

# OPERATION THUNDERBOLT



**ocean**

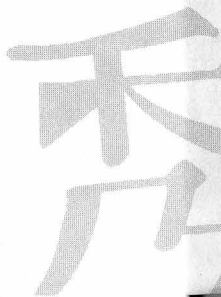
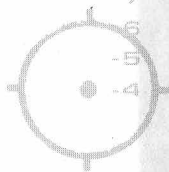
-8

7

6

-5

-4



# **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.

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

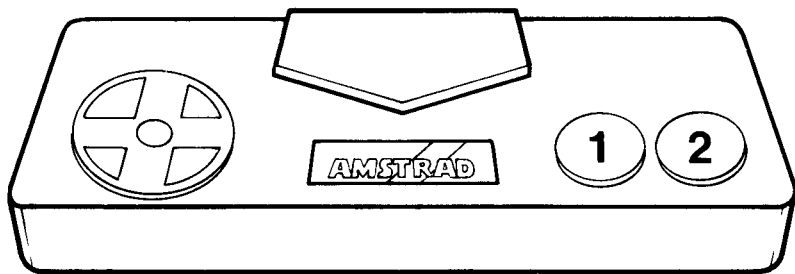
## **SET-UP/LOADING**

Set-up the machine, insert you paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. The game will load automatically.

## **CONTROLS**

This is a one or two player game which is controlled using the paddle **ONLY** as follows:

<b>PADDLE UP</b>	–	<b>MOVE CURSOR UP</b>
<b>PADDLE DOWN</b>	–	<b>MOVE CURSOR DOWN</b>
<b>PADDLE LEFT</b>	–	<b>MOVE CURSOR LEFT</b>
<b>PADDLE RIGHT</b>	–	<b>MOVE CURSOR RIGHT</b>
<b>FIRE BUTTON 1</b>	–	<b>FIRE BULLET</b>
<b>FIRE BUTTON 2</b>	–	<b>FIRE ROCKET</b>
<b>P or   </b>	–	<b>PAUSE/UNPAUSE</b>



## 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). To join the game during play press pause and then press fire button 1 to let player 1 in or fire button 2 to let player 2 in on either paddle. When either player's life level reaches zero then he will die but can restart by pressing his fire button. When both players' energy is zero there will be a continue play option. During continue option press 1 to restart player 1, or 2 to restart player 2 on either paddle. 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 hiding to complete mission one.

### **LEVEL 2**

You must attack the ammunition depot within a certain time limit. 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**

It's 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.

## **CREDITS**

©1988 Taito Corp. All rights reserved.

Programming by Andrew Deakin

Graphics by Ivan Horn

Music and Sound Effects by Matthew Cannon

Produced by D. C. Ward

©1990 Ocean Software Limited

# **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.

Utilisez le viseur laser et le gilet pare-balles, mais que faire contre les missiles air-sol! **BONNE CHANCE!**

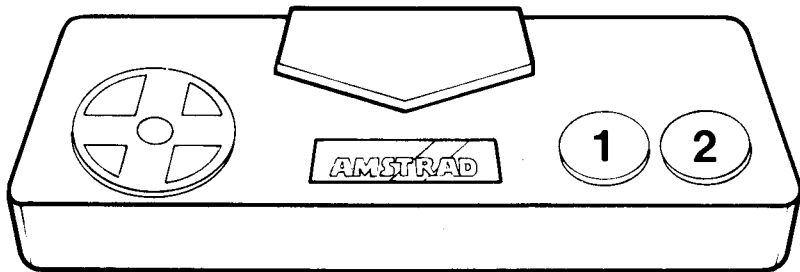
## **PREPARATION/CHARGEMENT**

Préparez la machine, introduisez votre contrôleur à palette et votre cartouche ROM comme décrit dans votre manuel de l'utilisateur. Le jeu se charge ensuite automatiquement

