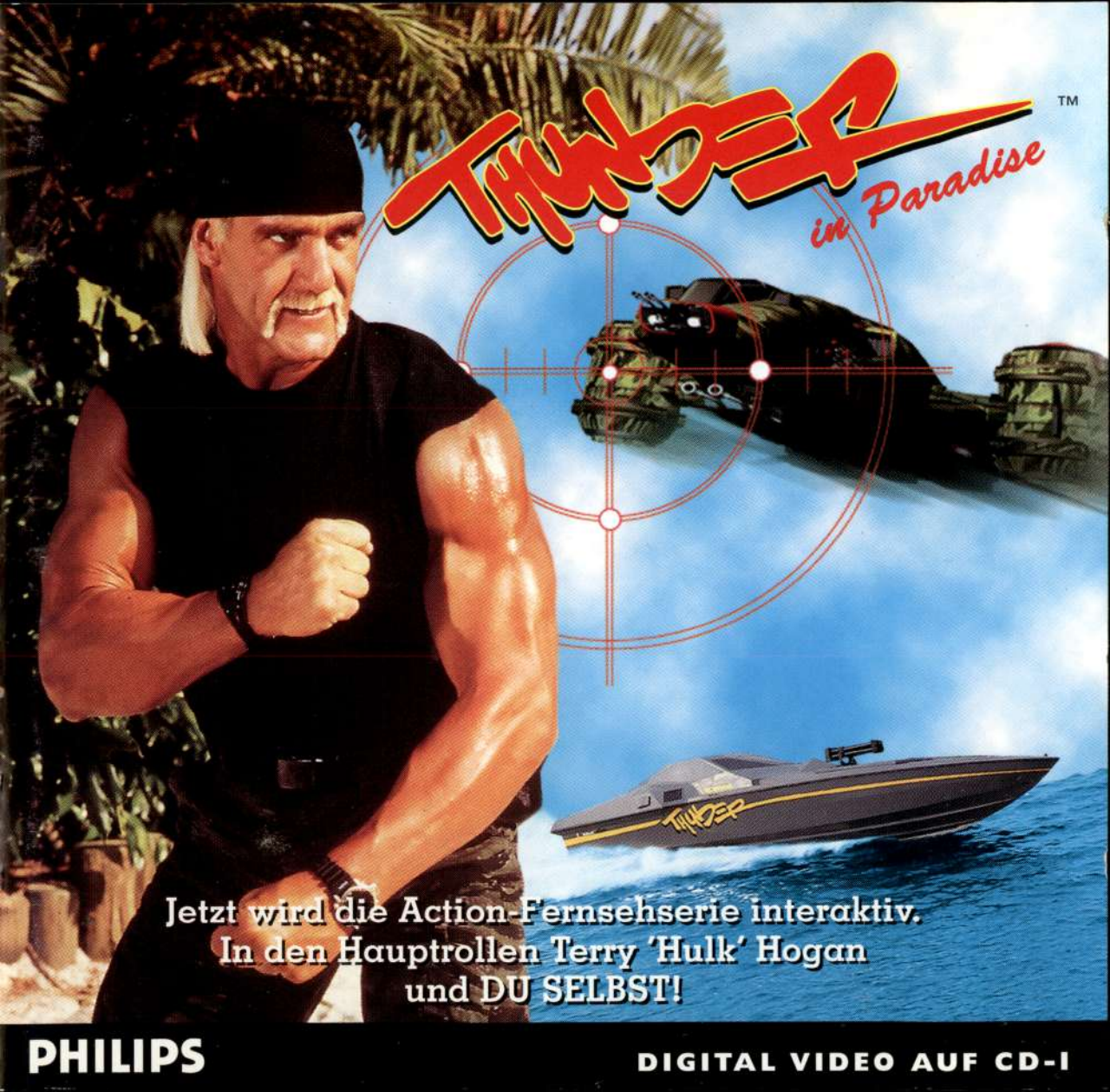


# THUNDER

*in Paradise*

TM

Jetzt wird die Action-Fernsehserie interaktiv.  
In den Hauptrollen Terry 'Hulk' Hogan  
und DU SELBST!

