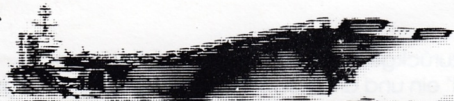
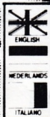


# TYPHOON



...the name  
of the game

**AMSTRAD**



# TYPHOON

Hot from the arcades comes TYPHOON the latest action in sea and air combat combining the forces of jet fighter and helicopter gunship.

Soar through wave after wave of flying death in your armour-laden helicopter, scream through the skies in you F-14 as you take on the seemingly limitless hordes of mechanoid invaders, whose sole intent is total domination of the Earth. The storm is raging as the battle is fought in the skies.

TYPHOON the Konami coin-op is now available for your home micro, featuring fast scrolling action and 3-D frenzied dog fighting. Accumulate a vast array of deadly weapons in the eight levels of pulse pounding excitement each culminating in a devastating adversary.

Thrill to this realistic simulation of a compulsive and exciting game from Imagine.

# LOADING

## CPC 646

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press the ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

## CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |Tape then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

## DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The game will now load automatically.

## DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press RETURN. The game will now load automatically.

## IMPORTANT NOTE

The Amstrad 464, 664 machines will load in several parts. Please follow on screen instructions.

The Amstrad 6128 machines will load all the levels in automatically.

# CONTROLS

The game is controlled by Joystick.

SPACE BAR — Drops a bomb

ENTER — Fires a smart bomb

ESC — Pauses and unpauses the game

# STATUS AND SCORING

Score lives and the current stage no. are displayed on the top right hand side of the screen. On the bottom right is displayed the "smart" missile, if it hasn't been used (one is awarded per life). On the middle left hand side, the currently collected weapons are shown.

Anti aircraft turret — 50 points

Enemy fighter — 150 points

Finishing stage — 1350 points.

# HINTS AND TIPS

- Learn and anticipate attack waves.
- Destroy anti-aircraft turrets as soon as possible
- Save the "smart" bomb for difficult parts of a stage.
- The "smart" bomb destroys enemy bullets (useful for tricky situations).

# TYPHOON

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulties in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## **CREDITS**

Produced by D.C.Ward

Programmed by Steve Lamb

Graphics by Steve Lamb and Alison Jefftha

Music by Jonathan Dunn

©KONAMI

©1988 Imagine Software

# **TYPHOON**

Direkt aus der Spielhalle kommt TYPHOON zu Ihnen, das neueste Action-Spiel, in dem Sie See- und Luftgefechte mit einem Düsenjäger und einem Kampfhubschrauber bestehen müssen.

Kämpfen Sie sich mit Ihrem waffenstarrenden Helikopter durch die nie endenden Angriffswellen tödlicher Gegner, jagen Sie mit Ihrer F-14 durch die Lüfte, um es mit den scheinbar zahllosen Horden mechanischer Invasoren aufzunehmen, die nur ein Ziel kennen — die totale Unterwerfung der Erde. Ein Feuersturm tobt, während die entscheidende Schlacht in den Wolken ausgetragen wird.

TYPHOON, ein Konami-Spielautomat, ist jetzt auch für ihren Heimcomputer erhältlich. Das Programm bietet wahnwitziges Scrolling kombiniert mit unglaublicher 3-D-Grafik bei den Luftkämpfen. Vervollständigen Sie Ihr Arsenal tödlicher Waffen in den sechs atemberaubenden Spielstufen, an deren Ende Sie jeweils ein schier übermächtiger Gegner erwartet.

Erleben Sie eine realistische Simulation in diesem packenden und aufregenden Spiel von Imagine.

## **LADEN CPC 464**

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN\* ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN\* ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

## **CPC 664 und 6128**

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN\* ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

## **CPC 464 DISKETTE**

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN\*DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Programm wird nun automatisch geladen.

## **CPC 664 UND 6128 DISKETTE**

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN\*DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen.

## **WICHTIGER HINWEIS**

Beachten Sie bitte, daß das Programm in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie immer die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

Der CPC 6128 lädt die benötigten Daten automatisch nach.

## **STEUERUNG**

Das Spiel wird mit Hilfe eines Joysticks gesteuert.

LEERTASTE — Löst eine Bombe aus.

ENTER — Feuert eine 'Smart'-Bombe ab.

ESC — Spielpause an/aus.

# **ANZEIGEN UND PUNKTEZÄHLUNG**

Die Anzahl Ihrer Zusatzleben und die Nummer der aktuellen Spielstufe werden oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Unten recht befindet sich die 'Smart'-Bombe, sofern sie noch nicht abgefeuert wurde (davon steht pro Leben nur eine zur Verfügung). Auf der linken Seite des Bildschirms ist Ihre derzeitige Bewaffnung dargestellt.