## **COMMANDES**

OPERATION THUNDERBOLT est un jeu pour un ou deux joueurs, qui ne se commande QU'AVEC LA PALETTE, que vous utiliserez come suit:

PALETTE VERS LE HAUT	-	CURSEUR VERS LE HAUT
PALETTE VERS LE BAS	-	CURSEUR VERS LE BAS
PALETTE VERS LA DROITE	-	CURSEUR VERS LA DROITE
PALETTE VERS LA GAUCHE	-	CURSEUR VERS LA GAUCHE
BOUTON FEU 1	-	FAIT TIRER UNE BALLE
BOUTON FEU 2	-	FAIT TIRER UNE ROQUETTE
P ou II	-	PAUSE/REPRISE



## 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). Pour entrer dans le jeu après le début, appuyez sur pause, puis sur le bouton de feu 1 pour laisser entrer le joueur 1, ou sur le bouton de feu 2 pour laisser entrer le joueur 2 (sur l'une ou l'autre palette.) Lorsque le niveau de vie de l'un ou l'autre des joueurs atteint zéro, il va mourir, mais il peut recommencer à jouer en appuyant sur son propre bouton de feu. Une fois l'énergie des deux joueurs à zéro, ils disposent encore d'une option de continuation du jeu, pendant laquelle: appuyez sur 1 pour relancer le joueur 1, ou sur 2 pour relancer le joueur 2 sur l'une ou l'autre des palettes. 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.

## **GENERIQUE**

©1988 Taito Corporation. Tous droits réservés

Programmation: Andrew Deakin

Graphismes: Ivan Horn

Musique/Effets: Matthew Cannon

Production: D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited

# **OPERATION THUNDERBOLT**

## **DIE GESCHICHTE**

### **ROY ADAMS IST ZURÜCK**

Die Entführungsmeldung kam von einer DC-10 auf dem Flug von Paris nach Boston: Arabische Terroristen hatten die Kontrolle über Flug 102 übernommen und eine Kursänderung nach Afrika erzwungen... Das Flugzeug landete in einem Krisengebiet und die Entführer stellten ihre Forderungen...

Eine Befreiungsaktion wird erwogen und es gibt nur einen Mann, der dafür geeignet wäre: Roy Adams.

Noch müde von der Operation Wolf wird er überredet, seine Kampfgruppe in einen neuen Einsatz zu schicken und die Geiseln zu befreien.

Noch mehr Action für ein oder zwei Spieler.

Nehmen Sie das Laser-Sichtgerät, oder die kugelsichere Weste, doch achten Sie auf die Luft-Boden-Raketen!  
**VIEL GLÜCK BEI IHRER MISSION.**

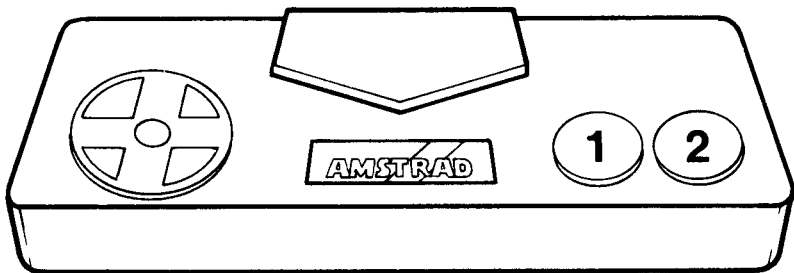
## **SPIEL STARTEN**

Schließen Sie den Drehregler an, stecken Sie das ROM-Modul ein, und starten Sie das Gerät, wie in der Anleitung des Computers beschrieben. Das Spiel wird automatisch geladen.