**PHILIPS**

**DIGITAL VIDEO AUF CD-I**





## **“THUNDER IN PARADISE INTERACTIVE”**

ist ein atemberaubend schnelles Action-Spiel, in dem Terry ‘Hulk’ Hogan als R.J. “HURRICANE” Spencer, Chris Lemmon als Martin “BRU” Brubaker und DU die Stars sind. Spence und Bru sind Ex-Navy Seals und die stolzen Väter von “THUNDER”, einem 15m langen spritzigen Marine-Bootes. Du spielst Zack, den Neffen von Spence. In dieser Folge, “THE M.A.J.O.R. AND THE MINOR” mußt Du mit Spence und Bru gegen den durchgedrehten Rampike um die Kontrolle des durchgeknallten Bio-Humanoiden “M.A.J.O.R.” kämpfen.

# THUNDER

GAME  
ONLY

INTERACTIVE  
TELEVISION

# HAUPTMENÜ

Du kannst THUNDER IN PARADISE INTERACTIVE auf zwei Arten spielen:

## **INTERACTIVE TELEVISION**

Mit dieser Taste übernimmst Du die Rolle von Zack in diesem Abenteuer. Spence und Bru brauchen DEINE Hilfe, um Rampike in drei spannenden Spielteilen fertigzumachen und Jessica zu retten.

## **GAME ONLY**

Hier kannst Du Dir einen der drei interaktiven Spielteile aussuchen. Mit dem Gamepad wählst Du die gewünschte Option aus.

## **PAUSEN-OPTION**

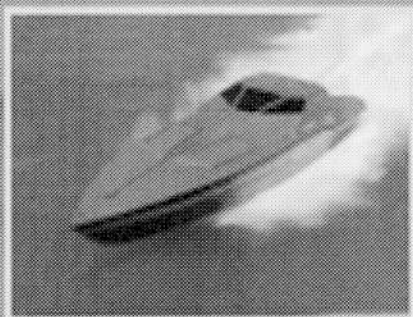
Um eine Action- oder Video-Sequenz zu unterbrechen, kannst Du die Tasten 1 und 2 des Gamepads gleichzeitig drücken. Nach dem Stop hast Du folgende

Möglichkeiten:

Du kannst zum HAUPTMENÜ zurückkehren, das Spiel oder das Video dort FORTSETZEN, wo Du unterbrochen hast, oder das Spiel BEENDEN und Dir die Credits ansehen.

## **INTERAKTIVE SPIELTEILE**

Wenn Du Dich durch alle drei Spielteile kämpfst (Option INTERACTIVE TELEVISION), wirst Du je nach Deinem Abschneiden im folgenden Spielteil mehr Energie, Stärke oder Boni erhalten.



MAIN  
MENU

THUNDER ENCOUNTER

### **THUNDER ENCOUNTER**

Deine Aufgabe ist es, die mächtigen Waffen zu steuern und alle Gefahren, die sich THUNDER in den Weg stellen, auszuschalten. Je weniger Schaden Du einsteckst, desto länger überlebst Du und umso höher sind Deine Punkte.

### **ISLAND ENCOUNTER**

Hier werfen sich Rampikes Männer in Deinen Weg über die Fährten von Rossiter Island. Wenn Du in diesem Spielteil sehr, sehr gut bist, kannst Du vielleicht noch den M.A.J.O.R. erwischen.

### **LAB ENCOUNTER**

Je nach dem, wie gut Du im Island Encounter Spielteil warst, siehst Du das Labor durch die Augen von Zack oder dem M.A.J.O.R.. Rampikes Männer versperren Dir aber so oder so den Weg. Wenn Du Dich hier besonders gut im Umgang mit der

Soft Gun erweist, wird Dir Rampike selbst einen kurzen Besuch abstatten.

### **FULL ENCOUNTER**

Hier erlebst Du alle drei Spielteile in Folge, um Dir eine besondere Herausforderung und umso größeren Spielspaß zu bieten.

## **AUSWAHL DER STEUERUNG**

Wenn Du INTERACTIVE TELEVISION oder GAME ONLY wählst, wirst Du nach der Steuerung gefragt, die Du benutzt.

**GUN** ist der 'CD-i Peacekeeper'. Wenn Du diese Steuerung wählst, verschwindet der Cursor vom Bildschirm. Ziele mit der Gun auf das Ziel in der linken oberen Ecke und dann auf das Ziel in der

unteren rechten Ecke und schiesse erneut. Jetzt erscheint der Cursor wieder. Wähle DONE und schiesse erneut, um direkt in das Spiel einzusteigen.

