

## Sommario di sopravvivenza

Magazines (caricatori)  
Se ne colpito uno vi darà un caricatore addizionale di munizioni  
Granate  
Se ne colpito una vi darà una bomba a razzo addizionale, fino ad un massimo di 5.  
Free (libero)  
Se ne colpito uno esso vi darà una velocità di sparo maggiore per un cariatore.  
P  
Se ne colpito uno la vostra condizione fisica migliorerà.  
I missili nemici possono essere colpiti da proiettili, ma devono essere colpiti diverse volte.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Non sparate in continuazione, conservate i proiettili.
- Tenete le granate, per compicui gruppi di nemici.
- Sparate prima ai nemici che causano il danno maggiore.

## CREDITI

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, tenuti, presi a noleggio o diffusi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

Codifica di Colin Porch

Grafici di Steve Wahid

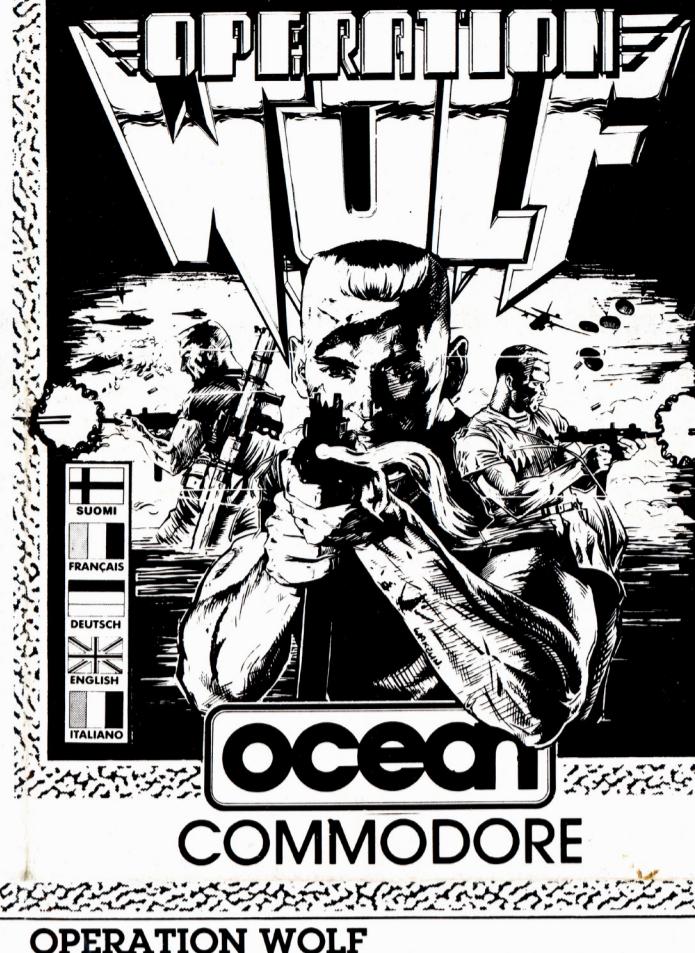
Musica ed effetti sonori di Jonathan Dunn

Prodotto da David Ward

©1988 Ocean Software Limited

Sotto licenza di c Taito Corp. 1987, programmato da Ocean Software Limited.

L'esportazione al di fuori dell'Europa e dell'Australia è proibita.



OCEAN COMMODORE

## OPERATION WOLF

Central control to Lone Wolf ... parachute into hostile territory ... locate enemy concentration camp ... release captives interred there ... repeat ...

Operation Wolf: an exciting new concept in computer games, in which the enemy shoot at you from the screen. Gun in hand, you must traverse hostile terrain, seeking your fellow countryman being held prisoner in a concentration camp.

Make your way through jungle filled with hostile soldiers, destroy any enemy installations and free all townships you encounter, with no food, no water, no chopper cover, not nearly enough ammo and no idea if you are going to make it back ... volunteers only!

## LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

## DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "", 8,1, (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

## CONTROLS

### OPTIONS :

Joystick or Neos mouse in Port 2.

Selection made during loading process following on screen instructions.