## **STEUERUNG**

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das ausschließlich mit dem Drehregler gesteuert wird:

REGLER AUFWÄRTS	—	CURSOR AUFWÄRTS
REGLER ABWÄRTS	—	CURSOR ABWÄRTS
REGLER LINKS	—	CURSOR NACH LINKS
REGLER RECHTS	—	CURSOR NACH RECHTS
FEUERKNOPF 1	—	GESCHLOß ABFEUERN
FEUERKNOPF 2	—	RAKETE ABFEUERN
P oder	—	SPIELPAUSE AN/AUS



## **ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG**

Auf dem Bildschirm sehen Sie die Anzeigen für Punkte sowie für verbleibende Leben, Geschosse, Magazine und Raketen für einen oder zwei Spieler.

Außerdem werden die im Besitz der Spieler befindlichen Gegenstände angezeigt. Der zuletzt aufgenommene Gegenstand befindet sich links. In der Mitte ist die kugelsichere Weste (wenn aufgenommen) und rechts das Laser-Sichtgerät (wenn aufgenommen).

Ein zweiter Spieler kann in ein laufendes Spiel 'einsteigen': Drücken Sie Pause, und während der Pause auf einem der Regler den Feuerknopf 1 oder 2, um Spielers 1 oder 2 im Spiel anzumelden. Ist die Lebensenergie eines Spielers verbraucht, stirbt er. Durch Drücken des Feuerknopfes kann er wieder am Spiel teilnehmen. Sterben beide Spieler, bietet das Spiel die Option Fortsetzen (Continue) an. Drücken Sie dann die Taste 1 oder 2, um das Spiel für Spieler 1 oder 2 fortzusetzen.

Sie erhalten für jeden vernichteten Feind Punkte. Am Ende des Spiels, wenn Sie die Mission erfolgreich abschlossen, werden die geretteten Geiseln und die verbliebene Energie gewertet.

## **SPIELABLAUF**

Die Spieler sind mit Maschinengewehren und Raketen ausgerüstet und müssen alle auf dem Bildschirm auftauchenden Gegner vernichten. Bedenken Sie, daß Energie und Munition beschränkt sind, und nur durch aufgenommene Energieflaschen und Magazine erneuert werden. Diese Gegenstände sind im Gelände verstreut oder werden in Kisten mit Fallschirmen abgeworfen.

### **Abschnitt 1**

Sie müssen zu Fuß das feindliche Gebiet durchqueren und das Ende des Abschnittes erreichen, wo ein feindlicher Spion auf Sie wartet.

### **Abschnitt 2**

Greifen Sie das Munitionsdepot an, um Ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Gelingt der Überfall in der vorgegebenen Zeit, haben Sie ausreichend Munition und Raketen.

### **Abschnitt 3**

Sie müssen mit einem Jeep das feindliche Versteck erreichen und die dort festgehaltenen Geiseln befreien.

### **Abschnitt 4**

Sie finden Geiseln, die aus dem Flugzeug hierher in die Zellen geschafft und eingesperrt wurden. Um sie zu befreien müssen Sie die Schlösser an den Zellentüren zerschießen, doch treffen Sie bei all der Hektik nicht die Geiseln! Am Ende dieses Abschnitts treffen Sie auf einen schwerbewaffneten Offizier, den Sie nur unter Einsatz Ihrer ganzen Kräfte überwinden können.

### **Abschnitt 5**

Das Boot - kämpfen Sie sich durch die Horden feindlicher Kräfte hindurch bis zum Hauptquartier der Terroristen. Dort sind weitere Geiseln gefangen.

### **Abschnitt 6**

Im feindlichen Hauptquartier - Um Ihre Mission zu beenden, müssen Sie die Geiseln befreien. Auch hier stellen sich schwer bewaffnete Gegner in Ihren Weg, die Sie nur mit aller Kraft überwinden können.

### **Abschnitt 7**

Laufen Sie die Startbahn entlang zum wartenden Flugzeug. Schießen Sie sich den Weg frei - die Zeit läuft...