Du kannst auch GUN erneut wählen, um die Kalibrierung zu wiederholen. Mit OTHER kannst Du andere Steuergeräte kalibrieren.

**OTHER** sind sämtliche anderen Steuergeräte. Wenn Du diese Option wählst, verschwindet der Cursor vom Bildschirm. Wähle jetzt eine von fünf Geschwindigkeiten von LANGSAM bis SCHNELL, indem Du mit Deinem Steuergerät nach links oder rechts gehst und Taste 1 drückst. Der Cursor und DONE erscheinen wieder. Überprüfe jetzt, ob die Reaktionsgeschwindigkeit so ist, wie Du sie möchtest. Wenn Du bereit bist, zu spielen, klickst Du auf

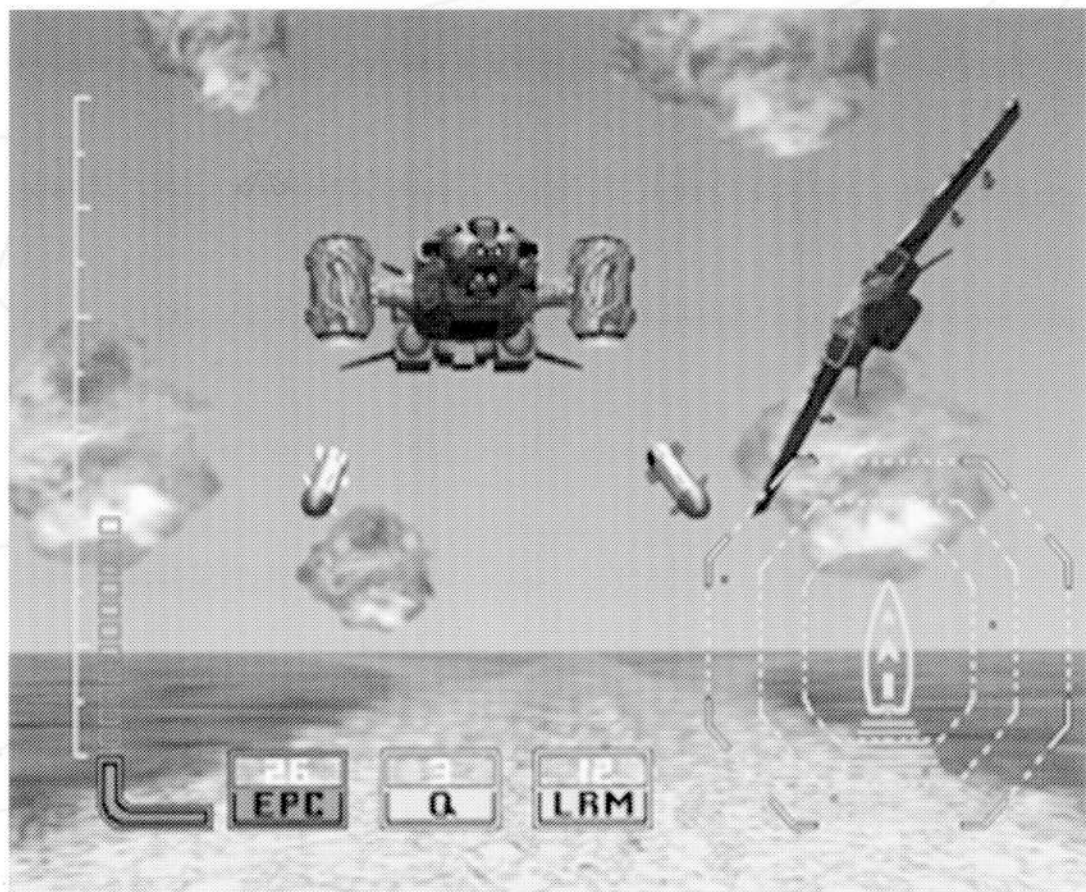
DONE; ansonsten wählst Du OTHER, um die Kalibrierung zu wiederholen oder mit GUN den CD-i Peacekeeper' zu wählen.

