

A monochromatic blue-toned illustration depicting a military operation. In the foreground, a soldier in a beret and tactical gear aims a rifle. Behind him, another soldier in a pilot's cap looks upwards. The background shows a chaotic battle scene with helicopters, jets, tanks, and soldiers in a hazy, smoke-filled environment.

OPERATION WOLF

TM

SEGA

Instructions de chargement:

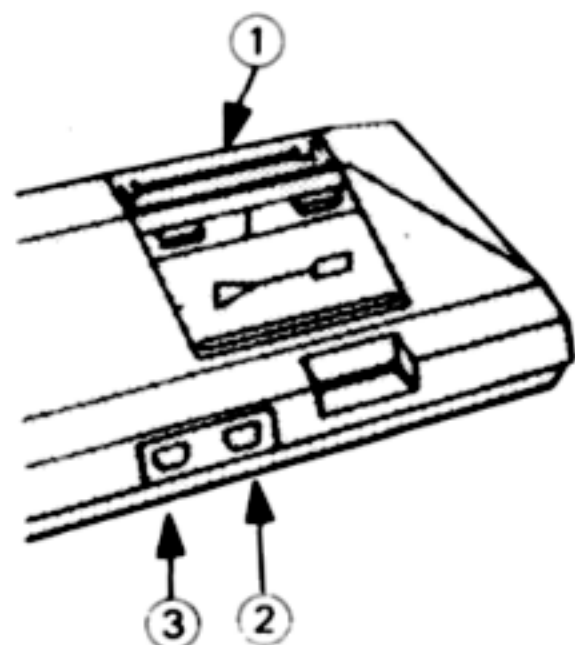
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.
Ou tirer sur la gâchette pour commencer.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande dans le port 2
- ③ Introduisez le synchroniseur optique dans le port de contrôle 1 et le bloc de commande dans le port 2



Histoire du jeu

Les communistes ont renversé le gouvernement en une seule nuit à Cherigo, en Amérique du sud. Cet événement a choqué le monde entier. Le nouveau président de Cherigo a envoyé son prédécesseur pro-carmien et le personnel de l'ambassade de Carma dans un camp avec de nombreux autres prisonniers politiques. Leur exécution n'est plus qu'une question de temps.

Particulièrement choqué par cet incident, le Président de Carma a promis à son pays qu'il allait prendre toutes les mesures possibles pour récupérer le personnel de l'ambassade. Il a même considéré envoyer des troupes à Cherigo. Cependant, comme Carma ne veut pas répéter l'échec de Taran, le Président a finalement décidé que le problème devait être résolu en secret et sans l'intervention officielle de Carma.

C'est là que vous entrez en scène! Vous avez participé à de nombreux combats en Afrique en tant que mercenaire depuis votre retour de la guerre du Mutanabe.

Le nom de code de ce plan stratégique est "Opération Wolf". Vous êtes responsable de la vie des personnes emprisonnées dans le camp.

Vous allez être parachuté seul sur Cherigo. Parviendrez-vous à délivrer les prisonniers et à les faire sortir vivants de Cherigo?

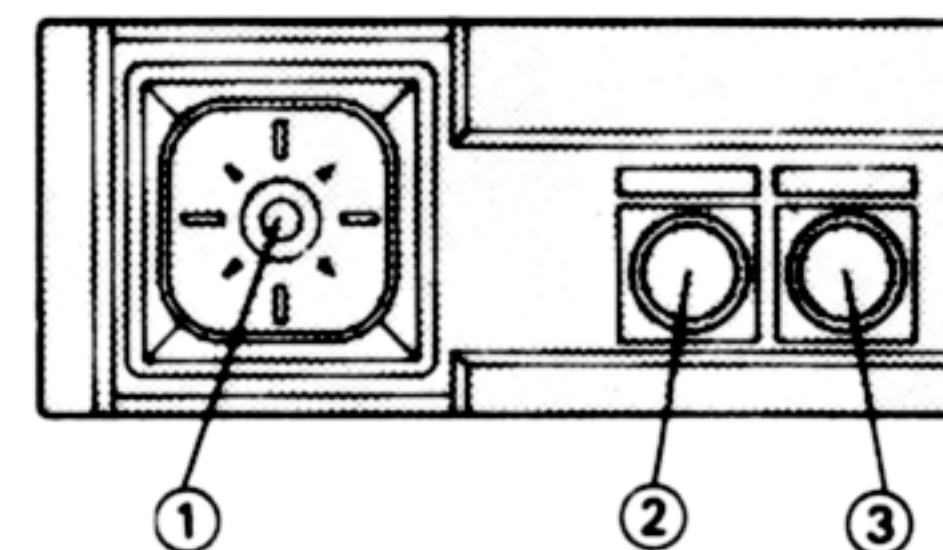


Prise des commandes

Vous pouvez jouer avec un bloc de commande ou un synchronisateur optique. Si vous n'avez pas de synchronisateur optique, utilisez un bloc de commande. Si vous jouez avec un synchronisateur optique, connectez-le au port 1 de la console. Connectez votre bloc de commande au port 2.