## **Abschnitt 8**

Im Flugzeug angekommen, müssen Sie sich durch den Mittelgang nach Vorn durchkämpfen. Die mit Granaten und Maschinenpistolen bewaffneten Terroristen müssen Sie dabei ausschalten, doch passen Sie auf die Geiseln (Kinder) auf. Der letzte Luftpirat hat im Cockpit den Pilot in seiner Gewalt und benutzt ihn als Schild. Klären Sie die Situation schnell, denn sonst überleben Sie sein MG-Feuer nicht. Und falls Sie den Piloten verletzen, ist Ihre einzige Fluchtmöglichkeit dahin!

## **TIPS UND TRICKS**

1. Nehmen Sie durch Abschießen alle Objekte auf, die vom oberen Bildschirmrand herabfallen. Dabei sind Magazine, Energieflaschen, Medizinpakete, kugelsichere Westen und Laser-Sichtgeräte. Auch einige Tiere lassen diese Dinge fallen, wenn sie abgeschossen werden.
2. Versuchen Sie nicht, Ihre Gegner mit einem Geschosshagel niederzumähen, da Ihre Munition beschränkt ist. Visieren Sie Ihre Ziele genau an.
3. Zerstören Sie in jedem Fall zuerst die schweren Fahrzeuge, denn die richten größere Schäden als einzelne Söldner an.
4. Sind Sie umzingelt und Ihre Energie wird knapp, benutzen Sie die Granaten.

## **OPERATION THUNDERBOLT**

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## **DANKSAGUNGEN**

©1988 Taito Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Programmierung: Andrew Deakin

Grafiken: Ivan Horn

Musik und Geräusche: Matthew Cannon

Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited

# **OPERACION THUNDERBOLT**

## **ESCENARIO**

**ROY ADAMS HA VUELTO!**

El informe del secuestro llegó de un DC10 que iba de París a Boston – los guerrillas árabes estaban en control del vuelo 102 y habían desviado el avión hacia Africa....El avión aterriza en un territorio hostil y los terroristas empiezan a hacer sus demandas...Se requiere una operación de rescate y sólo hay un hombre que puede dirigirla, Roy Adams.

Cansado después de la misión Operación Wolf, se le persuade a poner a su equipo de primera en acción para liberar a los rehenes.

Acción abundante y arriesgada para uno o dos jugadores.

Coge el visor láser, o el chaleco antibalas, pero ten cuidado con los misiles aire-tierra! BUENA SUERTE EN TU MISION.

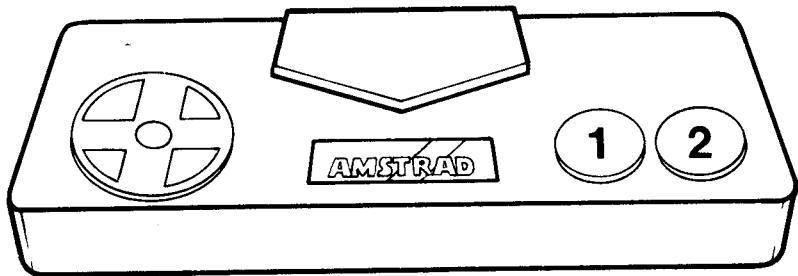
## **CONFIGURACION/CARGA**

Configura tu ordenador, inserta el joystick y cartucho ROM como se describe en el manual de usuario del ordenador. El juego se cargará automáticamente.

## **MANDOS**

Este es un juego de uno o dos jugadores que se controla usando el joystick SOLAMENTE de la forma siguiente:

JOYSTIC ARRIBA	–	MUEVE EL CURSOR HACIA ARRIBA
JOYSTIC ABAJO	–	MUEVE EL CURSOR HACIA ABAJO
JOYSTIC IZQUIERDA	–	MUEVE EL CURSOR HACIA LA DERECHA
JOYSTIC DERECHA	–	MUEVE EL CURSOR A LA DERECHA
PULSADOR DE DISPARO 1	–	DISPARA BALA
PULSADOR DE DISPARO 2	–	DISPARA MISIL
P o II	–	PAUSA/NO PAUSA