## THUNDER ENCOUNTER

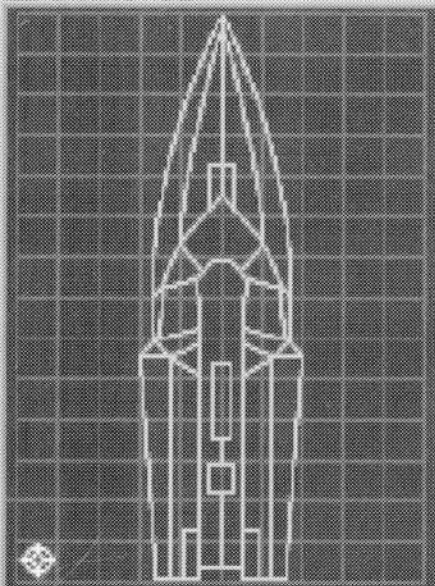
### BLICKRICHTUNGEN

Zu Beginn richtest Du Deinen Blick nach vorne aus dem Boot. Es gibt drei andere Blickrichtungen: hinten, links und rechts. Wenn Du Dich öfters umschaust, kannst Du Gefahren, die sich aus verschiedenen Richtungen auf Dich zubewegen, rechtzeitig erkennen. Die gewählte Blickrichtung erkennst Du an den grünen Linien, die im unten rechts eingeblendeten Radar zu sehen sind. Für alle Steuerungen (außer dem Peacekeeper) gibt es zwei Möglichkeiten, die Blickrichtung zu ändern:





DATABASE



EXTEN- BIOS A  
OO DEVICE OFF

SYNC

=====



**THUNDER  
SYSTEMS**



**TARGET  
ANALYSIS**



**ROSSITER ISLAND  
DOWNLOAD**



**LAB DATABASE**



**EXIT DATABASE**

Les 5607  
STABILIZATION 1.2572  
SYNO  
TYPE 2  
SELECTOR  
456 REACTANT

1. Ein schneller Klick auf Taste 2 ändert die Blickrichtung im Uhrzeigersinn.

2. Drücke Taste 2 und halte sie. Dies ändert die Anzeige der Blickrichtung von grünen in gelbe Linien. Nun kannst Du mit der Steuerung Deinen Blick in die gewünschte Richtung ändern: hoch (vorn), runter (hinten), links (Backbord), rechts (Steuerbord). Sobald Du Taste 2 losläßt, ist die Änderung beendet und der Waffencursor wird in dem von Dir gewählten Quadranten angezeigt.

Spielst Du mit dem Peacekeeper, ziele auf den oberen Bildrand für vorne, auf den unteren Bildrand für hinten, den linken Rand für links, den rechten Rand für rechts - dann drückst Du auf Taste 2.

## **SCHILDE**

Es gibt vier Schilde: vorne, hinten, Back- und Steuerbord. Jedes kann eine bestimmte Anzahl an Treffern aushalten, bevor dieser Bereich beschädigt wird. Die Schilde werden in Bootsform in der Mitte des Radars angezeigt. Dies sind die vier möglichen Zustände der Schilde:

**GRÜN** - perfekt

**GELB** - teilweise beschädigt

**ROT** - kritischer Schaden

**AUS** - Schild zerstört

Solange ein Schild nicht völlig zerstört ist, kann es sich bis auf grün nachladen. Wurde ein Schild völlig zerstört, wird der nächste Treffer auf dieser Seite von "THUNDER" den folgenden Schaden verursachen:

**ERSTER TREFFER** verhindert das Feuern der Fernwaffen.

**ZWEITER TREFFER** verhindert das Feuern der Q-Wave Pulse-Bomben, **DRITTER TREFFER** schaltet die ElectroPulse Cannon und "Thunder" ab.

## **ZIELE**

Im Thunder Encounter gibt es sieben Ziele. Um mehr über sie zu erfahren, wirst Du die Interactive Television Option spielen müssen. Kurz nachdem die Boot-Sequenz vorbei ist, zeigt Dir Bru die Thunder Datenbank, die jedes Ziel detailliert beschreibt. (Lies auch Zielanalyse auf Seite 13).

## **PUNKTE**

Wenn Du GAME ONLY gewählt hast, werden Deine Punkte in der oberen rechten Bildschirmecke angezeigt.

