

joudutaan käyttämään enlaista taktiikkaa.

Tietyt vihollisotilaat luovuttavat hävityssään aseensa käyttöksi (joko Bazookan tai liekkinheitimen). Jos kuolee, menetät kaikki 'kerätyt' aseet. Jokaisen tason lopussa näytetään kartta, jossa silloinen sijaintisi näkyy korostuneena. Kun peli on lopussa, kirjoita nimekirjaimesi tulostaluuun siirtymällä ylös tai alas valitaksesi tarvitsemasi kirjat, ja paina sen jälkeen 'tulitusta' valintasi suorittamiseksi.

STATUS JA TULOKSET

Jos pelastat panttivangin, saat ylimääräiset 1000 pistettä ja kaikki aseesi palautuvat 50:een. Jos satut olemaan tankissa, saat ylimääräisen annoksen polttoainetta. Jos tapat panttivangin, sinua rangaistaan 500 pisteen menetyksellä. Kunkin pelin alussa hallussasi on 4 elämää. Saat ylimääräisen elämän jokaisen 15 000 pisteen kohdalla; näiden maksimi määrä on 10.

NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- ♦ Yritä pitää tankki hallussasi niin kauan kuin mahdollista.
- ♦ Ole varuillasi taaksesi ilmestyvien sotilaiden suhteeseen.
- ♦ Toimi ryhmänä 2-pelaajan tilassa.
- ♦ Tutki kunkin tason lopussa suuren vihollisjoukon liikkumismuotoja.
- ♦ Muista kunkin aseiden asettamat rajoitukset.

GUERRILLA WAR

Pelin ohjelmatunnukset, graafinen esitys ja suunnittelu ovat Imagine Software-yhtiön yksinoikeutta eikä niitä saa tuottaa, tallentaa, vuokrata tai julkistaa missään muodossa ilman Imagine Software -yhtiöltä saatua kirjallista lupaa. Yksinoikeudet pidätetään kautta maailman.

TEKIJÄT

Tunnukset ja grafiikka: Sentient Software
 Musiikki: Jonathan Dunn
 Tuottaja: D.C. Ward
 ©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
 ©1988 Imagine Software.

GUERRILLA

=WAR=

COMMODORE



GUERRILLA

=WAR=

Dans la jungle d'une île des tropiques les habitants gémissent sous la poigne de fer d'un oppresseur cruel. Routes et rues sont pleines de troupes, la campagne est jonchée de mines-pièges tandis qu'un Tyran exulte du haut de son trône. Mais voilà que sur les plages l'espoir se trouve à portée de la main... Deux fusiliers marins d'élite armés jusqu'aux dents et entraînés à tuer débarquent afin de s'infiltrer dans cette sinistre forteresse pour délivrer la nation de ses chaînes. Vous aussi battez-vous pour la liberté et traversez rivières et marais à la course. Chacun de vos nerfs vibrera lorsque vous serez attaqué de tous les côtés. Frayez-vous un chemin à travers les villes avec votre cœur battant à tout rompre tandis que vague après vague de mercenaires sanguinaires vous assaillent sous un pluie de plombs. Alors que votre sang ne fera qu'un tour et que votre vie ne tiendra qu'à un fil, vous sortirez vainqueur de cette sale guerre et parviendrez à la liberté.

CHARGEMENT

CASSETTE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rebovinée. 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. La Section Un se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), 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 la Section Un se chargera automatiquement.

COMMANDES

Pour commencer à jouer, sélectionnez le nombre de joueurs 1/2. Le jeu est commandé par levier / levier et clavier / clavier / levier Cheetah 125, ce qui vous permettra de tourner à gauche ou à droite sans utiliser le clavier.

NORMAL — Tourne le corps du joueur en direction du levier.
 ROTATIF — Il faut 2 touches pour faire tourner le corps.
 Le menu final sur l'écran offre les touches disponibles à chaque joueur. Si le levier est choisi, vous gagnez 3 touches de plus par joueur.

JOUEUR 1

TOUCHE COMM. — GRENADE
 X — TOURNER GAUCHE
 V — TOURNER DROITE

JOUEUR 2

= — GRENADE
 < — TOURNER GAUCHE
 ? — TOURNER DROITE

N.B. — Les touches pour tourner ne servent à rien dans le mode normal. Chaque joueur sur le clavier dispose des touches suivantes:

JOUEUR 1

Q — HAUT
 S — BAS
 E — GAUCHE
 T — DROITE
 TOUCHE COMM. — GRENADE
 SHIFT GAUCHE — FEU
 X — TOURNER GAUCHE
 V — TOURNER DROITE

JOUEUR 2

U — HAUT
 K — BAS
 O — GAUCHE
 @ — DROITE
 = — GRENADE
 ↑ — FEU
 < — TOURNER GAUCHE
 ? — TOURNER DROITE
 TOUCHE RESTORE — ABANDONNER LE JEU
 F1 — PAUSE

DEROULEMENT DU JEU

A chaque niveau des situations ennemies différentes ainsi que la position de tanks et des otages se présentent différemment. Le but du jeu est de vous frayer un chemin jusqu'à l'intérieur du palais au bout du niveau 5 et de le détruire. Au bout de chaque niveau il vous faut éliminer un ennemi de taille à l'aide d'environ 32 coups. Chaque ennemi au bout de chaque niveau sera différent et il vous faudra donc employer des tactiques différentes pour le détruire.