### 1 Player only.

(No Keyboard option)

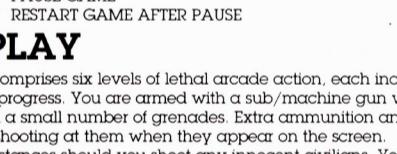
### MOUSE

Movement normal

Left Fire Button

Right Fire Button

### JOYSTICK



With FIRE not pressed sight moves in requested direction at increasing speed. With FIRE pressed moves at a constant low speed.

FIRE BUTTON — FIRE GUN; START LEVEL

SPACE BAR — FIRE GRENADE

— PAUSE GAME

+ — RESTART GAME AFTER PAUSE

## GAMEPLAY

Operation Wolf comprises six levels of lethal arcade action, each increasing in difficulty as you progress. You are armed with a sub/machine gun with limited ammunition and a small number of grenades. Extra ammunition and grenades can be collected by shooting at them when they appear on the screen.

Under no circumstances should you shoot any innocent civilians. You must protect the hostages on levels five and six from any harm in order to ensure their safe escape. Your energy level is shown on the right hand side of the screen and this will decrease if you are shot by a solitary soldier. (substantially if you are shot by a vehicle or you accidentally kill a civilian or hostage).

As you complete each level, a small amount of your energy is replenished and when you have just a few units left, the display will flash and there will be an audible warning.

To complete a level you must shoot and destroy the relevant number of soldiers, tanks, helicopters etc. as displayed on the bottom of the screen.

This will probably be the most dangerous mission you have ever undertaken. Be alert, be strong and above all be careful!

## STATUS & SCORING

Snipers (on roof, in trees, behind windows) are considered shielded against dynamite or grenade attack.

### BIG MAN :

Levels 1,2,3 — May be shot in any part of the body.

Levels 4,5,6 — May only be shot in the head.

### Right hand panel displays.

## SCORE

Number of magazines or time remaining on "super" gun.

Number of rocket grenades.

Injury level.

### Bottom panel displays :

Number of hostiles reaching safety on current screen.

Number of men to destroy.

Number of helicopters or boats to destroy.

Number of tanks to destroy.

When injury level reaches top of screen player is dead (one continue option allowed). Points are awarded for each adversary destroyed. Injury level rises if civilians hit, or if hit by enemy fire, grenades or knives. (The latter may be destroyed before they hit you). Bonus points are awarded for each section completed. High score table is shown at start of game. (Positions 1-10).

New high score entry:

Selects letters with joystick or mouse and press FIRE. A full stop terminates the entry.

A score in excess of 150.000 is Excellent!

### Survival Summary

Magazines — Shooting this gives one extra magazine of ammunition.

Grenades — Shooting this gives one extra rocket bomb, up to a max of 5.

Free — Shooting this gives an increased rate of fire for one magazine.

P — Shooting this improves your physical condition.

Enemy missile fire can be shot down before it hits you.

Vehicles can be destroyed by bullets, but they must be hit several times.

## HINTS AND TIPS

- Don't fire constantly — preserve your ammunition.
- Tanks, helicopters, boats and parachutists inflict most damage. Shoot them first.
- Pick up extra magazines, grenades etc as soon as possible for maximum fire power.
- Avoid damaging the civilians.

## CREDITS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and many not be reproduced, stored hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Coding by Colin Porch

Graphics by Steve Wahid

Music and sound effects by Jonathan Dunn

Produced by David Ward

©1988 Ocean Software Limited

Licensed from ©Taito Corp. 1987. Programmed by Ocean Software Limited.

Export outside Europe and Australia prohibited.

## OPERATION WOLF

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 à la 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!

## CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETUR), puis suivez les instructions du C64.

## DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "", 8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

## COMMANDES

OPTIONS: Levier ou souris neos au Port 2.

La sélection s'effectue durant le processus de chargement en suivant les instructions à l'écran.

### 1 Joueur seulement

(pas d'option clavier)

### SOURIS: Mouvement normal;

Bouton Feu de Gauche:

Grenades: Niveau départ

Bouton Feu de Droite:

Tir de l'arme

### LEVIER

Quand le bouton FEU est relâché, la ligne de mire se déplace dans la direction requise à vitesse croissante. Quand le bouton FEU est enfoncé, elle se déplace lentement à une vitesse constante.