## SITUACION Y PUNTUACION

El panel de situación presenta el marcador de tu puntuación, las vidas que quedan, el número de balas que quedan, el número de cargadores restantes, y el número de misiles que quedan para uno o ambos jugadores. También se muestran los objetos que poseen ambos jugadores. El objeto a la izquierda es el último recogido. El objeto del centro es el chaleco antibalas (si se recogió) y el objeto a la derecha es el Visor láser (si se recogió). Para meterse en el juego cuando éste está en acción, pulsa pausa y entonces pulsa la tecla de disparo 1 para dejar que el jugador 1 juegue, o pulsa la tecla de disparo 2 para que el jugador 2 juegue en cualquiera de los joystics. Cuando el nivel de vida de cualquiera de los jugadores llega a cero, entonces morirá pero puede volver a empezar pulsando su pulsador de disparo. Cuando la energía de ambos jugadores es cero, habrá una opción de continuar el juego. Durante esta opción, pulsa 1 para que el jugador 1 vuelva a empezar, o 2 para que el jugador 2 empiece en cualquiera de los joystics. Se consiguen puntos si se dispara a los enemigos. Al final del juego, si se ha completado con éxito, se dan más puntos por el número de rehenes rescatados y el nivel de vida que queda.

## **DESCRIPCION DEL JUEGO**

El jugador equipado con armas y misiles debe disparar a todos los enemigos que aparecen en la pantalla. Recuerda que tu energía y municiones están limitadas, y sólo se pueden recuperar recogiendo objetos como cargadores y botellas de energía que aparecen en la pantalla o que son lanzados en cajas.

### **NIVEL 1**

Debes hacerte camino, a pie, a través de soldados enemigos y llegar al final del nivel donde se esconde un espía enemigo para completar la misión 1.

### **NIVEL 2**

Debes atacar el almacén de municiones dentro de un límite de tiempo. Si lo consigues, recibirás más cargadores, misiles y balas.

### **NIVEL 3**

Conduces un jeep y debes llegar a la guarida del enemigo donde están secuestrados algunos rehenes.

### **NIVEL 4**

Te encontrarás con rehenes que han sido tomados del avión y encarcelados. Para liberarlos debes disparar a las cerraduras de todas las puertas pero evita disparar en medio de la acción! ¡Cuidado! Al final de esta misión te enfrentarás con un oficial superarmado y debes usar toda tu destreza para derrotarlo.

### **NIVEL 5**

El barco – hazte camino a través de las embarcaciones hostiles para llegar al cuartel general del enemigo donde están secuestrados más rehenes.

### **NIVEL 6**

Dentro del cuartel general – debes rescatar a los rehenes para completar tu misión. De nuevo te enfrentarás con soldados muy armados que deben ser vencidos.

### **NIVEL 7**

Baja por la pista destruyendo todo lo que veas en tu camino para llegar al avión de la fuga.



## **NIVEL 8**

Cuando finalmente alcanzas el avión secuestrado, debes ir al pasillo central cargándote a los terroristas, que están arrojando granadas y disparando con ametralladoras. Cuidado con disparar a los rehenes (niños). Una vez que has llegado a la cabina, debes disparar al último secuestrador que está utilizando al piloto de escudo. Si tardas demasiado en eliminarlo, no sobrevivirás el disparo de su arma. Si tú disparas al piloto, tu único medio de escape se echará a perder.

## **SUGERENCIAS**

1. Recoge todos los objetos que caen desde arriba de la pantalla disparándolos. Estos objetos incluyen cargadores, botellas de energía, botiquines médicos, chalecos antibalas y visores láser. Si se dispara a animales, éstos a veces dejan caer estos objetos.
2. Trata de no llenar a tus oponentes de balas ya que tu munición es limitada. Selecciona a tus blancos cuidadosamente.
3. Destruye los vehículos pesados antes que los soldados porque causan más daños.
4. Si te ves arrollado por soldados y tu energía está baja, usa tus granadas.