• Avec un bloc de commande

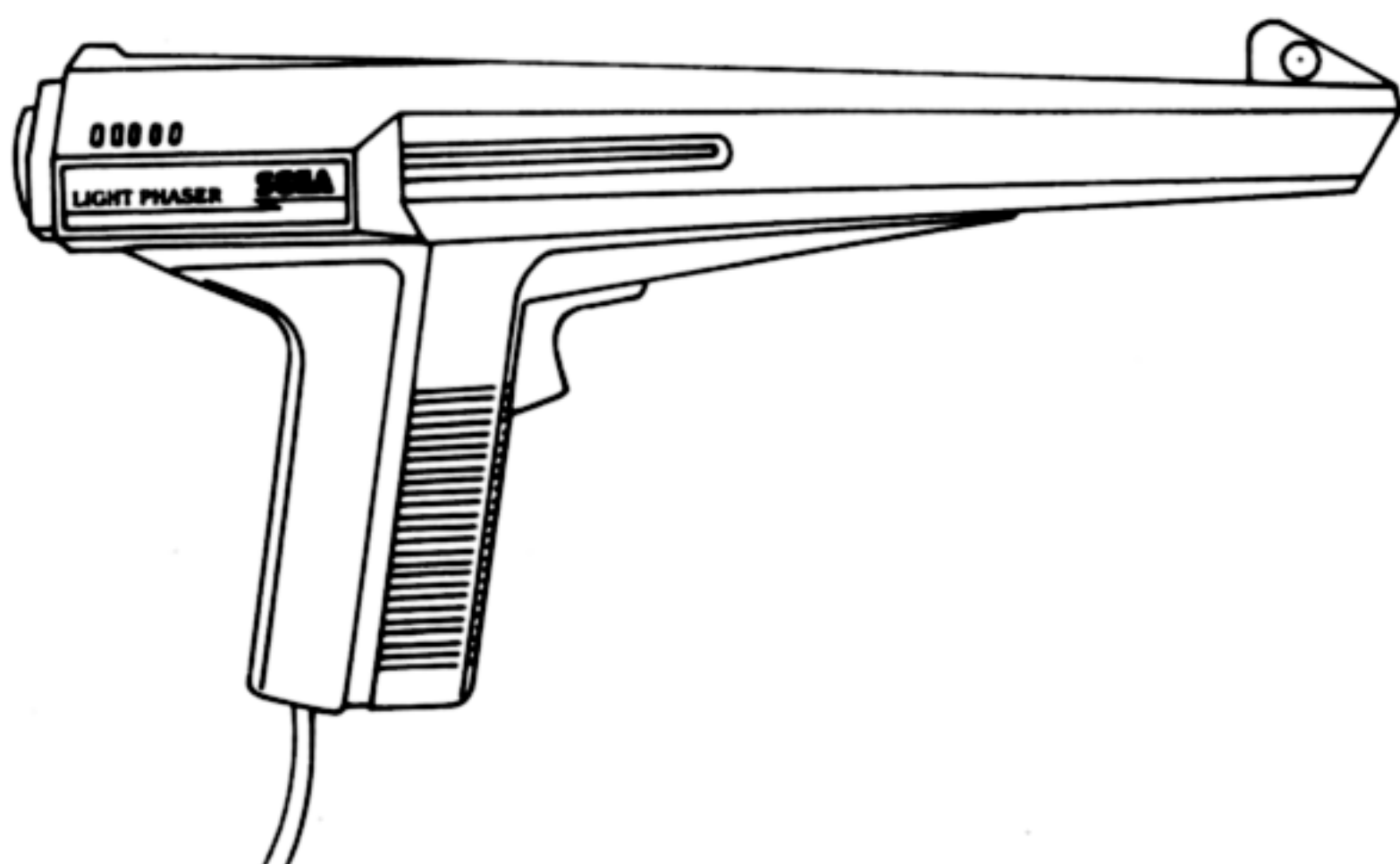
- ① **Touche de direction (touche D):**
Elle se déplace dans toutes les directions pour contrôler la vue depuis le fusil.
(Elle ne déplace pas le fusil.)
- ② **Touche 1:** Déplacez la touche D pour régler le but et appuyez sur la touche 1 pour tirer.
(Tenez-la enfoncée pour tirer en continu.)



