

# SOVIET



OPERA SOFT

# SOVIET

La crisis provocada por los movimientos independentistas en la Unión Soviética ha llegado a un punto crítico ; rebeldes de diversas repúblicas han entablado una guerra abierta con el centralismo ruso.

Las tropas subversivas , además de contar con el apoyo de la mayoría de la población , han conseguido hacerse con numeroso armamento del ejército soviético.

En estas zonas sublevadas se ha desatado así mismo una fuerte agresividad hacia las minorías étnicas , que son masacradas brutalmente.

Tu misión es de rescate ; equipado con un vehículo anfibia , debes recorrer cuatro zonas situadas por detrás de las líneas enemigas , rescatando a los rehenes que salgan a tu paso. Estas cuatro zonas se reparten de la siguiente forma :

- dos primeras fases urbanas , desarrolladas en las ciudades de Vilnius , capital de Lituania , y Baku , capital de Azerbayan.
- una fase en el desierto de Azerbayan.
- una fase en los bosques lituanos.

Es muy importante que la misión se lleve a cabo con sigilo , especialmente en las ciudades ; el carácter en principio secreto de esta acción hará que no seas atacado hasta que no sea descubierta tu presencia.

En tus manos está la continuación de la Unión Soviética y de la propia revolución.

# EL JUEGO

- Tienes a tu disposición un scanner que te informará de los movimientos de las patrullas enemigas ; si consigues que éstas no entren en contacto contigo , no aparecerán enemigos en la pantalla.
- Las bombas sólo afectan a los enemigos terrestres ; debes utilizarlas sólo en aquellos momentos en los que haya numerosos enemigos a tu alrededor.
- Si matan a un determinado número de rehenes fracasará tu misión ; por lo tanto , asegurate de no tener enemigos cerca de ti al efectuar un rescate.
- Conseguirás vidas extras cada 100.000 puntos , y bombas extras cada 10.000.
- Al inicio de las fases urbanas , el enemigo no tiene constancia de tu presencia ; hasta ese momento , no habrá patrullas de enemigos circulando.

No obstante , si un coche te descubre , y consigues escapar , comenzarás a ser atacado.

Para evitarlo , deberás eliminar al vehículo antes de que consiga huir.

- Reconocerás los edificios donde se encuentren los rehenes observando las azoteas.
- En las fases de desierto y de bosque , circulan trenes cargados de rehenes. Para conseguir rescatarlos , deberás disparar al tren hasta que disminuya su velocidad ; en ese momento , comenzarán a bajar rehenes

Sin embargo, si disparas demasiado al tren ,lo destruirás , matando también a todos los prisioneros.

# CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

## Teclas redefinibles.

O .....	Izquierda
P .....	Derecha
Q .....	Arriba
A .....	Abajo
SPC .....	Disparo
M .....	Bomba
CTRL .....	Pausa (AMSTRAD)
DEL .....	Retorno al menú (AMSTRAD)
STOP .....	Pausa (MSX)
DELETE .....	Retorno al menú (MSX)
1 .....	Pausa (SPECTRUM)
2 .....	Retorno la menú (SPECTRUM)
3 .....	Bomba (SPECTRUM)
Control .....	Pausa (COMMODORE 64)
Restore .....	Retorno al menú (COMMODORE 64)
Break .....	Pausa (PC y Compatibles)
Borr .....	Retorno al menú (PC y Compatibles)
.....	Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr .....	Retorno al menú (AMSTRAD PCW)
Enter .....	Pausa (ATARI ST)
Delete .....	Retorno al menú (ATARI ST)
Enter .....	Pausa (COMMODORE AMIGA)
Esc .....	Retorno al menú (COMMODORE AMIGA)

## INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC	Disco	Teclee <b>■</b> CPM y pulsar Enter
	Cinta	Pulse CTRL + Enter simultáneamente
CARGA MSX	Cinta	Teclee Bload "Cas.", R y pulsar Reset
CARGA SPECTRUM+2 Y +3		Seleccionar la opción cargador y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM 48K		Teclee Load "" y pulse Enter
CARGA COMMODORE 64 (Joystick 2)	Disco	Teclee Load """, 8,1 y pulsar Enter
	Cinta	Pulsar SHIFT y RUN/ STOP simultáneamente
CARGA PC y COMPATIBLES		Introducir el disco en la unidad "A" y encender el ordenador
CARGA AMSTRAD PCW		Introducir el disco por la cara "A" y encender el ordenador
PCW 8256/8512		Introducir el disco por la cara "B" y encender el ordenador
PVW 9512		Introducir el disco en la unidad "A" y encender el ordenador
CARGA ATARI ST		Introducir el disco en la unidad "A" y encender el ordenador
COMMODORE AMIGA		Introducir el disco en la unidad "A" y encender el ordenador