## **RADAR**

Das Radar wird während des Spiels unten rechts eingeblendet. Es zeigt die gewählte Blickrichtung sowie

Stellung und Art der ankommenden Ziele.

## **THUNDER WAFFEN**

Jede Waffe verfügt über ihren eigenen Cursor und Farbe. Die Waffen sind umfeld-sensitiv, abhängig davon, wo sich auf dem Bildschirm der Cursor befindet.

## **ELECTROPULSE CANNON (EPC)**

Die EPC (roter Cursor) ist die Waffe, die in den meisten Gebieten des Sichtbereiches eingesetzt wird. "Locke" die Ziele in Deinen Blick und klicke Taste 1, um zu feuern. Die EPC wird losfeuern und noch für kurze Zeit aktiv bleiben. Solange das Feuer sichtbar bleibt, wird es an jedem Ziel, das damit in Berührung kommt, Schaden verursachen. Die EPC funktioniert im gesamten Sichtbereich, außer dem Radar-abschnitt. (Siehe auch LRM und Q-BOMBE.) Wird die EPC nicht abgefeuert, lädt sie nach. Die Anzahl der verfügbaren EPC-



Schüsse wird in einem Kästchen am unteren Bildrand mit dem Label EPC angezeigt.

### **FERNWAFFEN (LRM)**

Um eine LRM zu feuern, steuerst Du den gelben Cursor über den Zielpunkt im Radar und klickst auf Taste 1. Eine LRM feuert auf ankommende Ziele in den äußeren zwei Kreisen des Radars, unabhängig von der Blickrichtung. Gibt es in dem gewählten Quadranten kein Ziel, feuert die LRM nicht. LRMs laden sich nicht wieder auf. Die Anzahl der verfügbaren LRM-Schüsse wird in einem Kästchen am unteren Bildrand mit dem Label LRM angezeigt.

### **Q-WAVE PULSE BOMBE (Q-BOMB)**

Um die Q-Bombe einzusetzen, steuerst Du den weißen Cursor an eine beliebige Stelle innerhalb des inneren Radarkreises. Ein Druck auf

Taste 1 feuert die Q-Bombe ab. Sämtliche Ziele, die sich im inneren Radarkreis aufhalten, werden desintegriert. Q-Bomben können nicht wieder aufgeladen werden. Die Anzahl der verfügbaren Q-Bomben wird in einem Kästchen am unteren Bildrand mit dem Label Q angezeigt.

### **THUNDER UND LAB DATENBANKEN**

Wenn Du das Thunder Encounter überstanden hast, wird die Thunder Datenbank mit den folgenden Dateien geladen. Um an die Informationen zu gelangen, läßt Du eine Option aufleuchten und drückst Taste 1.

### **THUNDER-SYSTEME**

Präge Dir die Informationen über die zur Verfügung stehenden Waffen für das Thunder Encounter ein.

## **ZIELANALYSE**

Wähle unter drei Optionen.

**Mehr Info** läßt eine Problembeschreibung des aktuellen Ziels erscheinen.

**Pfeile nach oben und unten** lassen Dich Drahtgittermodelle der sieben Ziele in Thunder Encounter durchblättern.

**System Return** bringt Dich zurück zur Thunder Datenbank.

## **ROSSITER ISLAND DOWNLOAD**

Wirf einen Blick auf das tägliche Leben auf Rossiter Island.

## **LAB DATENBANK**

Greif auf die folgenden Dateien zu:

**Sicherheitskameras:** Bieten Dir zusätzliches Material über Dr. Franklins Labor.

**Rampike Daten:** Alles Wissenswerte über Rampike

**Spences Neuralbänder** zeigt Dir

den Inhalt des M.A.J.O.R. Downloads.

**Thunder Datenbank :** Bringt Dich zurück zur Thunder Datenbank.

**Ende Datenbank:** Verläßt die Thunder Datenbank und setzt das Spiel mit dem Island Encounter fort.

# **ISLAND ENCOUNTER**

Das Ziel dieses Spielteils besteht darin, die Angriffe von Rampikes Männern zu überleben und die Kontrolle über M.A.J.O.R. zu bekommen. Hierfür steht Dir eine Soft Gun mit begrenzter Stärke und das Neuralnetz-Interface zur Verfügung, das es Dir erlaubt, eine Anzahl von Treffern einzustecken, bevor sich das Neuralnetz auflöst. Während Du den Pfaden auf Rossiter Island folgst, gibt es vier Dinge, die Du stets im Auge behalten solltest.



