

THUNDER JAWS™

INTRODUCTION:

Deep within her subterranean fortress the evil Madame Q has launched a new and dastardly plan – to build an army of genetic mutants to take over the world!

You have been dispatched to infiltrate her defenses and thwart her insane plans.

Along the way you will encounter her guards both on land and underwater – lizard women and half human cyborgs patrol her island defenses, while cybernetic sharks infest the surrounding waters. Use the weapons provided wisely and remember to pick up the weapons dropped by her guards. Reports of giant armoured sharks are unconfirmed, but watch out!

GENERAL:

ThunderJaws is divided into two main sections – underwater and inside Madame Q's various bases. You must infiltrate each base in turn through underwater entrances and, once inside, make your way to the control room. Choose either one or two player mode, but remember Madame Q will dispatch more guards if there are two of you. Each control room is guarded by a boss monster who is very difficult to destroy, so collect extra weapons before taking these guys on!

THE WEAPONS:

Uzi – Provides rapid fire capability.

Explosive Bolt – Massive destructive power.

Flame Thrower – Excellent at short range.

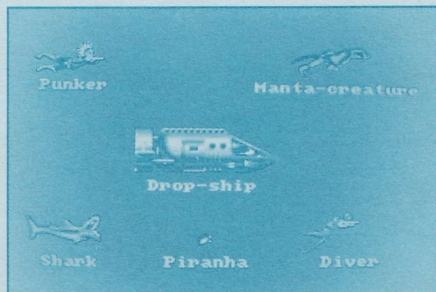
Tri Shot – Get enemies on other platforms.

Super Seeker – No place to hide from this one.

HEALTH:

First Aid kits and Oxygen tanks have been dropped off in various locations to restore your health.

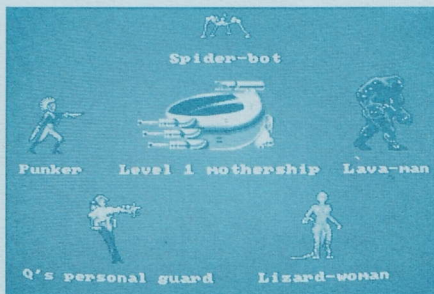
UNDERWATER ENEMIES:



LAND ENEMIES:



LAND ENEMIES:



CONTROLS:

Amiga/Atari ST: Use Joystick in port #2 for one player or in the mouse port for two players.

C64: Use Joystick in port #2 or Keyboard.

Spectrum: Use Joystick or Keyboard.

Amstrad: Use Joystick or Keyboard.

Note: Only 16-bit versions support two player mode.

KEYBOARD:

Spectrum/Amstrad control keys are redefinable.

C64: Q – Up, A – Down, O – Left, P – Right,
Space – Fire, H – Pause, R – Restart.

JOYSTICK CONTROLS:

Left: Move Left.

Right: Move Right.

Up: Short Jump/Climb Ladder.

Down: Duck.

Up + Left: Jump Left.

Up + Right: Jump Right.

Up + Fire: High Jump.

Down + Fire: Jump Down.

LOADING INTRUCTIONS:

Amiga/Atari ST(E): Reset machine and insert game disk.

Commodore C64 Disk: Type LOAD "*",8,1

Commodore C64 Cassette: Hold down SHIFT key and press RUN/STOP key.

Amstrad Disk: Type RUN "DISC" and press ENTER.

Amstrad Cassette: Hold down CONTROL key and press small ENTER key.

Spectrum +3 Disk: Place disk in drive and select 'Loader' from the startup menu.

Spectrum +2 Cassette: Load cassette and select 'Loader' from the startup menu.

Spectrum Cassette: Type LOAD "" and press ENTER.

Note: ThunderJaws automatically detects extra memory and includes extra features on both machines.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.

This product must not be copied onto a hard disk of any kind

THUNDER JAWS™

INTRODUZIONE:

Dalla profondità della sua fortezza sotterranea la maligna Madame Q ha lanciato un nuovo e vile piano per costruire un'arma di genetica mutante per impossessarsi del mondo!

Sei stato incaricato di infiltrarti nelle sue difese e distruggere le sue folli macchinazioni.