- ③ **Touche 2:** Déplacez la touche D pour régler le but et appuyez sur la touche 2 pour lancer une grenade.

• Avec le synchronisateur optique

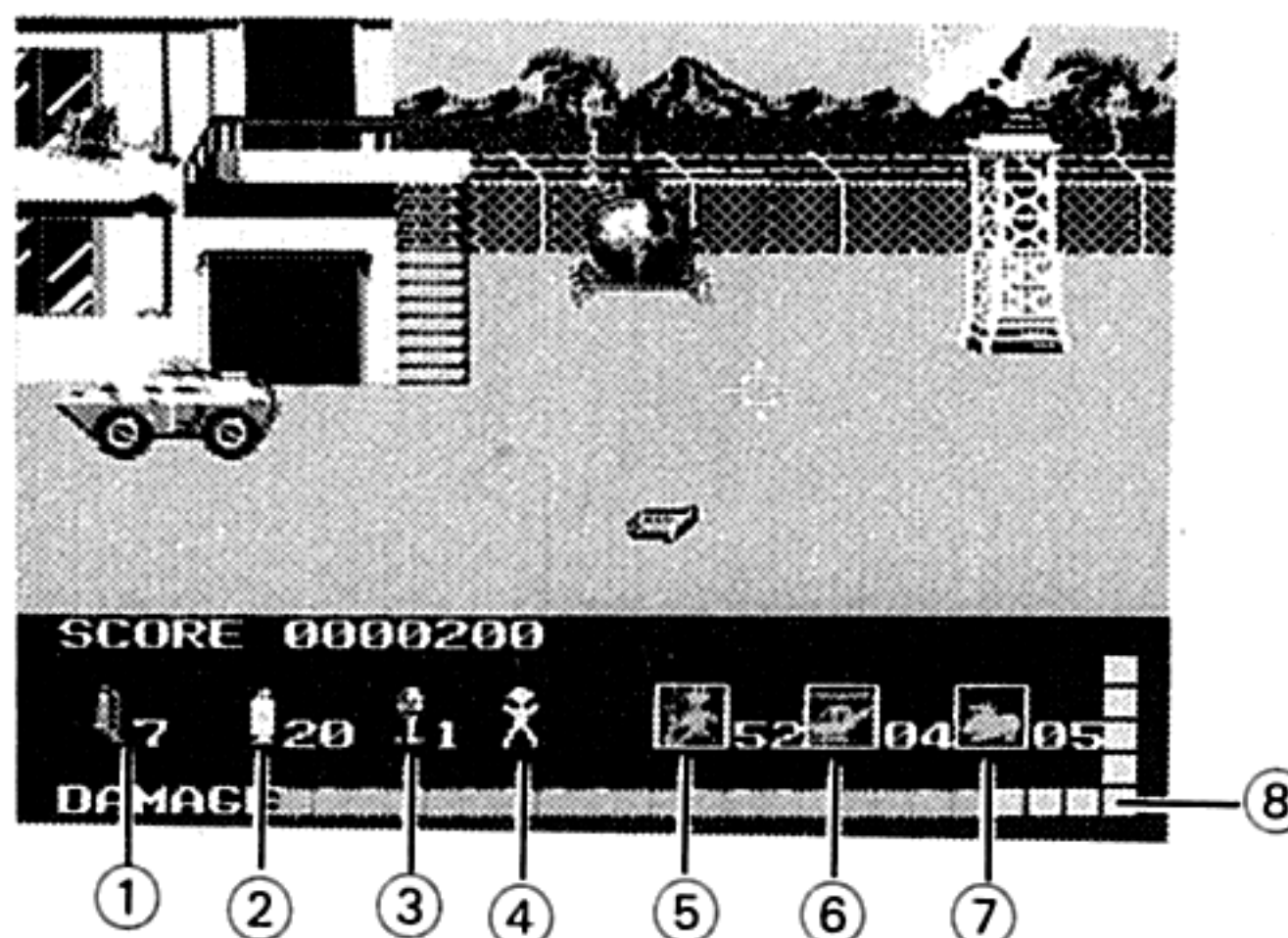
- ① **Gâchette:** Pour tirer (feu rapide impossible)
 ② **Touche 1:** Pour lancer une grenade
 ③ **Touche 2:** Non utilisée



Affichage d'état

L'état des munitions (AMMO) du joueur, le nombre de captifs délivrés, l'armement restant chez l'ennemi, votre compteur de dommages et le temps passé avec la super mitrailleuse sont affichés au bas de l'écran.

