



THE MISSION

At last . . . "it has happened" . . . as a result of a sneak attack, Aliens have taken the Straits of Hormuz and have captured the essential Military bases and naval shipping with the full intention of crippling the world's oil supplies. In the face of this Alien aggression the ability of the United States naval air force is in question. You must now take part in "Operation Hormuz" to show the strength and determination of the US carrier forces to respond to land launched rocket attacks that are now wiping out international shipping.

You will be flying a McDonald Douglas VTOL ground-attack derivative of the BA Harrier used so effectively in the Falkland War. Weapon systems will include cannon, bombs, heat-seeking air-to-air and air-to-ship missiles; with flares for your own protection against enemy heat-seeking missiles. You will fly over hostile enemy shipping, heavily protected by MIG 21 fighters, before engaging the first rocket base, where the silos can only be destroyed by accurate dive-bombing.

You will then rendezvous with your carrier in hostile water, to re-fuel and re-arm before proceeding with the next six bases further along the gulf. In addition to your aggressive role, you must intercept all incoming anti-ship missiles aimed at your carrier. Your initial squadron will be of three planes, though one of these will be lost from your carrier each time you fail to intercept an incoming anti-ship missile. In contrast to this, extra planes will be added to your squadron depending on the accuracy and aggression of your own attacks. Your carrier will finally be sunk by any missile that hits it after all the planes on it have been lost.

Attack the most lightly defended base first! - Can you destroy all seven bases without the loss of your carrier? It all depends on you!

LOADING INSTRUCTIONS

Press CTRL and small ENTER together.

CONTROLS

At the start of the game press key K to select joystick controls or adjust the keyboard to your own preference. The standard controls are . . .

| Key | Joystick | Result |
|-----|----------|---|
| A | UP | Gain height (level flights & roll up) |
| Z | DOWN | Lose height (level flight & roll down) |
| N | LEFT | Loop anti-clockwise (up, round & dive) |
| M | RIGHT | Loop clockwise (down, round & climb) |
| SP | FIRE | Fire weapon |
| F | | Flares (protect against enemy missiles) |
| Q | | Quit (or pause game) |
| S | | Status display & Map (and pause game) |
| 1-4 | | Weapon systems 1 to 4 |

QUICK-START INSTRUCTIONS

Move joystick up, then right, to take-off. Engage a weapon system (keys 1 to 4). Practice rolling (up and down joystick/keys) and looping (left and right joystick keys) before engaging the enemy. Watch the radar display (bottom left) for enemy fighters and shipping. A bleeper and flashing light will warn against incoming missiles—press key F (drop flare) to avoid them, then counter-attack with your own. Watch out for low-flying enemy Exocets (anti-ship missiles) aimed at your carrier—you must shoot these down with your cannon or heat-seeking air-to-air missiles. Proceeding right till you find the first base. Use bombs to take-out all the silos before proceeding further right (other side of the head-land) to the rendezvous point with the carrier. To land on the carrier first dive at the sea, letting the plane's automatic controls level you off just above the waves. As you fly over the deck you will automatically slow down, then gently press the down joystick/key control to land. Wait while the aircrews refuel, repair and re-arm your plane before heading off on the next leg of the operation.

OPERATION HORMUZ

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

RUN'''' SHIFT/petit ENTER

LA MISSION

Enfin . . . il a fallu que ça arrive un jour ou l'autre: par suite d'une attaque furtive, des ETRANGERS ont pris le Détroit de Hormuz avec ses bases militaires et navales essentielles dans le but bien déterminé de paralyser les approvisionnements en pétrole du monde entier. Devant cette agression, la puissance de l'Aéronavale Américaine est en cause. Vous, vous devez à présent participer à l'Opération Hormuz pour faire preuve de la puissance de la Division Porte-avions de l'U.S.A. et de sa détermination de répondre aux fusées lancées par des bases terrestres, attaques qui sont actuellement en train d'anéantir le transport maritime international.