### **NEURAL-ANZEIGE**

Dies ist der Hauptsichtbereich auf Deinem Bildschirm. Wenn Rampikes Leute vorpreschen, zielst Du mit Deinem Cursor auf sie undfeuerst mit Taste 1.

### **SOFT GUN-ENERGIEANZEIGE**

Oben links auf Deinem Bildschirm siehst Du eine gelbe Soft Gun. Ist sie voll geladen, ist die gesamte Waffe sichtbar. Sobald Dufeuerst, und damit die Energie abnimmt, verschwinden Teile der Waffe. Die verbrauchte Energie wird sich bei Nichteinsatz nachladen.

### **NEURALNETZ-STÄRKE**

Die Figur unten links stellt Dein Neuralnetz dar. Ist die Umrißfarbe grün, hast Du noch maximale Energie. Wenn Du von Rampikes Männern getroffen wirst, beginnt

die Farbe zu verblassen. Verlierst Du weiter Energie, ändert sich die Farbe über gelb zu rot. Verschwindet der Umriß, besitzt Du keine Neuralnetz-Energie mehr, d.h. Du wirst ohnmächtig und kommst später im Labor wieder zu Dir.

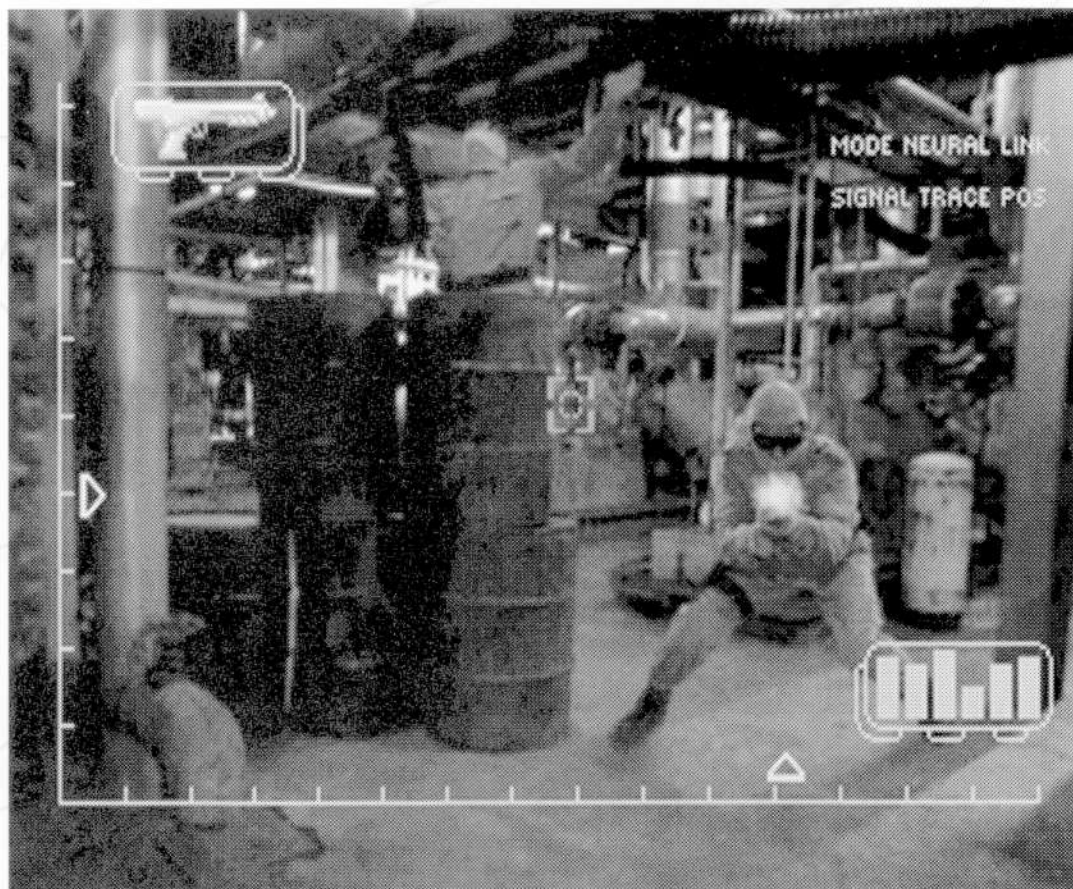
### **PUNKTE**

Wenn Du GAME ONLY gewählt hast, werden Deine Punkte in der oberen rechten Bildschirmecke angezeigt.

