound Effects by Jonathan Dunn

Produced by D. C. Ward

©1989 Ocean Software Limited