

OPERATION WOLF



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

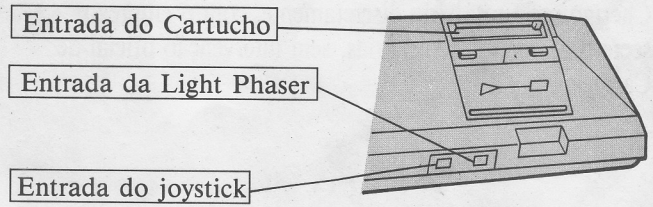
CONHEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho OPERATION WOLF no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Você pode jogar o OPERATION WOLF com o joystick ou com a pistola LIGHT PHASER. Se usar o joystick, ligue-o na entrada 2 do console. Se usar a LIGHT PHASER, ligue-a na entrada 1 do console.
5. Para começar o jogo: se usar o joystick, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**; se usar a LIGHT PHASER, é só apertar o gatilho.

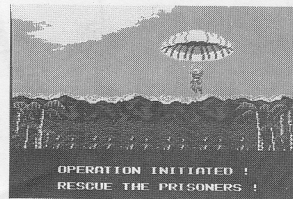
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



História do jogo

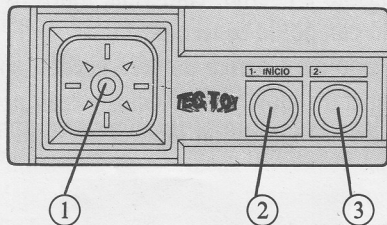
Um golpe de Estado, desfechado de surpresa, em plena madrugada depôs o governo democrático de Cherigo, um país da América do Sul. O mundo inteiro ficou chocado. O presidente deposto, recém-eleito pelo voto popular, refugiou-se na Embaixada de Carmean, um país amigo. Porém, o chefe da revolta e agora novo governante de Cherigo, desrespeitando as normas diplomáticas internacionais, invadiu a Embaixada de Carmean e prendeu não apenas o presidente deposto como também o embaixador e seus auxiliares. Todos foram enviados para um campo de concentração, onde já se encontravam outros numerosos prisioneiros políticos, vítimas dos revolucionários. Revoltado com os acontecimentos, o presidente de Carmean prometeu à nação, em pronunciamento pela televisão e rádio, que todos os prisioneiros seriam resgatados de qualquer maneira. O presidente chegou a pensar até mesmo numa intervenção do seu Exército em Cherigo. Porém, o fracasso de uma missão militar semelhante em Taran, algum tempo antes, obrigou-o a pensar duas vezes, e ele acabou desistindo da idéia. Decidiu, então, que o problema de Cherigo seria resolvido discretamente, com o emprego secreto de forças mercenárias, sem intervenção oficial de Carmean.

Por isso, você foi chamado! Veterano da sangrenta guerra de Mutanabe, você se tornou um soldado mercenário e lutou em muitas batalhas na África. O nome deste plano estratégico é "Operation Wolf", isto é, "Operação Lobo". Sua missão é libertar, com vida, todos os prisioneiros do campo de concentração. Você será lançado em Cherigo de pára-quadras, sozinho. Conseguirá superar todos os obstáculos e realizar com sucesso a arriscada "Operation Wolf"?



Assuma o controle!

Como você já sabe, "Operation Wolf" pode ser jogado com o joystick ou com a Light Phaser.



• Com o joystick

① Botão de direção (Botão D)

Controla a mira da supermetralhadora, movimentando-a em todas as direções. Porém, *não* pode movimentar a supermetralhadora.

② Botão 1

Dispara a arma, depois de você ajustar a mira com o **Botão D**. Para um fogo rápido, mantenha o **Botão 1** apertado.

③ Botão 2

Lança granadas, depois de você ajustar a mira com o **Botão D**.

• Com a Light Phaser

① Gatilho

Dispara o fuzil (não é possível obter fogo rápido).

② Botão 1

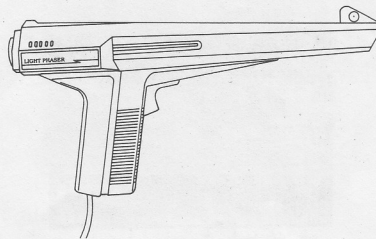
(Do joystick, que deve estar conectado à entrada 2 no console.)

Lança granadas.

③ Botão 2

(Do joystick.)

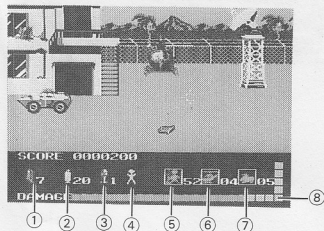
Não é utilizado.