Vous allez piloter un avion ATAV d'attaque au sol McDonald Douglas, dérivé du Harrier BA, avion qui a fait ses preuves dans la guerre des Malouines. Parmi les armes dont vous disposez: canons, bombes, engins air-air et air-navire guidés par infrarouge; vous disposez également d'artifices lumineux destinés à vous protéger contre des engins ennemis guidés par infrarouge. Vous devez survoler des navires ennemis protégés par des chasseurs MIG 21 avant d'attaquer la première base de lancement des fusées, base dont les silos ne peuvent être détruits que par un bombardement en piqué bien précis.

Ensuite vous devez rejoindre votre porte-avions dans des eaux hostiles refaire le plein de carburant et vous réarmer avant d'attaquer les six autres bases situées plus loin dans le golfe. Outre votre rôle d'attaquant, vous devez intercepter tous les missiles antinavires lancés sur votre porte-avions. Au début, votre escadre sera composée de trois avions, dont un sera perdu à chaque fois que vous ratez l'interception d'un missile antinavire ennemi. Inversement, des avions supplémentaires viendront s'ajouter à l'escadre selon l'agressivité et la précision des attaques que vous lancez. Votre porte-avions peut enfin être coulé par n'importe quel missile qui l'atteint une fois tous ses avions perdus.

Il vous faut attaquer tout d'abord les bases les plus vulnérables . . . Serez-vous capable de détruire les sept bases ennemies avant la perte de votre porte-avions? Cela ne dépend que de vous . . .

COMMANDES

Vous avez la possibilité soit d'appuyer sur la touche K pour sélectionner commande par manette, soit régler le clavier à votre idée. Les commandes standard sont comme suit:

| Touche | Manette | Fonction |
|--------|--------------|--|
| A | VERS LE HAUT | Gain d'altitude (vol à plat + roulis vers le haut) |

| | | |
|-----|-------------|---|
| Z | VERS LE BAS | Perte d'altitude (vol à plat + roulis vers + piqué) |
| N | A GAUCHE | Boucle en sens inverse horaire (boucle ascendant + piqué) |
| M | A DROITE | Boucle en sens horaire (boucle vers le bas + montée) |
| SP | FEU | Tir |
| F | | Artifices lumineux (protection contre missiles ennemis) |
| Q | | Abandon du jeu (ou pause) |
| S | | Affichage d'état & carte (+ pause) |
| 1-4 | | Systèmes d'armes 1 à 4 |

INSTRUCTIONS DE DEMARRAGE RAPIDE

Pour décoller, déplacez la manette vers le haut et puis à droite. Sélectionnez un système d'armes (touches 1 à 4). Avant d'engager le combat avec l'ennemi, faites quelques roulis/boucles d'essai (manette ou touches vers le haut et vers le bas/à gauche et à droite). Surveillez l'affichage radar (en bas de l'écran à gauche) pour vous tenir averti de chasseurs et navires ennemis. Un bip ainsi qu'un témoin clignotant vous avertiront de l'approche de missiles ennemis— appuyez sur la touche F (largage d'artifices) pour les dévier avant de faire une contre-attaque avec vos missiles à vous. Prenez garde aux Exocets ennemis volant à basse altitude (missiles antinavire dirigés sur votre porte-avions): vous pouvez descendre ceux-ci soit avec vos canons, soit avec vos engins air-air guidés par infrarouge. Continuez à vous déplacer à droite jusqu'à ce que vous repériez la première base ennemie. Servez-vous de vos bombes pour détruire tous les silos avant de vous déplacer encore à droite (l'autre côté du promontire) jusqu'au point de rendez-vous avec le porte-avions. Pour vous poser sur celui-ci, il vous faut tout d'abord piquer vers la mer; les commandes automatiques vous stabiliseront juste au-dessus des vagues. Un ralentissement automatique s'effectuera au moment où vous passerez au-dessus du pont: pour poser votre avion, appuyez doucement sur la manette ou sur la touche appropriée. Attendez que le personnel d'entretien fasse le ravitaillement, les réparations et le réarmement de votre avion pour procéder à la prochaine étape de l'opération.

