

OPERATION WOLF

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

CONTROL CENTRAL DEL LOBO SOLITARIO...
LANZAMIENTO EN PARACAIDAS EN EL TERRITORIO ENEMIGO...
LOCALIZACION DEL CAMPO DE CONCENTRACION ENEMIGO...
LIBERACION DE LOS PRISIONEROS ENCERRADOS EN EL...
REPETIR...

Ábrete camino a través de la jungla llena de soldados hostiles, destruye cualquier instalación enemiga y libera todas las aldeas que encuentres, sin comida, sin agua, sin hacha de protección, casi sin munición suficiente y sin saber si vas a poder regresar... ¡Sólo para voluntarios!

Se te dará una ametralladora y se te lanzará en paracaídas en territorio enemigo. Tus municiones consisten en 5 proyectiles teledirigidos y 5 cargadores, cada uno con 75 balas. El arma puede dar disparos simples o en ráfaga, aunque tienes que hacer una pausa para cambiar los cargadores. La cantidad de munición que te queda se te mostrará en la pantalla. Puedes llevar un máximo de 5 proyectiles teledirigidos y el número que quieras de cargadores. Si eres alcanzado por el fuego enemigo, tus condiciones físicas se deteriorarán, aunque puedes recuperarte dando a las botellas marcadas con una "P".

Cuando estés en territorio enemigo, destruye todas las instalaciones y a cualquier hostil que te encuentres, pero no hieras a ningún ciudadano ni prisionero. Encontrarás que algunos árboles y animales esconden munición extra y botellas "P". Esto lo descubrirás cuando dispares sobre ellos. Tu destino final es el campo aéreo. Si llegas allí, mete a los prisioneros en el avión y despeja las resistencias del terreno. Una vez en el aire, cuidado con los disparos enemigos.

Resumen de supervivencia:

[Cargador]: Disparándolo recibes un cargador extra de munición.

[Granadas]: Disparándola recibes un proyectil teledirigido extra, hasta un máximo de 5.

[FREE]: Disparando consigues una velocidad de disparo mayor en un cargador

[P]: Disparando esto mejoras tus condiciones físicas.

Los misiles enemigos pueden ser derribados antes de que te hieran.

Los vehículos pueden ser destruidos por balas, pero deben ser alcanzados varias veces.

Este es un nuevo concepto apasionante en los juegos de ordenador, en el que el enemigo te dispara desde la pantalla. Rifle en mano debes atravesar el terreno enemigo, liberando a tus compatriotas prisioneros en un campo de concentración.

SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco y cassette 128K: El juego completo se carga de una sola vez.

Cassette 48K: Se carga el juego principal y luego cada nivel se carga cuando se requiere. Sigue las instrucciones en pantalla

Cara A: Spectrum 48K (LOAD"").

Cara B: Spectrum 128K (opción cargador).

INSTRUCCIONES DE CONTROL

Teclado redefinible. También acepta joystick Sinclair. Cursor y Kempston.

Las claves normales son

Arriba: K
Abajo: M.
Izquierda: Z
Derecha: X.
Fuego: L

El panel de status muestra la puntuación, el número de cargadores que quedan, el número de balas por cargador, el número de granadas, el nivel de lesión. También muestra en cada nivel el número de enemigos que necesitas matar para completar el nivel y el número de rehenes rescatados.

Se conceden puntos por matar enemigos. La puntuación varía según el tipo de enemigo. Se puntúa también el completar el nivel.

Cuando el nivel de lesión se ha completado, el jugador está muerto. Hay una opción para continuar. La lesión del jugador aumenta si dispara contra los ciudadanos.

SUGERENCIAS

- No dispaes constantemente. Reserva las balas.
- Reserva las granadas para grupos grandes de enemigos.
- Dispara primero a los enemigos que ocasionan los mayores daños.

AMSTRAD, MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad: CTRL + ENTER

MSX: BLOAD "CAS." R

Este juego se carga en varias veces Sigue las instrucciones en pantalla

Cara A: Programa principal.

Cara B: Fases del juego

INSTRUCCIONES DE CONTROL

El teclado es redefinible y se puede emplear el joystick utilizando la opción de claves definidas Las claves normales son:

Arriba Q
Abajo: A
Izquierda. O
Derecha: P
Fuego: Espacio

El panel de status muestra la puntuación, el número de cargadores que quedan, número de balas, numero de granadas, nivel de lesión. También se muestra en cada nivel el nÚmero de enemigos que tienes que matar para completar el nivel y el número de rehenes capturados.

Se conceden puntos por matar enemigos, variando según el tipo de enemigo. También se conceden puntos por completar el nivel.

Cuando el nivel de lesión es completado, el jugador está muerto. Hay una opción para continuar

La lesión del jugador aumenta si disparas contra los ciudadanos.

SUGERENCIAS

- No dispaes constantemente. Reserva las balas.
- Reserva las granadas para grupos grandes de enemigos
- Dispara primero sobre los enemigos que ocasionen mayor daño

© 1988 OCEAN SOFTWARE LIMITED

Licencia de © Taito Corp. 1988 Versión programada por Ocean Software Limited

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa de **ERBE Software. S. A.**

ERBE SOFTWARE. S. A.
Serrano, 240 - 28016 Madrid