

OPERATION THUNDERBOLT SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD

ESCENARIO

¡Roy Adams ha vuelto!

El DC10 que volaba de París a Boston ha sido secuestrado, las guerrillas árabes han tomado el control del vuelo 102 y se dirigen hacia Africa. El avión aterriza en territorio enemigo y los terroristas exigen sus demandas.

Ante estos acontecimientos, las autoridades deciden organizar una operación de rescate que sólo un hombre es capaz de capitanear: Roy Adams.

Roy, aburrido de su papel en Operation Wolf, decide participar en esta nueva aventura y, al mando de su equipo de elite, se lanza a liberar los rehenes.

Disfruta de este fantástico juego de disparo en el que pueden participar uno o dos jugadores. Thunderbolt no sólo reproduce el desplazamiento horizontal característico de Operación Wolf, sino que, además, incluye acción tridimensional en su escenario. Prepárate a luchar contra tanques, helicópteros, aviones que caen en picado y otros poderosos adversarios.

Recoge la Visión Láser o el chaleco antibalas y ten cuidado con los misiles de aire a tierra. Buena suerte en tu misión.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum cassette

1. Inserta el cassette en la unidad y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.

2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen han sido ajustados a sus niveles apropiados.

3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum +, cárgalo de la siguiente manera: Teclea LOAD"" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La comilla (") se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.

4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, intenta ajustar los controles de tono y volumen y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.

5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

48K: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla. Los datos se encuentran en la cara B de la cinta.

128K: Los primeros cinco niveles se cargan de una sola vez. Sigue las instrucciones de pantalla para cargar los niveles restantes.

Amstrad CPC 464

Inserta el cassette en la unidad y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada. Teclea RUN" y después pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y vuelve a pulsar ENTER/RETURN.

(El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Amstrad CPC 464 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que todos los cables están correctamente conectados (como se indica en el Manual del Usuario). Inserta la cinta rebobinada en la unidad cassette, tecla **TAPE** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Después tecla **RUN** y pulsa **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones de pantalla.

Nota: Amstrad 64K: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad 128K: Las primeras cinco secciones se cargan de una sola vez. Después sigue las instrucciones de pantalla para cargar los siguientes niveles.

CONTROLES

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego es controlado vía joystick o teclado (totalmente redefinible).

Teclas preajustadas

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- SPACE: Disparo.

Teclas para joystick y teclado

- T: Pausa en la partida.
- R: Disparar proyectil.
- ENTER: Disparar proyectil (jugador 2 cuando no utiliza el joystick).
- F: Empezar jugador 1.
- G: Empezar jugador 2.

Cualquier jugador puede unirse a la partida en cualquier momento.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore

Coloca la cinta de cassette en tu unidad Commodore. Comprueba que la etiqueta está hacia arriba y que la cinta está completamente rebobinada. Comprueba que todos los cables están conectados. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla. PULSA PLAY EN EL CASSETTE. El programa se cargará automáticamente.

Usuarios del C128: Teclea GO64 (RETURN). Sigue la instrucción C64.

Nota: Fíjate que éste es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco e inserta el disco programa con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD""",8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego es controlado vía teclado (totalmente redefinible), joystick, ratón 1351 Neos/Commodore y Light Gun.

Cuando se carga por primera vez el juego, los ajustes por defecto son:

El jugador 1 inserta el joystick en la puerta 1.

El jugador 2 inserta el joystick en la puerta 2.

Para cambiar los ajuste de control definidos por defecto selecciona las OPCIONES DE CONTROL (F7) sobre la pantalla de título.

Nota: Debido a las limitaciones del hardware algunos métodos de control interfieren unos con otros, como el ratón y el Light Gun, por lo que el menú de Opciones de Control no permitirá al jugador definir al mismo tiempo ciertas combinaciones de control.

Si seleccionas el JOYSTICK como método de control:

pulsa el botón disparo para disparar tu arma; pulsa rápidamente dos veces el botón disparo para lanzar un proyectil. Si seleccionas el TECLADO como método de control, las teclas por defecto son:

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- SPACE: Disparar arma.
- RETURN: Disparar proyectil.

Las teclas pueden ser cambiadas seleccionando la opción DEFINE KEYS del menú de Opciones de Control.

F1: PAUSA/Seguir jugando.

RUN/STOP: Terminar partida (mientras estás en el modo pausa).

TECLAS CUANDO SE UTILIZA EL LIGHT GUN

Jugador 1

Si el jugador 1 utiliza un Light Gun, pulsa la tecla RETURN para disparar un proyectil (a no ser que haya sido redefinida otra tecla).