Luftabwehrstellung — 50 Punkte

Feindlicher Jäger — 150 Punkte

Abschluß der Spielstufe — 1350 Punkte

## **TIPS UND TRICKS**

- Achten Sie auf die Folge der Angriffswellen.
- Vernichten Sie zuerst die Luftabwehrstellungen.
- Bewahren Sie sich die 'Smart'-Bombe für schwierige Teile der Spielstufe auf.
- Die 'Smart'-Bombe zerstört die feindlichen Geschosse (gut bei aussichtslosen Situationen).

## **TYPHOON**

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## **DANKSAGUNGEN**

Produziert von D.C. Ward

Programmierung von Steve Lamb

Grafiken von Steve Lamb und Alison Jefftha

Musik von Jonathan Dunn

Deutsche Bearbeitung durch AGC Hamburg

© KONAMI

© 1988 Imagine Software

# TYPHOON

Récemment sorti des arcades de jeu, TYPHOON représente la toute dernière action de combat maritime et aérien alliant les forces de l'avion chasseur à celles de l'hélicoptère de combat.

Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé; hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'invasisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. La tempête fait rage pendant que vous livrez bataille dans les airs.

TYPHOON, le Konami d'arcade, est désormais disponible pour votre micro ordinateur personnel, avec un mouvement défilé rapide et trois dimensions pour un combat aérien acharné. Accumulez un vaste déploiement d'armes meurtrières sur huit niveaux de folle ivresse, chacun atteignant son summum contre un adversaire écrasant.

La simulation réaliste de ce jeu de Imagine, compulsif et passionnant vous électrisera.

## CHARGEMENT

### CPC 646

Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

## **CPC 664 ET 6128**

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la

touche RETURN. Tapez ensuite RUN" puis appuyez sur la touche RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

## **DISQUETTE — CPC 464**

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN" DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

## **DISQUETTE — CPC 664 ET 6128**

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

## **NOTE IMPORTANTE**

Les machines Amstrad 464, 664 chargeront en plusieurs parties. Suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Les machines Amstrad 6128 chargeront tous les niveaux automatiquement.

## **COMMANDES**

Le jeu se contrôle avec le levier.

BARRE ESPACE— Lance une bombe

ENTER — Envoie une bombe à action multiple

ESC — Pause et reprise du jeu

# STATUT ET SCORE

Les vies restantes et le niveau actuel sont affichés en haut, à droite de l'écran. En bas, à droite est affiché le missile à action multiple si on ne l'a pas utilisé (un missile par vie). Au milieu, à gauche, les armes que l'on possède déjà, sont affichées.

Tourelle anti-aérienne — 50 points

Chasseur ennemi — 150 points

Étape finale — 1350 points

## CONSEILS UTILES

- Apprenez à anticiper les vagues d'attaque.
- Détruisez les tourelles anti-aériennes dès que possible.
- Gardez la bombe à action multiple pour les moments difficiles d'une étape.
- La bombe à action multiple détruit les munitions ennemies (utile en cas de situations difficiles)

## TYPHOON

Son code de programme, sa représentation graphique et sa technique artistique sont les copyrights de Imagine Software et ne peuvent être ni reproduits, ni mis en magasin, ni loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software. Tous droits réservés pour tous pays.

## GENÉRIQUE

Produit par D.C.Ward

Programme de Steve Lamb

Graphique de Steve Lamb et Alison Jefftha

Musique de Jonathan Dunn.

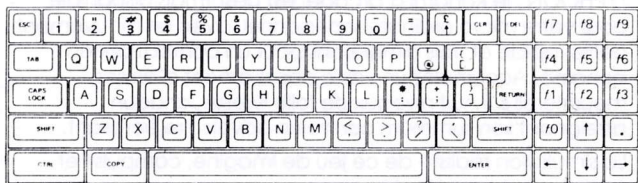
©KONAMI

©1988 Imagine Software

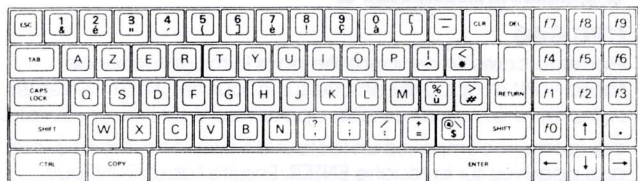
# ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

## QWERTY



## AZERTY



## EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.