Lungo il cammino incontrerai, sia sulla terra che sott'acqua, le sue guardie – donne lucertole e poliziotti cyborgs metà umani sone le sue difese dell'isola mentre squali cibernetici infestano le acque circostanti. Usa le armi che ti vengono date giudiziosamente e ricordati di raccogliere le armi che le sue guardie qualche volta fanno cadere. Non sono certe le notizie sugli squali giganti corazzati ma, stai attento!

IN GENERALE:

ThunderJaws è diviso in due sezioni principali – sott'acqua ed all'interno delle vari basi di Madame Q. Attraverso le entrate marine, devi infiltrarti, a turno, in ogni base. Una volta dentro, devi aprirti la strada verso la stanza di controllo. Possono essere scelti uno o due giocatori, ma ricordati che se sarete in due, essa invierà più guardie. Ogni stanza di controllo è sorvegliata da un mostro boss molto difficile da distruggere per cui prima di affrontare questi tipi, raccogli le armi extra!

LE ARMI:

Uzi – Fornisce una capacità di fuoco rapida.

Fulmine Esplosivo – Enorme potere di distruzione.

Fiamma lancia-trice – Eccellente a raggio corto.

Tri Shot – Mette i nemici su altre piattaforme.

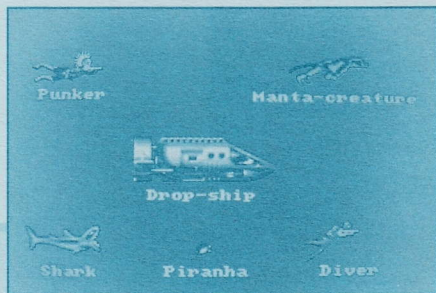
Super Cercatore – Da questo non c'è nessun posto per nascondersi.

SALUTE:

Per ridare la salute, vengono fatte cadere in vari

luoghi, cassette di pronto soccorso e taniche di Ossigeno.

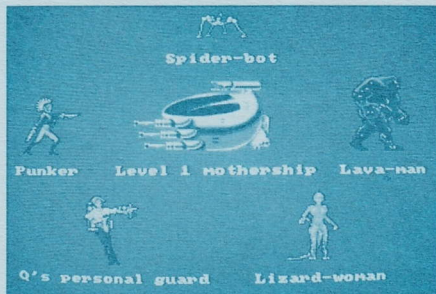
NEMICI MARINI:



NEMICI TERRESTRI:



NEMICI TERRESTRI:



CONTROLLI:

Amiga/Atari ST: Per un giocatore usa il Joystick in porta N.2, per 2 giocatori nel porta del mouse.

C64: Usa il Joystick in porta N.2 o la Tastiera.

Spectrum: Usa il Joystick o la Tastiera.

Amstrad: Usa il Joystick o la Tastiera.

Nota: Solo le versioni 16-bit reggono il metodo a due giocatori.

TASTIERE:

Spectrum ed Amstrad sono ridefinibili.

C64: Q – Su, A – Giù, O – Sinistra, P – Destra, Spazio (Space) – Fuoco, H – Pausa, R – Ripartenza (Restart).

MOVIMENTI:

Sinistra: Muove a sinistra.

Destra: Muove a destra.

Su: Salto basso/Sale su la scala.

Giù: Schna.

Su e Sinistra: Salta a sinistra.

Su e Destra: Salta a destra.

Su e fuoco: Salto Alto.

Giù e fuoco: Salta in giù.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

Amiga/Atari ST(E): Risistema la macchina ed inserisci il disco del gioco.

Disco Commodore C64: Batti LOAD “*”,8,1.

Cassetta Commodore C64: Tieni premuto il tasto SHIFT e premi il tasto RUN/STOP.

Disco Amstrad: Batti RUN “DISC” e premi ENTER.

Cassetta Amstrad: Tieni premuto il tasto CONTROL

e premi il tasto piccolo ENTER.

Disco Spectrum +3: Metti il disco nel drive e seleziona "Caricatore (Loader)" dal menu d'avvio.

Cassetta Spectrum +2: Metti la cassetta nel registratore e seleziona "Caricatore (Loader)" dal menu d'avvio.

Cassetta Spectrum: Batti LOAD "" e premi ENTER.

Nota: Su entrambe le macchine, ThunderJaws contiene extra caratteristiche e scopre extra memoria.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.

This product must not be copied onto a hard disk of any kind