## BOUTON FEU - TIR DE L'ARME, COMMENCEMENT D'UN NIVEAU

### BARRE D'ESPACEMENT - TIR DE LA GRENADE

"—" — PAUSE

"+" — PERMET DE REPONDRE LE JEU APRES LA PAUSE

## 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 mitrailleuse 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 êtes 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 clignote 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

Des tireurs embusqués (sur le toit, dans les arbres et dernière les fenêtres) sont protégés contre les attaques à la dynamite ou la grenade.

### GRAND HOMME:

Niveau 1,2,3

peut être touché à n'importe quelle partie du corps.

Niveau 4, 5, 6

Ne peut être touché qu'à la tête.

Affichage panneau de droite (à partir du haut)

## SCORE

Nombre de chargeurs ou temps restant sur la "super" arme.

Nombre de grenades fusées.

Niveau des blessures

Affichage panneau du bas

Nombre d'otages en sécurité sur l'écran du moment

Nombre d'hommes à éliminer

Nombre d'hélicoptères ou de bateaux à détruire

Nombre de tanks à détruire

Quand le niveau de blessure atteint le haut de l'écran, le joueur est mort (vous disposez d'une seule option continue). Vous obtenez des points pour l'élimination de chaque ennemi. Le niveau de blessure monte quand les civils sont abattus ou atteints par le feu de l'ennemi, les grenades ou les couteaux (Ces derniers peuvent être détruits avant qu'ils ne vous touchent). Vous obtenez des points de bonus après avoir terminé chaque section. Le tableau des records apparaît au début de chaque jeu (positions 1-10).

Nouvelle entrée de record:

Selectionnez les lettres au moyen du levier ou de la souris et appuyez sur FEU. Vous terminez cette entrée en mettant un point. Un score de plus de 150.000 est excellent!

## CONSEILS UTILES

Ne tirez pas en permanence : économisez les balles.

Ce sont les tanks, hélicoptères, bateaux et parachutistes qui infligent le plus de dégâts, abattez-les donc en premier.

Pour disposer d'une puissance de tir maximum, emparez-vous dès que possible des chargeurs, grenades etc.. supplémentaires.

Evitez de blesser les civils.

Le programme, la représentation graphique et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'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.

## GENÉRIQUE

Programme de Colin Porch

Graphique de Steve Wahid

Musique et effets sonores de Jonathan Dunn

Produit par David 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.

# OPERATION WOLF

Stazione di controllo a lupo Solitario... lanciati col paracadute nel territorio nemico... localizza il campo di concentramento nemico... libera i prigionieri internati qui... ripeto...

Operazione Lupo: una nuova entusiasmante idea nei giochi da computer, in cui il nemico vi spara dalla schermata. Col fucile in mano, dovete attraversare il territorio nemico, alla ricerca dei vostri connazionali che sono tenuti prigionieri in un campo di concentramento.

Avanzate nella giungla gremita di soldati nemici, distruggete tutte le loro installazioni militari e liberate tutti i conglobati a cui venite incontro, senza cibo, senza acqua, senza copertura di elicottero, senza la quantità necessaria di munizioni e senza la garanzia che riuscirete a ritornare... solo per volontà!

## CARICAMENTO

### CASSETTA

Posizionate la cassetta nel vostro registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia ricavata fino all'inizio. Accertatevi che tutti i fili di collegamento siano inseriti. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguite l'istruzione sullo schermo - PRESS PLAY ON TAPE (PREMERE IL TASTO PLAY SULLA CASSETTA). Questo programma si caricherà poi automaticamente. Per il caricamento sul C128 scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

### DISCO

Selezionate la modalità 64. Accendete l'unità disco, inserite il programma nell'unità disco con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD\*\* 8.1 (RETURN); lo schermo di introduzione apparirà ed il programma si caricherà automaticamente.

### CONTROLLI

#### OPZIONI:

Joystick o Mouse Neos nella Porta di accesso 2.

La selezione viene eseguita durante il processo di caricamento seguendo le istruzioni sullo schermo.

Per il giocatore soltanto.