- ① Nombre de magasins restants
 ② Nombre de balles restantes
 ③ Nombre de grenades restantes
 ④ Nombre de captifs délivrés
 ⑤ Nombre de soldats ennemis
 ⑥ Nombre d'hélicoptères ennemis (bateaux de patrouille dans la jungle)
 ⑦ Nombre de tanks
 ⑧ Compteur de dommages
 ⑨ Affichage du temps (10 s) de la super mitrailleuse



- Vous subissez des pertes lorsque la mitrailleuse de l'ennemi fait feu. Votre compteur de dommages passe partiellement du jaune au rouge. La partie est terminée si le compteur de dommage devient complètement rouge.

- Vous perdez 1 magasin lorsqu'il ne vous reste plus aucune balle.
- Si le nombre de balles et de magasins restants atteint 0, les balles augmentent d'une unité toutes les 2 secondes et jusqu'à 5 balles.

Affichage des coups

Si vous êtes sur l'écran de combat ou sur un champ de bataille, les explosions sont affichées lorsque vous touchez la cible.

- Lorsque vous touchez l'ennemi;
- Lorsque l'explosion a lieu en l'air, et que vous touchez un bâtiment ou autre;
- Lorsque vous touchez le sol;
- Lorsque vous touchez l'eau; Lorsque la grenade explose à l'écran. (L'explosion a lieu lorsque vous lancez la grenade à l'écran.)
- Tous les ennemis enveloppés dans la flamme sont détruits lorsque la grenade explose.



Règle du jeu

- Votre mission se déroule en 4 manches.
Chaque manche comporte 6 scènes. Votre mission commence avec la scène de la COMMUNICATION. Vous devez conclure toutes les scènes les unes après les autres, en terminant par la sixième, la scène de l'aéroport (AIRPORT). Vous devez affronter ensuite la deuxième manche.
- Vous vous battez avec des balles et des grenades.
- La scène de chaque mission est affichée au début et disparaît à la fin de votre mission, lorsque le symbole de balle clignote sur la scène suivante.
- La partie est terminée à la fin d'une scène si tous les prisonniers sont tués dans le camp après la scène 5. Vous ne pouvez pas continuer la partie.



- Vous pouvez vous rendre à la prochaine manche à la fin de la scène si vous réussissez à faire monter les captifs à bord d'un avion dans la scène de l'aéroport (scène 6). Cependant, la partie sera terminée à la fin de la scène si tous les prisonniers sont tués. Vous ne pouvez pas continuer la partie.
- Le score final et les points bonus varient en fonction du nombre de prisonniers délivrés.
- Vous pouvez continuer une fois par étape.
(Le score est remis à 0.)
- Le score n'est affiché que pendant la partie.
- Vous ne pouvez faire une pause que pendant la partie.
- Vous obtenez un bonus de 10 000 dollars à la fin d'une scène réussie.
- La partie commence avec un stock de munitions de 7 magasins et 5 grenades. (Les munitions sont les mêmes lorsque vous continuez et commencez la prochaine manche.)

- Vous pouvez augmenter votre stock de magasins et de grenades jusqu'à 9.
- Lorsque le démo du Président est affiché à la fin d'une manche, appuyez sur la touche 1 (gâchette du synchronisateur optique). Le démo de la manche suivante est affiché et la partie commence.
- La partie est composée de 4 manches. Le déplacement de l'ennemi est plus rapide après chaque manche. La partie revient à la première manche lorsque la quatrième est terminée.

Personnages

- **Soldats d'infanterie**
- **Soldats ennemis:** Les ennemis sont classés selon quatre niveaux et se déplacent horizontalement lorsqu'ils attaquent.
- **Soldats ennemis spéciaux:**
 - ① **Artilleurs:** Ils apparaissent à COMMUNICATION et lancent des grenades.
 - ② **Soldats russes;** Ils apparaissent à AMMO DUMP pour tirer au hasard horizontalement.
 - ③ **Soldats lance-rocket:** Ils apparaissent du bord de l'écran de PRISON CAMP pour lancer des rockets.

- ④ **Guerilleros:** Ils apparaissent dans les scènes d'accident. Ils roulent pour attaquer.
- ⑤ **Soldats au couteau:** Ils apparaissent dans les scènes PRISON CAMP et AIRPORT. Ils viennent tuer les prisonniers avec un couteau.

• Armement ennemi

- ① **Hélicoptères d'attaque:** Ils apparaissent partout pour faire feu, sauf dans la jungle.
- ② **Tanks:** Ils apparaissent partout sauf dans les scènes PRISON CAMP et Accident pour tirer.
- ③ **Bateau de patrouille:** Il apparaît dans la scène JUNGLE pour tirer.

