

# **THUNDER BLADE™**

## **SCENARIO**

---

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, épuisées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement du gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1. Skyscraper City | 3. Delta de Rivière |
| 2. Montagne/Désert | 4. Raffinerie       |

Dans chaque secteur, vous affronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fois la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

## **LE JEU**

---

Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès

que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne pouvant pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez noter que les matrailleuses et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but.

Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton **FEU**.

## ***COMMANDES DE MANCHE A BALAI***

---

### ***Contrôle de vitesse du manche à balai***

Virez sur l'aile Gauche ← → Virez sur l'aile Droite  
Avec Bouton **FEU**  
Non Enfoncé

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ **FEU**

Virez sur l'aile Gauche ← → Virez sur l'aile Droite  
Avec Bouton  
**FEU** Enfoncé

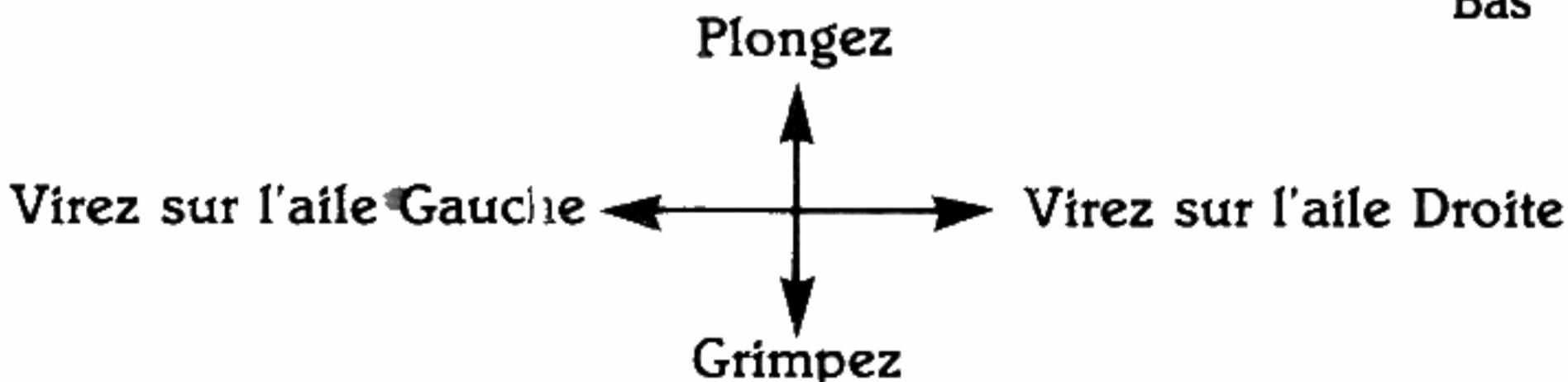
Ralentissez

# COMMANDES DE CLAVIER

	<b>C64</b>	<b>Spectrum</b>	<b>Amstrad</b>	<b>Atari ST/ Amiga</b>
Contrôle de Vitesse de Manche à balai	<b>F7</b>			<b>F1</b>
Commandes de Vitesse de Clavier	<b>F1</b>			<b>F2</b>
Pause	<b>ESPACE</b>	<b>H</b>	<b>H</b>	<b>F9</b>
Continuez				<b>F10</b>
Music en Fonction	<b>M</b>			
Son FX en Fonction	<b>S</b>			
Haut		<b>Q</b>	<b>Q</b>	
Bas		<b>A</b>	<b>A</b>	
Gauche		<b>O</b>	<b>O</b>	
Droite		<b>P</b>	<b>P</b>	
Feu		<b>ESPACE/ SHIFT</b>	<b>ESPACE/ SHIFT</b>	

## Contrôle de Vitesse de Clavier

	<b>C64</b>	<b>Spectrum</b>	<b>Amstrad</b>	<b>Atari ST Amiga</b>
Accélérez	<b>F1</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	↑ Flèche <b>Haut</b>
Ralentissez	<b>F3</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	↓ Flèche <b>Bas</b>



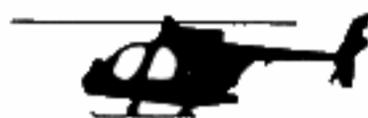
**Note aux utilisateurs de Spectrum/Amstrad:** Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

## ***LE MARQUE***

---

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis suivants:

1. Hélicoptère d'Attaque  
Sparrow Hawk AH-6NS.



2. Char Tigre du Bengal  
de Type-74



3. Jet de Combat F-14 Meercat.



4. Appareil de Comba: A4U-N2 Corsair.



5. Croiseur Lance-Torpilles  
ASH-07 Barracuda.



6. Forteresse Mobile Etape 1:  
Blackbird SRS-78A1



7. Forteresse Mobile Etape 2:  
Transport de Troupes Marauder.



8. Forteresse Etape 3:  
Appareil d'invasion BA-001 Mermaster.



9. Etape 4: Forteresse de Commande



La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupart de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

## **CONSEILS**

---

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations. En identifiant ces formations, vous saurez où aller et où et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des bonus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques; s'il bouge ou s'il semble menaçant, abattez-le!

## **SPECIFICATIONS DE THUNDER BLADE**

---

**Statut** Hélicoptères d'Attaque Avancé.

**Performance** Vitesse Maximum: 202 nœuds (à 6402 kg).  
Vitesse de Croisière Maximum: 163 nœuds.  
Portée: 601 kilomètres (consommation de carburant interne).  
Endurance Maximum avec carburant interne: 3 hrs 12 mn  
Taux Vertical de Décollage: 6.000 mètres.

- Armement** Canon à Feu Rapide 30mm automatique 1.500 balles.  
Missiles air-sol à ligne droite (illimités pour le jeu), efficaces surtout contre les chars.
- Protection** Le siège du pilote est blindé.  
Les réservoirs de carburant sont protégés contre les chocs.  
Monture de canon pliante formant un processus d'absorbtion d'énergie en cas d'accident.
- Dimensions**
- |                      |             |
|----------------------|-------------|
| Rotor Principal      | 15 mètres   |
| Rotor de Queue       | 2.9 mètres  |
| Longueur de fuselage | 15.2 mètres |
| Hauteur d'Esemble    | 3 mètres    |
- Moteurs** 2 moteurs turbo ayant chacun un taux de 1.700 shp au niveau de la mer.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### **CBM 64/128**

**Cassette:** Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Suivez les incitations sur l'écran.

**Disquette:** Tapez **LOAD""**,8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### **Spectrum 48/128K,+2**

**Cassette:** Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur

**PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. **128K**: Utilisez l'option **LOADER** et appuyez sur **ENTER**. Suivez les indications d'écran.

**Notez**: Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se déroule sur la face 2. Le jeu se stabilise sur la face 2.

## ***Spectrum +3***

**Disquette**: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

## ***Amstrad CPC***

**Cassette**: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les indications d'écran.

Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se stabilise sur la face 2.

**Disquette**: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

## ***Atari ST***

**Disquette**: Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

## ***CBM Amiga***

**Disquette**: Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

## ***GENERIQUE***

---

***Techniciens de Thunder Blade:***

Charles Cecil

Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Amstrad)

Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.