(Non si può usare la tastiera)

### MOUSE

Movimento normale

Pulsante di TIRO di sinistra Granate; livello iniziale

Pulsante di TIRO di destra Spara con fucile

## OPERATION WOLF

Einsatzkontrolle an Lone Wolf... springen Sie mit Fallschirm über dem feindlichen Gebiet ab... finden Sie das gegnerische Konzentrationslager... befreien Sie die internierten Kriegsgefangenen... ich wiederhole...

Operation Wolf - diesem Spiel liegt ein verblüffendes neues Konzept zugrunde. Ihre Gegner scheinen vom Bildschirm heraus auf Sie zu schießen. Mit der Waffe in der Hand durchqueren Sie feindliches Gebiet auf der Suche nach Ihren Landsleuten, die in einem Konzentrationslager gefangen gehalten werden.

Bahnhen Sie sich Ihren Weg durch einen Dschungel voller feindlicher Soldaten, zerstören Sie die gegnerischen Einrichtungen und betreien Sie alle Ortschaften, die Sie erreichen. Alles ohne Verpflegung, ohne Rückendeckung, viel zuwenig Munition und keiner Ahnung, wie Sie zurückkommen sollen...

Freiwillige vortreten!

## LADEANWEISUNG

Legen Sie die Kassette mit Aufkleber nach oben in Ihren Commodore-Recorder und achten Sie darauf, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Überprüfen Sie, ob alle Kabel angeschlossen sind. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisung - PRESS PLAY ON TAPE (Drücken Sie die Play-Taste des Recorders). Das Programm wird nun automatisch geladen. Beim Commodore 128 geben Sie GO 64 mit anschließendem RETURN ein. Danach verfahren Sie wie oben beschrieben.

### DISKETTE

Wählen Sie den 64er-Modus. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen Sie LOAD\*\* 8.1, gefolgt von RETURN. Der Titelschirm erscheint und das Programm wird automatisch geladen.

## STEUERUNG

### OPTIONEN

Joystick oder Neos-Maus über Port 2 anschließen

Die Auswahl erfolgt während des Ladevorganges, beachten Sie bitte die Hinweise am Bildschirm

### Nur ein Spieler

(Keine Steuerung per Tastatur)

### MAUS

Normale Bewegung

Linke MaustasteGranaten: Spielstufe beginnen

Rechte MaustasteFeuern

### Joystick

Wenn Sie den Feuerknopf nicht drücken, bewegen Sie sich mit zunehmender Geschwindigkeit in die gewünschte Richtung, halten Sie den Knopf gedrückt, bleibt die Bewegungsgeschwindigkeit konstant langsam

FEUERKNOPF — Feuern. Spielstufe beginnen

LEERFELD — Granate auslösen

LEERFELD — Spielpause

LEERFELD — Spiel nach Pause fortsetzen

Operation Wolf wartet sechs mörderische Spielstufen auf Sie, die um so schwieriger werden, je weiter Sie vorankommen. Ihre Bewaffnung besteht aus einem Maschinengewehr mit beschränkter Munition und ein paar Handgranaten.

Zusätzliche Munition und Granaten erhalten Sie, indem Sie auf die Symbole feuern, wenn diese auf dem Bildschirm auftauchen.

Sie dürfen unter keinen Umständen jemals auf unbeteiligte Zivilisten feuern. In den fünften und sechsten Spielstufe müssen Sie die betreuten Geiseln von jeder Gefahr fernhalten, um eine sichere Flucht zu gewährleisten. Ihr Energiespeicher wird auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt und sinkt, wenn Sie von einem feindlichen Soldaten oder einem Fahrzeug angeschossen werden, oder Sie einen Zivilisten oder eine Geisel anschließen.

Sobald nur noch ein paar Energieeinheiten übrig sind, beginnt die Anzeige zu blinken und ein Warnton erklingt. Nach dem erfolgreichen Abschluß einer Spielstufe erhalten Sie immer ein wenig zusätzliche Energie.

Um eine Spielstufe zu beenden, müssen Sie die am unteren Bildschirmrand angegebene Anzahl von feindlichen Soldaten, Panzern, Helikoptern und anderem Gerät zerstören.

