

ROLLING THUNDER™

L'HISTOIRE

A New York City, vers l'année 1960, l'insaisissable Maboo complotte de conquérir le monde. Rolling Thunder, le bras secret de l'OMPC (Organisation Mondiale de la Police du Crime) a envoyé l'agent secret Leila en mission spéciale à l'intérieur du Q.S., sous terrain de Geldra. Sa mission était de dévoiler le complot perfide mais elle a été capturée.

L'OMPC envoie alors le seul homme de la force Rolling Thunder capable de délivrer Leila. Il n'est connu que pour sa réputation et par son nom code 'Albatross'. Les fusils s'enflamment et le combat commence.

LE JEU

Vous assumez le rôle de 'l'Albatross' et votre objectif primordial est de pénétrer et renverser l'organisation secrète 'Geldra', contrôlée par le sinistre Maboo.

Pour cela, vous devez passer par dix niveaux, en sautant au-dessus des balcons et des obstructions qui se dressent sur votre chemin. Entrez par des portes pour vous cacher des gardes aux moments cruciaux. Les gardes que vous rencontrez tireront, donneront des coups de poing et jetteront des bombes sur vous, vous vidant de votre énergie impitoyablement. Vous avez, pour vous défendre, un pistolet et un fusil automatique. En entrant par les portes marquées du symbole de la balle (munitions du pistolet) ou du fusil (munitions du fusil automatique), vous augmentez votre puissance de feu.

Les dangers que vous recontrez sur le chemin comprennent des lasers automatiques mortels et des hommes de feu d'assaut qui habitent le bassin de lave.

Si vous arrivez à vaincre l'armée de Geldra et à capturer le centre du commande, vous aurez à faire face à Maboo dans un dernier combat.

Vous vous battrez contre le montre tout en essayant de préserver votre vie.

COMMANDES

CBM 64/128 CASSETTE:

Branchez le manche à balai sur l'entrée 2.

Les Commandes de Clavier

F1 - Musique hors fonction

F3 - Musique en fonction

F5 - Pause en fonction

F7 - Pause hors fonction.

SPECTRUM:

Les manches à balai Sinclair et Kempston sont supportés par des options de clavier.

Les Commandes de Clavier

Q – Haut

A – Bas

O – Gauche

P – Droite

ESPACEMENT – Feu

CAPS SHIFT/A – fait recommencer le jeu.

AMSTRAD:

Les commandes sont soit par manche à balai soit par clavier.

Les Commandes de Clavier

Q – Haut

A – Bas

O – Gauche

P – Droite

ESPACEMENT – Feu

CTRL & ESC – Avortement de jeu

1 – Musique en/hors fonction

2 – Pause en/hors fonction.

GENERAL

Si vous appuyez sur la touche **HAUT** vous ferez un saut ou vous traverserez des portes. Si vous appuyez sur **HAUT** et **FEU** en même temps, vous sauterez sur un balcon ou hors d'un balcon, ou vous ferez un grand saut si vous n'êtes pas près d'un balcon.