• Autres ennemis

- ① **Général:** Il apparaît en se servant d'une civile comme bouclier lorsque vous battez tous les soldats ennemis et détruisez tout leur armement. Il tire sur vous et vous pouvez conclure la scène JUNGLE si vous le tuez.
- ② **Hélicoptère:** Il apparaît lorsque vous battez tous les ennemis de la scène AIRPORT. Il tire avec des missiles et des mitraillettes. Il continue d'apparaître jusqu'à ce qu'il vous tue ou que vous le détruisiez.
- ③ **Soldats au drapeau:** Ils apparaissent lorsque vous battez le général dans la jungle. Ils agitent un drapeau blanc à une certaine distance sans attaquer.

• Ceux sur qui vous ne devez pas tirer:

- ① Les femmes en maillot de bain, les garçons, les infirmières, les civiles: ils apparaissent dans toutes les scènes. Vous êtes pénalisé de 2 dommages si vous tirez par erreur.
- ② Les prisonniers: Ils apparaissent dans les scènes PRISON CAMP et AIRPORT depuis le bord droit de l'écran. Vous réussissez à les sauver s'ils sortent de l'écran par la gauche sains et saufs. Il y a cinq prisonniers dans le camp. Le même nombre de prisonniers sauvés du camp apparaissent à AIRPORT.

Eléments bonus

Différents éléments bonus apparaissent pendant les combats. Vous pouvez vous les approprier en les cognant carrément. Cela vous permet d'augmenter le nombre de ces éléments sur l'affichage d'état.

Vous pouvez également les obtenir s'ils se trouvent à portée de l'explosion d'une grenade.

- ① **Magasin:** Un magasin contient 20 balles. Le stock de magasins dans la console augmente d'une unité lorsque vous en gagnez un. (9 magasins maxi.)
- ② **Grenade:** Votre stock de grenades augmente à chaque fois vous en gagnez une. (9 grenades maxi.)

- ③ **Boisson remontante:** Vous guérissez de 5 niveaux de dommage avec une boisson remontante.

- ④ **Dynamite:** Une explosion équivalent à celle d'une grenade se produit si vous touchez la dynamite.
- ⑤ **Super magasin:** Le temps est indiqué à gauche de l'affichage du magasin dans la console lorsque vous l'obtenez. Vous ne perdez pas de manche pendant 10 secondes quel que soit le nombre de balles tirées. La fréquence de tir rapide augmente d'une fois et demie. (Cette vitesse ne change pas si vous utilisez un synchronisateur optique.)
- ⑥ **Condor et cochon:** Un magasin bonus apparaît si vous les touchez.
- ⑦ **Poulets:** Une grenade bonus apparaît si vous les touchez.

Caractéristiques des champs de bataille

- ① **COMMUNICATION:** Paralysez les communications de l'ennemi. Empêchez la concentration ennemie.
- ② **JUNGLE:** Trouvez l'emplacement du camp d'après vos adversaires. Le premier officier ennemi vous attend.
- ③ **VILLAGE:** Libérez le village de l'ennemi. Vous récupérez 20 niveaux de dommage si vous concluez cette scène.

- ④ **AMMO DUMP:** Refaites le plein de munitions. Vous pouvez stocker jusqu'à 9 magasins et 9 grenades.
- ⑤ **PRISON CAMP:** Délivrez les 5 prisonniers.
- ⑥ **AIRPORT:** Faites monter les prisonniers à bord de l'avion et échappez-vous.
- ⑦ **ACCIDENTS:** L'ennemi vous découvre au moment où vous vous rendez à la mission suivante. Cela arrive une fois à chaque manche au hasard.

PRISON CAMP  $\frac{H}{A} = 75$ $\frac{G}{M} = 12$ $\frac{G}{G} = 0$	VILLAGE  $\frac{H}{A} = 45$ $\frac{G}{M} = 6$ $\frac{G}{G} = 3$	COMMUNICATION  $\frac{H}{A} = 55$ $\frac{G}{M} = 4$ $\frac{G}{G} = 5$
AIRPORT  $\frac{H}{A} = 85$ $\frac{G}{M} = 11$ $\frac{G}{G} = 4$	AMMO DUMP  $\frac{H}{A} = 50$ $\frac{G}{M} = 7$ $\frac{G}{G} = 5$	JUNGLE  $\frac{H}{A} = 60$ $\frac{G}{M} = 8$ $\frac{G}{G} = 8$

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan