



Your Sinclair says...
"combat simulation
with excellent
graphics with
'sound' sound"
"...great sound and
graphics. Definitely
worth a look."



Screen
pictures may
be a different
version



5 015103 779338

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 3-6 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC T WEST YORKSHIRE WF8 2LN TELEX 557994 RR DIST G

OPERATION HORMUZ



Amstrad Action
says...
"The scrolling is
fast and smooth."
"You'll soon be
flying."



Sinclair User says...
ACTION-PACKED
AND
FAST MOVING

CBM64/128



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

Hold down SHIFT and press RUN/STOP.

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 bleep 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 re-fuel, repair and re-arm your plane before heading off on the next leg of the operation.

CBM64/128

OPERATION HORMUZ

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE (Kassette)
SHIFT RUN STOP

Die Mission

Es ist passiert . . . durch einen hinterlistigen Angriff ist es außerirdischen Wesen gelungen, die Straße von Hormuz zu erobern und die wesentlichen Militärstützpunkte sowie die Seeschifffahrt in ihre Hand zu bringen, mit dem Ziel, die Ölversorgung weltweit lähmen. Dieser Angriff stellt die Leistungsfähigkeit der amerikanischen Marineluftwaffe auf eine harte Probe. Sie erwidert mit "Operation Hormuz" Zeichen der Stärke und Entschlossenheit der amerikanischen Flugzeugträgerkräfte, Angriffe seitens landgestützter Raketen abzuwehren, welche die internationale Schifffahrt zu vernichten drohen.

Sie fliegen einen McDonald Douglas Senkrechtstarter, eine Bodenangriff-Abart des im Falkland-Krieg wirksam eingesetzten BA Harrier. Zu den Waffensystemen gehören Kanonen, Bomben, wärmesuchende Luft-Luft- und Luft-Schiff-Flugkörper sowie Leuchtkegel zu Schutz vor den feindlichen wärmesuchenden Flugkörpern.

Sie fliegen über feindliche, intensiv durch MIG 21 überwachte Schifffahrtswege, bevor Sie die erste Raketenbase angreifen können, deren Silos nur im genau gezielten Sturzflugangriff zerstört werden können.

Darauf fliegen Sie zu Ihrem in feindlichen Gewässern befindlichen Flugzeugträger, um Brennstoff und Waffen aufzunehmen, bevor Sie sich der anderen am Golf gelegenen Basen annehmen. Während Sie diese Angriffe ausführen, müssen Sie alle auf Ihren Flugzeugträger zielenden Raketen abfangen. Ihr ursprüngliches Geschwader besteht aus 3 Flugzeugen; wenn Sie eine auf Ihren Flugzeugträger gerichtete Rakete verfehlen, verlieren Sie jeweils ein Flugzeug. Andererseits erhalten Sie entsprechend der Genauigkeit und Stärke Ihres eigenen Angriffs neue Flugzeuge. Nachdem Sie alle Flugzeuge von Ihrem Flugzeugträger verloren haben, wird der Flugzeugträger durch die nächste ihn treffende Rakete versenkt.

Greifen Sie zuerst die am schwächsten verteidigten Basen an! Können Sie alle 7 Basen zerstören, ohne Ihren Flugzeugträger zu verlieren? Es hängt von Ihnen ab!

STEUERUNG

Zur Joystick-Steuerung ist bei Spielbeginn K zu drücken, oder man kann die Tasten nach eigenem Wunsch belegen. Die Standardtasten sind:

Taste	Joystick	Ergebnis
A	Aufwärts	Hohe gewinnen (Horizontalflyg & Rolle aufwärts)
Z	Abwärts	Hohe verlieren (Horizontalflyg & Rolle abwärts)

N	Links	Looping gegen den Uhrzeigersinn (aufwärts, Bogen und abwärts)
M	Rechts	Looping mit dem Uhrzeigersinn (abwärts, Bogen und aufwärts)
SP	Feuer	Waffe abfeuern
F		Leuchtkegel (schützen vor feindlichen Raketen)
Q		Aus (oder Spielpause)
S		Statusanzeige & Landkarte (und Spielpause)
1-4		Waffensysteme 1 bis 4

IBM PC hat keine Joystick-option

Schnellstart-Anweisungen

Zum Starten den Joystick zuerst nach oben und dann nach rechts bewegen. Waffensystem einsatzbereit machen (Tasten 1 bis 4). Vor der Begegnung mit dem Feind Rollen (Joystick/Tasten auf und ab) und Looping (Joystick/Tasten links und rechts) üben. Die Radaranzeige (unten links) gibt Auskunft über feindliche Flugzeuge und Schiffe. Ein akustischer Alarm und ein Blinklicht warnen vor sich nähernden Raketen. Zu deren Ablenkung Taste F (Leuchtkegel abwerfen) drücken, dann mit den eigenen Raketen zurückschlagen. Auf tiefliegende, auf Ihren Flugzeugträger gerichtete feindliche Exocets (Seezielflugkörper) achten—diese müssen Sie mit Ihrer Kanone oder Ihren wärmesuchenden Luft-Luft-Raketen abschießen. Fliegen Sie nach rechts, bis Sie erste Base erreichen. Zerstören Sie alle Silos mit Bomben, bevor Sie Noch weiter nach rechts (zur anderen Seite der Landzunge) zu Ihrem Flugzeugträger fliegen. Um auf dem Träger zu landen, müssen Sie zuerst im Sturzflug auf das Wasser zu fliegen, worauf Sie sich kurz vor Erreichen der Wellen durch die automatische Steuerung horizontal richten lassen. Wenn Sie sich über dem Träger befinden, verlangsamt sich Ihr Flug automatisch, und Sie können landen, indem Sie den Joystick oder die Richtungstaste (abwärts) drücken. Sobald die Crew Ihr Flugzeug repariert, vollgetankt und mit Waffen versehen hat, geht's weiter zum nächsten Einsatz.

OPERAZIONE HORMUZ

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE (cassetta)
Shift Run Stop

LA MISSIONE

Alla fine . . . "la cosa è accaduta" . . . Con un attacco a sorpresa, gli Alieni hanno preso gli Stretti di Hormuz e occupato le basi militari nevalgiche e le rotte navali, con la chiara intenzione di paralizzare i rifornimenti di greggio mondiali. Davanti a questa aggressione Aliena, l'abilità della aviazione di marina degli Stati Uniti viene messa alla prova.

Tu adesso devi partecipare alla "Operazione Hormuz" per dimostrare la forza e la determinazione della squadra navale americana nel rispondere agli attacchi dei missili che stanno impedendo la navigazione internazionale.

Dovrai pilotare un caccia-bombardiere McDonald Douglas VTOL, un modello derivato dal BA Harrier che aveva avuto tanto successo nella guerra delle Falkland. L'armamento comprende un cannone, delle bombe, missili aria-aria a ricerca di calore e missili anti-nave, nonché dei bengala per proteggerti dai missili a ricerca di calore nemici. Dovrai sorvolare naviglio nemico protetto da un nugolo di caccia MIG 21, prima di poter arrivare sulla prima base missilistica dove i silos possono essere distrutti solo con picchiate di precisione.

Dopodiché, dovrai ritornare sulla portaerei che stazionano in acque nemiche per rifornirti di carburante e di munizioni per poi proseguire con le altre sei basi dislocate nel golfo. Oltre a questo ruolo d'attacco, dovrai anche intercettare tutti i missili lanciati contro la tua portaerei. La squadriglia di cui fai parte è composta inizialmente di tre aerei, ma la portaerei ne perde uno ogni volta che non riesci ad intercettare un missile anti-nave. Al contrario, aerei supplementari vengono aggiunti alla squadriglia a seconda della precisione ed aggressività dei tuoi attacchi. La portaerei viene affondata se un missile la colpisce quando non ci sono più aerei.

Ricordati di attaccare per prime le basi meno difese!—Ce la farai a distruggere tutte e sette le basi senza perdere la portaerei? Tutto dipende da te!

CONTROLLI

Quando inizi il gioco, premi il tasto K per selezionare i controlli del joystick o per regolare la tastiera secondo le tue preferenze. I controlli standard sono:

Tasto	Joystick	Risultato
A	SU	Prende quota (volo in linea e rollata ascendente)
Z	GIÙ	Perde quota (volo in linea e rollata discesa)
N	SINISTRA	Gran volta inversa (salita, tetto e picchiata)
M	DESTRA	Gran volta dritta (discesa, fondo e cabrata)
SP	FUOCO	Spara

F	Bengala (protegge da missili nemici)
Q	Abbandona (o fa pausa)
S	Visualizza situazione e Mappa (e fa anche pausa)
1-4	Sistemi d'arma da 1 a 4



ISTRUZIONI PER INIZIO RAPIDO

Per decollare, muovi il joystick in su, poi a destra. Innesta i sistemi d'arma (tasti da 1 a 4). Esercitati nella rullata (su e giù con joystick/tastiera) e nella gran volta (destra e sinistra con joystick/tasti), prima di impegnare il nemico. Tieni d'occhio lo schermo radar (in basso a sinistra) per scoprire caccia e navi nemiche. Un segnale acustico e una spia lampeggiante ti avvertono quando ci sono missili in arrivo—premi il tasto F (sgancia bengala) per evitarli, poi contrattacca con i tuoi. Stai attento agli Exocet (missili anti-nave) lanciati contro la tua portaerei—questi li devi abbattere con il cannone o con i missili a ricerca di calore. Procedi sulla destra fino a che trovi la prima base. Usa le bombe per distruggere i silos prima di procedere ancora sulla destra (dall'altra parte del promontorio) fino al punto di incontro con la portaerei. Per atterrare sul ponte di volo, prima picchia verso il mare, lasciando che i controlli automatici ti mettano in assetto orizzontale appena sopra il pelo d'acqua. Quando sorvoli il ponte, rallenterai automaticamente, quindi spingi dolcemente il joystick in giù, o usa i tasti per atterrare. Attendi che gli addetti ti riforniscano, ripariano e riarmino l'aereo e poi decolla verso la prossima fase dell'operazione.



© 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 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.
We will acknowledge receipt of your programme same day.