Light Gun

Nota: Para asegurar la buena precisión y funcionamiento del Light Gun comprueba que el brillo está encendido en tu monitor/TV.

Commodore/Ratón Neos

Botón izquierdo del ratón: Disparar proyectil.

Botón derecho del ratón: Disparar arma.

Continuar la partida

Cuando tu energía llegue a cero, dispones de la opción de continuar jugando. Esta opción te permite seguir jugando desde el nivel donde te quedaste.

En las partidas de un solo jugador tienes cuatro oportunidades de seguir jugando.

En las partidas de dos jugadores, cada jugador tiene dos oportunidades de seguir jugando.

ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel de estatus aparecen: tu puntuación, número de vidas restantes, número de balas restantes, número de revistas restantes y el número de proyectiles restantes de uno o ambos jugadores.

También aparece el objeto que lleva cada jugador. El objeto que se encuentra a la izquierda es el último recogido. El objeto que se encuentra en el centro es el chaleco antibalas (si lo recoges) y el objeto a la derecha es la Visión Láser (si la recoges). Cuando el nivel de vida de uno de los dos jugadores llegue a cero, el jugador morirá, pero puede volver a empezar pulsando su botón "empezar jugador". Cuando la energía de ambos jugadores llegue a cero, entrará en acción la opción de continuar jugando.

Ganas puntos por cada enemigo destruido. Si consigues completar el juego, ganarás puntos según el número de rehenes rescatados y el nivel de vidas restantes.

EL JUEGO

El jugador equipado con ametralladoras y proyectiles debe disparar contra todos los enemigos que aparecen en pantalla. Recuerda que tu nivel de energía y munición es limitado y que sólo puede ser recuperado recogiendo objetos como revistas y botellas de potencia que son lanzadas en paracaídas.

Nivel 1

Para completar la misión 1 avanza a pie a través del territorio enemigo destruyendo a todo tipo de adversarios hasta llegar al final del nivel, donde se ha escondido un espía enemigo.

Nivel 2

Ataca y destruye el depósito de municiones antes de

que agote el tiempo límite. Si lo consigues recibirás más revistas, proyectiles y balas.

Nivel 3

Conduces un jeep y debes llegar hasta la guarida del enemigo, donde se encuentran varios rehenes.

Nivel 4

Encontrarás a varios rehenes que han sido sacados del avión y encarcelados. Para liberarlos dispara contra los cerrojos de las puertas, pero en cuidado, no vayas a herirles. Al final del viaje te enfrentarás a un oficial fuertemente armado; demuestra todas tus habilidades si quieres salir con vida de esta aventura.

Nivel 5

El barco. Avanza destruyendo todo tipo de naves hostiles hasta llegar al cuartel general enemigo, donde encontrarás a otro grupo de rehenes.

Nivel 6

En el interior del cuartel general enemigo rescata a los rehenes para completar tu misión. De nuevo te enfrentarás a oficiales fuertemente armados que deberás vencer y destruir.

Nivel 7

Avanza a través de la pista de despegue destruyendo todo lo que encuentres en tu camión hasta que llegues al avión.

Nivel 8

Cuando entres en el avión secuestrado, avanza a través del pasillo central esquivando las granadas y el fuego de las ametralladoras enemigas. Ten cuidado no vayas a herir al resto de los rehenes (niños). Cuando llegues a la cabina del piloto, dispara contra el último de los secuestradores, que está utilizando al piloto como protección. Si tardas demasiado en eliminarlo, no podrás sobrevivir a los disparos de su ametralladora. Si

disparas contra el piloto, pierdes todas tus posibilidades de escapar con vida del territorio enemigo.

SUGERENCIAS

1. Recoge todos los objetos que caigan de la parte superior de la pantalla disparando contra ellos, como, por ejemplo, revistas, botellas de potencia, paquetes de medicinas, chalecos antibalas y vista láser. Algunas veces, si disparas contra ciertos animales, éstos también dejarán caer algunos de estos objetos.

2. No desperdicies las balas, porque tu cantidad de munición es limitada. Apunta cuidadosamente y dispara.

3. Destruye a los vehículos pesados antes de destruir a los soldados enemigos. Los vehículos producen mayores daños.

4. Si te encuentras rodeado por soldados y tu nivel de energía es muy bajo, utiliza las granadas.

CREDITOS

© 1988 Taito Corp. All rights reserved.

© 1989 Ocean Software Limited.



**LA
PIRATERIA
ES DELITO**