Dies ist vermutlich die gefährlichste Aktion, an der Sie jemals teilnahmen. Seien Sie wachsam, stark und vor Allem vorsichtig!

## ANZEIGEN UND WERTUNG

Heckenschützen (auf Dächern und Bäumen, hinter Fenstern) sind ausreichend gegen Sprengstoff und Handgranaten geschützt.

### Großer Mann

Stufe 1, 2, 3 — Treffer in jeden Körperteil zählen

Stufe 4, 5, 6 — Nur Treffer in den Kopf zählen

### Anzeigen auf der rechten Seite

### Punkte

Anzahl der Ersatzmagazine oder verbleibende Zeit mit dem Super-Gewehr

Anzahl der Werfergranaten

Grad der Verletzung

### Anzeigen am unteren Rand

Anzahl der getöteten Geisel in dieser Stufe

Anzahl der noch zu eliminierenden Soldaten

Anzahl der noch zu zerstörenden Helikopter oder Boote

Anzahl der noch zu zerstörenden Panzer

Die Verletzungsanzeige steigt, sobald eine Geisel oder der Spieler von einem Gegner getroffen wird (Sie können Granaten und Messer zerschießen, bevor Sie oder eine Geisel davon getroffen werden). Sobald die Verletzungsanzeige den oberen Bildschirmrand erreicht, stirbt der Spieler. Sie erhalten Punkte für jeden eliminierten Gegner und für jede abgeschlossene Spielstufe.

Zu Beginn des Spiels wird eine Tabelle mit den zehn besten Ergebnissen eingebettet. Zum Eintragen wählen Sie den Buchstaben mit dem Joystick oder der Maus und drücken den Feuerknopf. Mit einem Punkt beenden Sie die Eingabe.

Punktzahlen um 150 000 sind meisterhaft!

### ÜBERSICHT

Magazines — Wenn Sie diese Symbole treffen, erhalten Sie jeweils ein zusätzliche Munitionsmagazin.

Grenades — Wenn Sie diese Symbole treffen, erhalten Sie zusätzliche Granaten (bis maximal fünf Stück).

Free — Wenn Sie diese Symbole treffen, schießt Ihr Maschinengewehr schneller, bis das Magazin leer ist.

P — Wenn Sie diese Symbole treffen, wird Ihre physische Kondition erhöht.

Sie können feindliche Geschosse abschießen, bevor diese Sie erreichen.

Zum Zerstören der Fahrzeuge müssen Sie diese mehrmals treffen.

## TIPS UND TRICKS

■ Feuern Sie nicht paroxysmisch - achten Sie auf Ihre Munition

■ Beseitigen Sie zunächst Panzer, Helikopter, Boote und Fallschirmjäger, da sie am meisten Schaden anrichten

■ Sammeln Sie die zusätzlichen Magazine, Granaten usw. so schnell wie möglich, um Ihre Feuerkraft zu verstärken

■ Feuern Sie nicht auf Zivilisten und Geiseln.

## DANKSAGUNG

Programmkode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Ocean Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Ocean Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden.

Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Programmiert von Colin Porch

Grafiken von Steve Wahid

Musik und Geräuscheffekte von Jonathan Dunn

Produziert durch David Ward

Deutsche Bearbeitung: AGC - Hamburg, Gunnar Binder

©1988 Ocean Software

Unter Lizenz von © Taito Corp. 1987

Programmiert von Ocean Software Ltd

Exportieren außerhalb Europas und Australiens ist untersagt

## JOYSTICK

Con il pulsante di TIRO non premuto il mirino si muove nella direzione richiesta ad una velocità in cumento. Con il pulsante di TIRO premuto il mirino si muove ad una velocità costantemente bassa.

PULSANTE DI TIRO

SPARA COL FUCILE; LIVELLO INIZIALE

BARRA DI SPAZIATURA

TIRO LA GRANATA

BARRA DI SPAZIATURA

PAUSA DEL GIOCO

BARRA DI SPAZIATURA

FA RIPRENDERE IL GIOCO DOPO LA PAUSA

## CARICAMENTO

Mettete la cassetta nel vostro registratore dopo averla riavvolta completamente e dopo aver inserito tutti i fili di collegamento necessari.