## **OPERACION THUNDERBOLT**

El código del programa, la representación gráfica y el diseño artístico son propiedad de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, archivados, alquilados o divulgados sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados mundialmente.

## **EQUIPO DE DISEÑO**

© 1988 Taito Corp. Todos los derechos reservados

Programación por Andrew Deakin

Gráficos por Ivan Horn

Música y efectos sonoros por Matthew Cannon

Producido por D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited

# **OPERATION THUNDERBOLT SCENARIO**

## **IL RITORNO DI ROY ADAMS**

Un DC10 in volo da Parigi a Boston ha comunicato che dei guerriglieri arabi hanno preso il comando del volo 102, dirottandolo verso l'Africa.....L'aereo atterra in territorio ostile e i dirottatori richiedono la liberazione dei terroristi..... Viene organizzata un'operazione di soccorso, che soltanto un uomo è in grado di capeggiare: Roy Adams.

Ancora stanco a seguito della missione "Operation Wolf", viene convinto ad organizzare una nuova sortita con la sua fantastica squadra allo scopo di liberare gli ostaggi.

Afferrate il mirino del laser, o il farsetto a prova di proiettile, ma fate attenzione a quei missili aria-terra! BUONA FORTUNA NELLA VOSTRA MISSIONE.

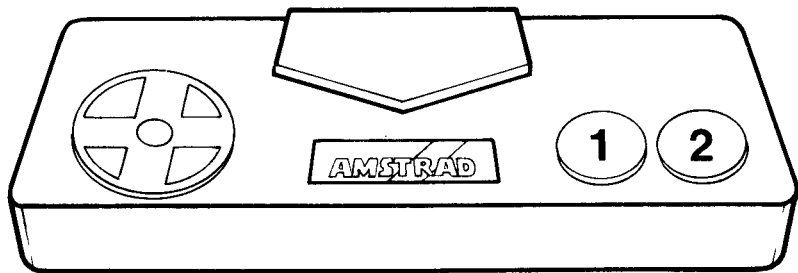
## **PREDISPOZIONE/CARICAMENTO**

Predisporre la macchina, inserire il controller della paletta e la cartuccia ROM secondo le istruzioni contenute nel manuale del computer. Il gioco si carica automaticamente.

## **COMANDI**

Questo un gioco per due giocatori comandato SOLTANTO mediante la paletta, i cui movimenti sono elencati sotto:

PALETTA IN SU	-	SPOSTA IL CURSORE VERSO L'ALTO
PALETTA IN GIU'	-	SPOSTA IL CURSORE VERSO IL BASSO
PALETTA A SINISTRA	-	SPOSTA IL CURSORE A SINISTRA
PALETTA A DESTRA	-	SPOSTA IL CURSORE A DESTRA
PULSANTE DI FUOCO 1	-	SPARA UNA PALLOTTOLA
PULSANTE DI FUOCO 2	-	LANCIA UN RAZZO
P o II	-	PAUSA/FINE PAUSA



## POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello indicatore illustra il punteggio, la vita rimasta, il numero di proiettili rimasti, il numero di munizioni rimaste, e il numero di razzi rimasti per uno o entrambi i giocatori. Sono anche illustrati gli oggetti in possesso di ciascun giocatore. L'oggetto sulla sinistra rappresenta l'ultimo oggetto raccolto. L'oggetto nel mezzo rappresenta il farsetto a prova di proiettile (se lo si è raccolto) e l'oggetto sulla destra rappresenta il mirino laser (se lo si è raccolto). Per partecipare al gioco in corso, premere "pause", poi premere il pulsante di fuoco 1 per il giocatore 1 e il pulsante di fuoco 2 per il giocatore 2 su una delle due palette. Il primo giocatore che raggiunge lo zero muore, ma può riprendere il gioco premendo il pulsante di fuoco. Quando entrambi i giocatori raggiungono lo zero, si può optare di continuare il gioco. A tal fine, premere 1 per far riprendere il gioco il giocatore 1 o 2 per far riprendere il gioco al giocatore 2 su una delle due palette. Si ottengono punti quando si uccidono i nemici. Una volta terminato il gioco correttamente, vengono elargiti punti per il numero di ostaggi portati in salvo e per il livello di vita rimasto.