Os indicadores do jogo

A munição do jogador (AMMO), o número de prisioneiros libertados, o armamento inimigo disponível, seu medidor de ferimentos recebidos e o tempo gasto com a supermetralhadora — são indicadores no rodapé da tela.

- ① Número de cartuchos disponíveis.
- ② Número de balas disponíveis.
- ③ Número de granadas disponíveis.
- ④ Número de prisioneiros libertados.
- ⑤ Número de soldados inimigos.
- ⑥ Número de helicópteros inimigos (e lanchas de patrulha inimiga na selva).
- ⑦ Número de tanques inimigos.
- ⑧ Medidor de ferimentos.
- ⑨ Tempo para utilização da Supermetralhadora (máximo de 10 segundos).



- Você recebe ferimentos quando a arma inimiga é disparada. Seu medidor de ferimentos muda parcialmente de amarelo para vermelho. O jogo termina se o medidor ficar completamente vermelho.
- Você perde um cartucho quando as balas disponíveis caírem a zero.
- Quando o número de balas e cartuchos disponíveis caírem a zero, as balas são aumentadas à razão de uma a cada 2 segundos, até um máximo de 5 balas.

Confirmação do alvo atingido

Na imagem de combate ou campo de batalha, as explosões indicam que você atingiu o alvo. Isso acontece quando:



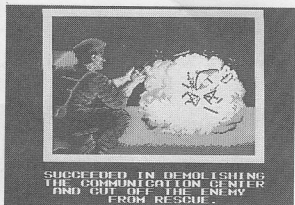
- o inimigo é atingido;
- um edifício ou outros alvos são atingidos no ar;
- alvos no solo são atingidos;

- alvos na água são atingidos;
- a granada explode na tela (a explosão acontece quando você lança a granada na tela).

Quando uma granada explode, todos os inimigos, envolvidos pelas chamas, são aniquilados.

Como jogar

- Sua missão é constituída de 4 rodadas. Cada rodada tem 6 cenas. Na Rodada 1 você começa com a cena “Comunicação” (“Communication”) e precisa vencer todas as cenas seguintes, finalizando com a sexta cena, denominada “Aeroporto” (“Airport”). Então, você avança para a Rodada 2.



- Você liquida seus inimigos com balas e granadas.
- Cada cena é mostrada ou desaparece quando uma marca de bala pisca.

- Se, ao terminar a cena 5, denominada “Campo de Concentração” (“Prison Camp”), todos os prisioneiros tiverem sido mortos, o jogo termina e não poderá ser prorrogado.
- Na cena 6, denominada “Aeroporto” (“Airport”), você pode avançar para a rodada seguinte, após colocar os prisioneiros a bordo de um avião. Porém, se todos os prisioneiros forem mortos, o jogo termina e não poderá ser prorrogado.
- A pontuação final e os pontos de bonificação variam, de acordo com o número de prisioneiros libertados.
- Você pode prorrogar o jogo somente uma vez por etapa. Neste caso, a pontuação recomeçará do zero.
- A pontuação só é mostrada durante o jogo.
- A pausa só é possível no decorrer do jogo.
- Sempre que vencer uma cena, você ganha uma bonificação de \$10 000.

- O jogo começa com um suprimento de munição de 7 cartuchos e 5 granadas (o suprimento será o mesmo quando você iniciar cada rodada seguinte e quando prorrogar o jogo).
- Você pode aumentar o seu suprimento de cartuchos e granadas até o máximo de 9, para cada item.
- Quando aparecer a manifestação do presidente, ao ser completada cada rodada, aperte o **Botão 1** do joystick (ou o gatilho da Light Phaser). A manifestação da rodada seguinte é apresentada e o jogo recomeça.
- O jogo é constituído de 4 rodadas. Os movimentos do inimigo se intensificam a cada rodada sucessiva. Quando a Rodada 4 terminar, o jogo volta à Rodada 1.

Personagens

• Soldados inimigos de infantaria

Classificam-se em 4 níveis e, ao atacar, movimentam-se horizontalmente.

• Soldados inimigos especiais

- ① Artilheiros: aparecem em “Communication” (“Comunicação”) e lançam granadas.
- ② Soldados russos: aparecem em “Ammo Dump” (“Depósito de Munição”) para disparar a arma, ao acaso horizontalmente.
- ③ Soldados lançadores de mísseis: aparecem na margem da tela em “Prison Camp” (“Campo de Concentração”), a fim de lançar seus mísseis.
- ④ Soldados guerrilheiros: aparecem em “Accidents” (“Acidentes”).
- ⑤ Soldados armados de faca: aparecem em “Prison Camp” e “Airport”. Perseguem os prisioneiros para matá-los com faca.

