



Centre de contrôle à Loup solitaire ... sautez en parachute dans territoire ennemi ... repérez le camp de concentration ennemi ... libérez les captifs qui y sont internés ... répétez ...

Opération Wolf présente une nouveauté étonnante dans l'univers des jeux d'ordinateur: l'ennemi tire sur vous de l'écran. Arme en main, il vous faut traverser les terrains hostiles à la recherche de votre compatriote retenu prisonnier dans un camp de concentration.

Traversez la jungle remplie de soldats ennemis, détruisez toutes leurs installations et libérez toutes les villes sur votre passage, et tout cela sans nourriture, boisson, couverture aérienne, sans même de munitions en quantité suffisante et en n'ayant pas la moindre idée sur la façon dont va s'effectuer votre retour ... pour volontaires seulement!!

COMMANDES

Le clavier peut être redéfini et le levier peut être préparé en utilisant l'option de définition des touches.

Les touches normales sont les suivantes:

Q	—	HAUT
A	—	BAS
O	—	GAUCHE
P	—	DROITE
ESPACEMENT	—	FEU
G	—	Grenades

COMMENT JOUER

Opération Wolf comprend six niveaux d'action redoutable typique des jeux d'arcade dont la difficulté augmente alors que vous passez de l'un à l'autre. Vous êtes armé d'une mitraillette et disposez d'une quantité de munitions limitée et d'un petit nombre de grenades. Vous pouvez collecter des munitions et des grenades supplémentaires en tirant sur celles-ci quand elles apparaissent à l'écran.

Vous ne devez en aucun cas tirer sur les civils innocents. Au niveau cinq et six, vous devez protéger les otages de tous dangers afin qu'ils puissent s'évader en toute sécurité. Votre niveau d'énergie est indiqué sur le côté droit de l'écran et celui-ci baissera si vous êtes abattu par un soldat solitaire (en substance si vous êtes abattu par un véhicule ou si vous tuez accidentellement un civil ou un otage). A chaque fois que vous terminez un niveau, votre niveau d'énergie remonte un peu et quand il ne vous reste que quelques unités, l'affichage clignotera et il y aura un signal sonore. Pour terminer un niveau, vous devez abattre et détruire un nombre de soldats, de tanks, d'hélicoptères etc... donné conformément à l'affichage au bas de l'écran. Il s'agit probablement ici de la plus dangereuse mission que vous ayez jamais entreprise. Restez en alerte, soyez fort mais surtout, soyez prudent!

Sommaire survie

- Chargeurs — En tirant sur ceci, vous obtiendrez un chargeur de munitions supplémentaire.
- Grenades — En tirant sur ceci, vous obtenez une bombe-fusée supplémentaire. Vous pouvez en obtenir jusqu'à cinq.
- Libre — En tirant sur ceci, vous obtenez une cadence de tir supérieure pour un des chargeurs.
- P — En tirant sur ceci, vous améliorez votre forme physique.

Les missiles lancés par les ennemis peuvent être abattus avant qu'ils ne vous atteignent.

Les véhicules peuvent être détruits par balles mais ils doivent être touchés plusieurs fois.

STATUT ET SCORE

Le panneau de statut affiche le score, le nombre de chargeurs restants, le nombre de grenades et le niveau de dégâts. A chaque niveau se trouvent également indiqué le nombre de "méchants" à éliminer afin de terminer le niveau et le nombre d'otages sauvés.

L'élimination des "méchants" vous confère un nombre de points variable suivant le type. Vous obtenez également des points chaque fois que vous terminez un niveau.

Quand le niveau de dégâts est à son maximum, le joueur est MORT, il existe cependant une option 'continue'.

Les dégâts sont plus importants pour le joueur quand un civil est abattu.

CONSEILS UTILES

- Ne tirez pas en permanence — économisez les balles.
- Réservez les grenades pour des groupes importants d'ennemis.
- Abattez d'abord les ennemis qui causent le plus de dégâts.

Le programme, la représentation graphique et la conception artistique de ce jeu sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de Andrew Deakin

Graphique de Ivan Horn

Musique et effets sonores de Jonathan Dunn

Produit par D.C.Ward

©1988 Ocean Software Limited

Avec l'autorisation de © Taito Corp., 1987; Programme de Ocean Software Limited

Exportations hors d'Europe et d'Australie interdites.