## **ESECUZIONE DEL GIOCO**

Il giocatore munito dei fucili mitragliatori e dei razzi deve sparare a tutti i nemici che compaiono sullo schermo. Occorre però ricordare che l'energia e le munizioni sono limitate, e si possono rifornire soltanto raccogliendo gli oggetti quali le munizioni e le bottiglie di energia che compaiono sullo schermo o che vengono lanciati coi paracadute all'interno di casse.

### **LIVELLO 1**

Dovete affrontare, a piedi, i soldati nemici e raggiungere la fine del livello, dove è nascosta la spia, per portare a termine la prima missione.

### **LIVELLO 2**

Dovete attaccare il deposito di munizioni entro un determinato periodo di tempo. Se riuscirete, riceverete altre munizioni, razzi e proiettili.

### **LIVELLO 3**

State guidando una jeep e dovete raggiungere il nascondiglio nemico, dove sono tenuti prigionieri alcuni ostaggi.

### **LIVELLO 4**

Incontrerete gli ostaggi che sono stati presi dall'aereo ed imprigionati. Per liberarli, dovrete chiudere a chiave le porte, evitando però di ucciderli nel corso del combattimento! Attenzione! Alla fine di questa missione incontrerete un ufficiale armato fino ai denti e dovrete ricorrere a tutte le vostre abilità per sconfiggerlo.

### **LIVELLO 5**

La barca - combattete su un'imbarcazione nemica, al fine di raggiungere il quartier generale nemico, dove sono tenuti prigionieri altri ostaggi.

### **LIVELLO 6**

Nel quartier generale nemico dovrete portare in salvo gli ostaggi per completare la vostra missione. Anche in questa circostanza, fronteggerete degli ufficiali armati fino ai denti, che dovrete sconfiggere a tutti i costi.

### **LIVELLO 7**

Avvicinatevi alla pista dell'aeroporto, distruggendo tutto quanto vi trovate di fronte per raggiungere l'aereo in partenza.

## **LIVELLO 8**

Quando finalmente raggiungerete l'aereo dirottato, dovrete camminare lungo il passaggio centrale, ed al tempo stesso estrarre e lanciare le bombe a mano e sparando con le mitragliatrici ai dirottatori. Fate attenzione ad evitare di colpire gli ostaggi (bambini). Una volta raggiunta la cabina, dovrete sparare all'ultimo dei dirottatori, che utilizza il pilota come scudo. Se impiegate troppo tempo nell'eliminarlo, non sopravviverete agli spari della sua mitragliatrice. Se invece uccidete il pilota, sarete perduti!

## **SUGGERIMENTI E CONSIGLI**

1. Raccogliete tutti gli oggetti che cadono dalla parte superiore dello schermo sparando. Questi comprendono munizioni, bottiglie d'energia, pacchi di medicinali, farsetti a prova di proiettile e mirini laser. Quando vengono uccisi degli animali, questi lasciano cadere degli oggetti.
2. Cercate di non sciupare proiettili contro i nemici quando le munizioni sono limitate. Raccogliete i vostri bersagli con attenzione.
3. Distruggete i veicoli pesanti prima dei soldati, in quanto causano più danni.
4. Se siete circondati dai nemici e la vostra energia è bassa, utilizzate le bombe a mano.

## **OPERATION THUNDERBOLT**

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

## **RICONOSCIMENTI**

©1988 Taito Corp. Tutti i diritti sono riservati  
Programmazione di Andrew Deakin  
Grafica di Matthew Cannon.  
Musica/Effetti sonori di Matthew Cannon  
Prodotto da D.C. Ward  
©1990 Ocean Software Limited