Scrivete RUN 'CAS': il gioco si caricherà poi automaticamente. Diverse parti del gioco necessitano caricamento: seguite le istruzioni su schermo.

## COME SI GIOCA

Operazione Lupo comprende sei livelli di azione letale di gioco elettronico; durante il corso del gioco la difficoltà di ogni livello aumenta. Siete armati con mitra con una quantità limitata di munizioni di un piccolo numero di granate. Si possono ottenere munizioni e granate supplementari sparando ad esse quando compiono sullo schermo.

Gli animali, quando vengono uccisi, talvolta lasciano cadere questi pezzi; tuttavia, non uccidete mai per nessun motivo i civili innocenti. Dovete proteggere gli ostaggi sul livello cinque e sei affinché possano fuggire e mettersi in salvo. Il vostro livello di energia viene mostrato sulla parte destra dello schermo e diminuirà se verrà colpito da un soldato solitario. (diminuirà di molto se verrà colpito da un veicolo e se ucciderà un civile o un ostaggio per errore).

Alla fine di ogni livello dovete colpire e distruggere il numero necessario di soldati, carri armati, elicotteri ecc. come viene mostrato sulla parte bassa dello schermo. Questa sarà probabilmente la più pericolosa missione che avete mai intrapreso. State allerta, state forti e soprattutto state attenti!

## POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello di posizione vi mostra il punteggio, il numero di proiettili, i caricatori rimasti, il numero di proiettili per caricatore, il numero delle granate e il livello del danno. In ogni livello viene anche mostrato il numero dei cattivi che devono essere eliminati per completare il livello, e il numero di ostaggi liberati. I punti che vengono aggiudicati quando vi sbarrate dei cattivi varia a seconda del tipo. Vengono anche aggiudicati dei punti per il completamento di un livello.

Quando il livello di danno è pieno, il giocatore è morto. C'è una possibilità di continuare ("continue").

Il danno del giocatore viene incrementato se egli spara ad un civile.

CON-

## OPERATION WOLF

Kontrolli kutsuu Yksinäistä Sutta. laskeudu laskuvarjolla vihollisalueelle... paikanna vihollisen keskitysleiri... vapauta sen vanjat... toistan...

Operaatio "Susi" on tietokonepelien uusi käsite, jonka kulussa vihollinen ampuu sinua kohti näytöruudusta. Joudut kulkemaan ase valmiina halki vihollisalueen eteen maamäestäsi, jota pidetään vankina keskuslinillä.

Joudut turkeutumaan viidakon halki, joka vilisee vihamielisä solitila, tuhoamaan vihollisen tukikohtia ja vapauttaamaan vihollisen valtaamia kaupunkia. Kaikki tämä ilman ruokaa, vettä, hyökkäystukea, ilman riittävästä määristä ammuksia eikä aavistustakaan sitä, tuleeko selviämään leikistä hengissä... vain vapaaehtois pyydätään ilmoittautumaan!!

## LATAUS

### KASETTI

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli kasettiä, jolla on painettu tekstiä on ylösöän ja varista, että se on kelattu olikoon. Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein. Nappaa samanaikaisesti näppäimistöä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraava näytön antamia ohjeita - PAINA ALAS NAUHURIN NAPPAIN "PLAY". Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64 (RETURN). Seuraava sen jälkeen C64:n ohjeita.

### LEVY

Vaihda 64-tila. Kytke levyasema, aseta ohjelma levyasemanan niin, että sen otsikko on ylösöän ja kirjoita LOAD\*\* 8.1 (RETURN). Joidantonäytöllä ilmestyy näyttöruutuun ja ohjelma latautuu automaattisesti.

## SÄÄTIMET

### VALINTAMAHOLLISUUDET:

Joystick tai Neos-hiiri portissa 2.

Valinta tapahtuu latuksen aikana seuraamalla näytön antamia ohjeita.

Ainoastaan 1 pelaa.

(Elä pelattavissa näppäimistöä kryttäen)

### HIIKI

Normalia ohjukset

Kranactit; aloitusasto

Vasen tulitus/painike

Tulittaminen

Oikea tulitus/painike

Kranactit; aloitusasto

</