Si vous vous débarrassez de certains soldats ennemis vous récupérez une arme (un bazooka ou un lance-flammes). Si vous mourez vous perdrez les armes 'ramassées'. Au bout de chaque niveau on vous montrera une carte qui indiquera votre position. A

GUERRILLA

=WAR=

In the jungles of a tropical island people groan beneath the iron rule of a cruel oppressor. Troops fill the street and highways, booby-traps litter the countryside and a Tyrant gloats on his throne of power. But on the beaches hope is at hand... Two crack marines, armed to the teeth and trained to kill, aim to infiltrate this evil stronghold and free a nation from its chains. Join their fight for freedom as you race through rivers and swamps. Your every nerve tingling as you are attacked from all sides. Battle through the cities and towns with your pulse pounding as wave after wave of bloodthirsty mercenaries assail you in a torrent of lead. With your heart in your mouth and your life on the line win through to victory and freedom in the dirtiest of wars.

LOADING

CASSETTE

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 instructions — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), then follow C64 instructions. The game loads in a number of parts. Follow on screen instructions at all times.

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. The game loads in a number of parts. Follow on screen instructions at all times.

CONTROLS

When starting the game select amount of players 1/2. The game is controlled by joystick / joystick & keyboard / keyboard / Cheetah 125 joystick, which will enable you to rotate left and right without using the keyboard.
 NORMAL — Turns the players body in the direction of the joystick.
 ROTATE — Requires 2 keys to 'spin' the body around.

The final menu screen shows each player the available keys. If a joystick is selected you get 3 extra keys for each player.

à la fin du jeu, composez vos initiales sur le tableau du "hi score" (le score plus élevé) à l'aide du curseur et en appuyant sur FEU.

STATUT ET SCORE

Si vous libérez un otage vous gagnez un bonus de 1000 points et le nombre de vos armes remonte à 50.
 Si vous tuez un otage, vous serez pénalisé et perdrez 500 points.
 Vous disposez de 4 vies au début de chaque jeu.
 Vous gagnez une vie de plus tous les 15.000 points jusqu'à un maximum de 10.

CONSEILS PRATIQUES

- ♦ Restez aux aguets au cas où des soldats seraient derrière vous.
- ♦ Travaillez en équipe dans le mode à 2 joueurs.
- ♦ Étudiez les mouvements du grand ennemi au bout de chaque niveau.
- ♦ Soyez conscient des limites de chaque type d'arme.

GUERRILLA WAR

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GÉNÉRIQUE

Programme de Sentient Software
 Musique de Jonathan Dunn.
 Produit par D.C. Ward.
 ©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
 ©1988 Imagine Software.

PLAYER 1

COMMODORE KEY — GRENADE
 X — ROTATE LEFT
 V — ROTATE RIGHT

PLAYER 2

= — GRENADE
 < — ROTATE LEFT
 ? — ROTATE RIGHT

NOTE

Rotate keys are ignored in normal mode. Each player on keyboard gets the following keys:

PLAYER 1

Q — UP
 S — DOWN
 E — LEFT
 T — RIGHT
 COMM KEY — GRENADE
 LEFT SHIFT — FIRE
 X — ROTATE LEFT
 V — ROTATE RIGHT

PLAYER 2

U — UP
 K — DOWN
 O — LEFT
 @ — RIGHT
 = — GRENADE
 ↑ — FIRE
 < — ROTATE LEFT
 ? — ROTATE RIGHT
 RESTORE KEY — QUIT GAME
 F1 — TOGGLE PAUSE ON/OFF

GAME PLAY

Each level has different enemy patterns and positions of tanks and hostages. The object of the game is to fight your way to the palace at the end of level 5 and destroy it. At the end of each level you must eliminate a large enemy with around 32 shots. Each large enemy at the end of the level is different and each require different tactics to destroy it.

If you dispose of certain enemy soldiers they will drop a weapon for you (a Bazooka or a flame thrower). If you die you will lose any 'collected' weapons. At the end of each level you are shown a map with your current position highlighted. At the end of a game enter your initials onto the high score table by using up or down to choose the letters and then press fire to select.

STATUS AND SCORING

If you rescue a hostage you are awarded a bonus of 1000 points and all your weapons are restored to 50. If you kill a hostage you are penalised 500 points. You begin with 4 lives at the start of each game. A bonus life is awarded every 15,000 points, up to a maximum of 10.

HINTS AND TIPS

- ♦ Keep a look-out for soldiers behind you.
- ♦ Work as a team in the 2-player mode.
- ♦ Study the movement patterns of the large enemy at the end of each level.
- ♦ Be aware of the limitations of each type of weapon.

GUERRILLA WAR

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. 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 difficulties in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Imagine Software, 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.

CREDITS

Coding and graphics by Sentient Software
 Music by Jonathan Dunn
 Produced by D.C. Ward.
 ©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
 ©1988 Imagine Software.