## **LAB ENCOUNTER**

Das Lab Encounter läuft so wie das Island Encounter ab, nur daß es hier eine mögliche Abweichung geben kann.





Wenn Du geschickt genug warst, um das Island Encounter durchzustehen und den M.A.J.O.R. zu überwinden, wirst Du den M.A.J.O.R. durch das Lab Encounter steuern. Dazu wirst Du auch über mehr Neural-Energie verfügen und ein leicht abweichendes Sichtfeld erhalten.

### **Als der M.A.J.O.R.**

#### **NEURAL-ANZEIGE**

Wenn Rampikes Leute vorpreschen, zielst Du auf sie mit dem Cursor und drückst Taste 1, um zu feuern. Der Scanner des M.A.J.O.R. hat eine Triangulations-Hilfe eingebaut, um sich bewegende Objekte schneller zu erkennen.

#### **SOFT GUN ENERGIE**

Die Energie wird in Form einer Waffe links oben auf dem Bildschirm dargestellt. Wenn Dufeuerst, nimmt die Energie ab, kann sich aber bei Nichtbenutzen von selbst nachladen.

### **NEURALNETZ-STÄRKE**

Dem M.A.J.O.R. wird seine Neuralnetz-Stärke als Balkengrafik angezeigt. Ist sie voll und grün, steht Dir die maximale Energie zur Verfügung. Wirst Du getroffen, schrumpft der Balken. Verlierst Du weitere Energie, ändert sich die Farbe über gelb zu rot. Ist der Balken völlig verschwunden, löst sich Dein Neural-Netz auf - und Du hast das Spiel verloren!

### **PUNKTE**

Wenn Du GAME ONLY gewählt hast, werden Deine Punkte in der rechten oberen Ecke angezeigt.

### **ALS ZACK**

Wenn Du als Zack das Lab Encounter spielst, wird im Unterschied zum M.A.J.O.R. Deine Neural-Netzstärke in der linken unteren Ecke des Bildschirms als grüner Umriß von Dir dargestellt.

Wenn Du von Gegnern getroffen wirst, beginnt die Farbe zu verblassen. Verlierst Du weiter Energie, ändert sich die Farbe über gelb zu rot. Verschwindet der Umriß, besitzt Du keine Neural-Netznergie mehr.

### **LETZTE WORTE**

Hier bei uns im PARADISE gibt es viel mehr zu sehen, als man glaubt. Wenn Du einen Abschnitt oder sogar das komplette Spiel durchgespielt hast, heißt das noch lange nicht, daß Du schon alles gesehen haben mußt. Alles verändert sich, wenn Du noch einmal spielst.

Wenn Du die Option Interactive Television gewählt hast, und einen Spielteil verlierst, hast Du immer noch genug Zeit, Dich wieder aufzurappeln und die Herausforderung zu gewinnen. Also viel Spaß als Zack an Bord des Thunder!

Produziert von Mass Media, Inc, in Zusammenarbeit mit POV, einem Unternehmen der Philips Media, Inc. Thunder in Paradise™ Interactive basiert auf der Fernsehserie Thunder in Paradise™ und wurde von Michael Berk, Douglas Schwartz, Gregory J. Bonann und Terry „Hulk“ Hogan produziert.

### **Thunder in Paradise Interactive**

Konzept	David Riordan Robert Weaver
Originaldrehbuch	Robert Weaver
Writers	Tom Green Robert Weaver David Riordan Lena Marie Pousette
Design	David Todd David White Brian Howarth Mike Berro Paul Hoffmeier
Software Entwicklung	Brian Howarth Mike Berro Ken Jordan
Grafik Additional Art	Leslie Doughty Annalisa Sanderson Courtney Lane Lana Yu
Produktion	David Riordan David White
Regie	Robert Weaver
Executive für Philips Media Games	David McElhatten
Projekt und Promotion	Maiken Fraley





