

# THUNDER JAWS™

## INTRODUCTION:

Au plus profond de sa forteresse souterraine, la méchante Madame Q prépare un nouveau plan ignoble – mettre sur pied une armée de mutants génétiques pour s'emparer du monde!

Vous avez été envoyé pour infiltrer sa défense et faire échouer ses folles machinations.

En cours de route vous rencontrerez ses gardes aussi bien sur terre que sous l'eau – des femmes-lézard et des cyborgues semi-humains patrouillent son île. Utilisez les armes dont vous disposez avec sagesse, et n'oubliez pas de ramasser les armes que ses gardes laissent parfois tomber. Les alertes de requins blindés peuvent être de fausses alertes, mais méfiez-vous!

## GÉNÉRAL:

ThunderJaws est divisés en deux sections principales – sous l'eau et à l'intérieur des différentes bases de Madame Q. Vous devrez pénétrer dans chaque base, tour à tour, en passant par des entrées sous-marines, et, une fois à l'intérieur, vous devrez vous rendre jusqu'à la salle de contrôle. Vous pouvez choisir un ou deux joueurs, mais souvenez-vous que Madame Q enverra plus de garde si vous êtes deux. Chaque salle de contrôle est gardée par un chef-monstre qui est très difficile à détruire, vous devez donc récupérer des armes supplémentaires avant de vous attaquer à ces gars-là!

## LES ARMES:

Uzi – Fournit une capacité de feu rapide.

Verrous Explosifs – Enorme puissance de destruction.

Lance-Flammes – Portée de tir excellente.

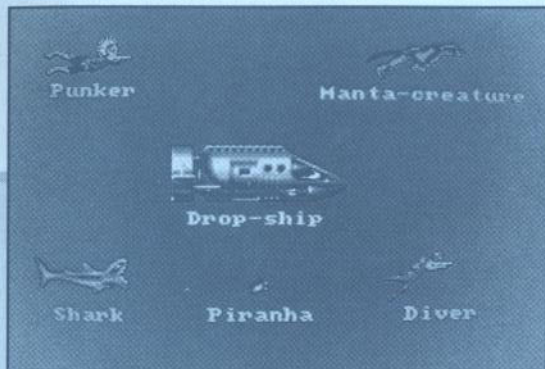
Tir Tri – Atteint les ennemis sur les autres plateformes.

Super Chercheur – Impossible de s'en cacher.

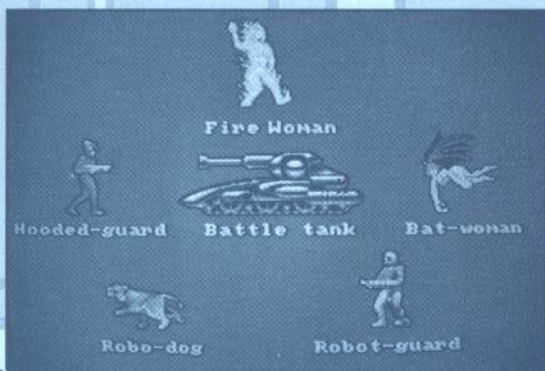
## SANTÉ:

Des trousse de premiers secours et des réservoirs d'Oxygène ont été largués à différents endroits pour vous remettre en forme.

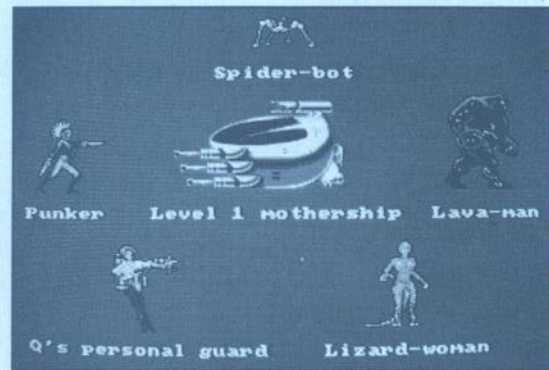
## ENNEMIS SOUS-MARINS:



## ENNEMIS TERRESTRES:



## ENNEMIS TERRESTRES:



## CONTROLE:

**Amiga/Atari ST:** Utilisez le Joystick sur le port #2 pour un joueur ou sur le port de la souris pour deux joueurs.

**C64:** Utilisez le Joystick sur le port #2 ou le Clavier.

**Spectrum:** Utilisez le Joystick ou le Clavier.

**Amstrad:** Utilisez le Joystick ou le Clavier.

**N.B:** Seules les versions 16 bits sont compatibles avec le mode deux joueurs.

## CLAVIER:

Spectrum/Amstrad peuvent être redéfinis.

**C64:** Q – Haut, A – Bas, O – Gauche, P – Droite, Espace – Feu, H – Pause, R – Redémarrer.

## MOUVEMENT:

Gauche: Aller vers la gauche.

Droite: Aller vers la droite.

Haut: Petit Bond/Monter une échelle.

Bas: Se baisser

Haut + Gauche: Sauter vers la gauche.

Haut + Droite: Sauter vers la droite.

Haut + Feu: Grand Bond.

Bas + Feu: Sauter en bas.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

**Amiga/Atari ST(E):** Remettez en route votre machine et insérez la disquette.

**Commodore C64 Disquette:** Tapez LOAD “\*”,8,1

**Commodore C64 Cassette:** Tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

**Amstrad Disquette:** Tapez RUN “DISC” et appuyez sur ENTER.

**Amstrad Cassette:** Tenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER.

**Spectrum +3 Disk:** Placez la disquette dans le lecteur et sélectionnez ‘Loader’ au menu de démarrage (startup).

**Spectrum +2 Cassette:** Placez la cassette dans le magnétophone et sélectionnez ‘Loader’ au menu de démarrage (startup).

**Spectrum Cassette:** Tapez LOAD”” et appuyez sur ENTER.

**N.B:** ThunderJaws détecte automatiquement la mémoire supplémentaire et comprend les caractéristiques supplémentaires se trouvant sur les deux machines.