• Armamento inimigo

- ① Helicópteros de ataque: aparecem em qualquer lugar, com exceção de "Jungle" ("Selva") para atirar.
- ② Tanques: aparecem em qualquer lugar para atirar, com exceção de "Prison Camp" e "Accidents".
- ③ Lancha de patrulha: aparece em "Jungle" para atirar.

• Outros inimigos

- ① General: aparece em companhia de uma mulher em trajes civis, que é usada como escudo, quando você liquida todos os soldados e o armamento do inimigo. O General atira em você. Você só vence a cena "Jungle" se matar o General.
- ② Helicóptero tipo "Mil Hind": aparece quando você derrota todos os inimigos em "Airport". Dispara mísseis e metralhadoras. Continua aparecendo até você morrer ou até você liquidá-lo.
- ③ Soldados munidos de bandeira branca: aparecem, bem a distância, quando você derrota o General em "Jungle". Eles agitam uma bandeira branca, em sinal de rendição e, portanto, sem atacar.

• Os que você não deve atingir

- ① Mulheres de maiô, meninos, enfermeiros, mulheres em trajes civis. Se os atingir, por engano, você recebe 2 ferimentos como penalidade.
- ② Prisioneiros: aparecem em "Prison Camp" e "Airport", vindos da margem direita da tela. Você terá êxito no resgate dos prisioneiros se eles caminharem em direção à margem *esquerda* da tela. Cinco prisioneiros aparecem em "Prison Camp". O mesmo número de prisioneiros, que você resgatou em "Prison Camp", aparecerá em "Airport".

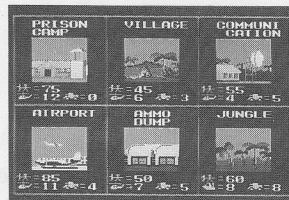
Itens

Diversos itens aparecem no transcorrer das batalhas. Você pode apossar-se deles, atingindo-os com uma rajada, no sentido perpendicular (isto é, formando um ângulo reto com o item visado). Com isso, o seu volume de itens nos "indicadores" também aumenta. Você igualmente pode entrar na posse de um item, se este estiver no raio de alcance da explosão de uma granada.

- ① **Cartuchos:** cada cartucho contém 20 balas. O suprimento de cartuchos no console aumenta, na proporção em que você se apossar deles. Você só pode apossar-se de 9 cartuchos, no máximo.

- ② **Granadas:** seu suprimento de granadas aumenta, se você se apossar delas. Você só pode apossar-se de 9 granadas, no máximo.
- ③ **Tônico de recuperação:** você se recupera de ferimentos, na proporção de 5 níveis, para cada tônico que beber.
- ④ **Dinamite:** se atingir a dinamite, acontece uma explosão equivalente à explosão de uma granada.
- ⑤ **Supercartucho:** ao apossar-se dele, uma marcação de tempo aparece à esquerda do console. Por 10 segundos você não perde rajadas, seja qual for o número de balas disparadas. A velocidade do fogo rápido aumenta uma vez e meia (esta velocidade será a mesma se você estiver usando a Light Phaser).
- ⑥ **Condor e Porco:** quando você os atingir, aparece o item cartucho.
- ⑦ **Galinhas:** quando você as atingir, aparece o item granada.

Como agir no campo de batalha



- ① **Comunicação**
Nesta cena, destrua os meios de comunicação do inimigo. Evite que o inimigo intensifique sua ação.
- ② **Selva**
Localize o Campo de Concentração do inimigo. O comandante do campo está a sua espera!
- ③ **Povoado**
Liberte o povoado das garras do inimigo. Você se recupera de ferimentos, em 20 níveis, assim que completar esta cena.
- ④ **Depósito de Munição**
Armazene munições no depósito. Você pode estocar até 9 cartuchos e 9 granadas.

⑤ **Campo de Concentração**

Liberte os 5 prisioneiros.

⑥ **Aeroporto**

Coloque os prisioneiros a bordo do avião e escape.

⑦ **Acidentes**

Você é descoberto pelo inimigo, no instante em que avança para a rodada seguinte. Isto acontece uma vez em cada rodada, em momentos diferentes.

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome	MATHE				
Data	18/03				
Pontos	83730				

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
 Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
 Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
 Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
 TELEFONE: (011) 261-5797