OPERACION ORMUZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD (cassette)

RUN'''' SHIFT tecla Enter pequena

LA MISION

Por fin . . . 'ha ocurrido' . . . , comp resultado de un ataque sigiloso, los Aliens han tomado el Estrecho de Ormuz y han capturado las bases militares y fuerzas navales esenciales, con toda la intención de paralizar los suministros petrolíferos del mundo. Ante este ataque de los Aliens se duda de la capacidad de las fuerzas aéreas estadounidenses. Ahora tú tienes que intervenir en la 'Operación Ormuz' para demostrar la potencia y la resolución de las fuerzas de los portaviones nortamericanos para responder a los ataques por cohetes desde tierra que están aniquilando la flota internacional.

Tú volarás un McDonald Douglas VTOL, en ataque de tierra derivado del BA Harrier, de uso tan eficaz en la Guerra de las Malvinas. Los sistemas de armamento incluyen cañón, bombas, misiles de aire-a-aire y de aire-a-ave, tipo busca-calor; con bengalas para tu propia protección contra misiles enemigos busca-calor. Volarás sobre fuerzas navales enemigas hostiles bien protegidas por cazas MIG 21, antes de atacar la primera base de cohetes, cuyos silos se pueden destruir sólo por bombardeo preciso en picado.

Luego efectuarás un enlace con tu portaviones en aguas hostiles, para repostar y rearmarte, antes de proceder con el ataque contra las seis bases siguientes a lo largo del golfo. Además de tu papel agresor, tienes también que interceptar todos los misiles anti-buque dirigidos contra tu portaviones. Inicialmente tu escuadrón es de tres aviones, aunque uno de ellos se perderá del portaviones cada vez que no consigas interceptar un misil anti-buque. Por otra parte se añadirán aviones extra a tu escuadrón, según la precisión y agresividad de tus propios ataques.

Tu portaviones acabará por hundirse por cualquier misil que le dé después que se hayan perdido todos los aviones que llevaba.

Ataca primero las bases con defensas más débiles! Podrás destruir las siete bases sin perder tu portaviones? De ti depende todo!

MANDOS

Al comienzo del juego pulsa K para seleccionar mando por joystick o ajusta el teclado a tu gusto. Los mandos standard son:

| Tecla | Joystic | Resultado |
|-------|---------|--|
| A | ARRIBA | Gana altura (vuelo raso y subida) |
| Z | ABAJO | Pierde altura (vuelo raso y bajada) |
| N | IZDA | Rizo a izquierda (arriba, vuelta y picado) |
| M | DECHA | Rizo a decha. (abajo, vuelta y subida) |

| | | |
|-----|---------|---|
| SP | 'FUEGO' | Disparo del arma. |
| F | | Bengalas (protección contra misiles enemigos) |
| Q | | Abandono (o pausa) del juego |
| S | | Indicación de la situación y mapa (y pausa del juego) |
| 1-4 | | Sistemas de armas 1 a 4 |



INSTRUCCIONES PARA ARRANQUE RAPIDO

Para despegar mueve el joystick hacia arriba y luego a la derecha. Acopla un sistema de armas (teclas 1 a 4). Practica el balanceo (teclas/joystick derecha e izquierda) antes de enfrentarte con el enemigo. Vigila cazas y barcos enemigos en la pantalla del radar (al pie, izda.). Un avisador y la luz destellante te avisan que se aproximan misiles. Pulsa la tecla F (deja caer bengala) para esquivarlos y contraataca con los tuyos. Cuidado con los Exocets (misiles anti-buque) que se dirigen a tu portaviones. Debes abatirlos con tu canón o con misiles busca-calor aire-a-aire. Sigue hasta encontrar la primera base. Usa bombas para destruir los silos, antes de ir más a la derecha (al otro lado del promontorio) al punto de reunión con tu portaviones.

Para aterrizar en el portaviones tírate primero hacia el mar, dejando que los mandos automáticos del avión lo vueevan al vuelo rasante justo por encima del agua. Deceleras automáticamente según vuelas sobre la cubierta. Pulsa entonces suavemente el joystick/tecla de aterrizaje. Espera a que te reposten, repara y rearma el avión antes de partir para la etapa siguiente.



© **Alternative Software Limited 1990**

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!
SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE
 Units 3-7 Balleygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.
 We will acknowledge receipt of your programme same day.