

GUERRILLA

= WAR =

AMSTRAD



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



...the name
of the game

GUERRILLA

= W A R =

In the jungles of a tropical island people groan beneath the iron rule of a cruel oppressor. Troops fill the streets 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

CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC664 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type | Tape then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The program will now load automatically.

DISK — CPC 664 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type 1 DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN DISC and press RETURN. The program will now load automatically.

NOTE — Each level will load separately; follow on screen instructions.

CONTROLS

1. Select 1 or 2 player game from the opening menu.
2. Select method of control for that player.

Each player selects one of the available joysticks. You then get another menu to select 'normal' or 'rotate' mode.

'Normal' mode turns the players body in the direction of the joystick, and 'rotate' mode requires 2 keys to 'spin' the body around.

The final menu screen shows each player the keys available for this game.

You are given a "fixed" set of keys if a player is on keyboard, and 2 sets if both players are on keyboard.

If a joystick is selected, you get 3 extra keys for each player:

PLAYER 1

- A — GRENADE
- S — ROTATE LEFT
- D — ROTATE RIGHT

NOTE

Rotate keys are ignored in 'normal' mode.

KEYBOARD

Each player on keyboard gets the following keys:

1 Player game (on keys).

- W — UP
- D — DOWN
- I — LEFT
- O — RIGHT
- ENTER — GRENADE
- SPACE — FIRE
- Q — ROTATE LEFT
- P — ROTATE RIGHT

2 Player game (both on keys)

- W — UP
- S — DOWN
- E — LEFT
- R — RIGHT
- Z — GRENADE
- C — FIRE
- Q — ROTATE LEFT
- T — ROTATE RIGHT

Player 2

O	— UP
K	— DOWN
U	— LEFT
I	— RIGHT
B	— GRENADE
M	— FIRE
Y	— ROTATE LEFT
P	— ROTATE RIGHT

2 Player game

O	— UP
K	— DOWN
U	— LEFT
I	— RIGHT
B	— GRENADE
M	— FIRE
Y	— ROTATE LEFT
P	— ROTATE RIGHT

You can press the two keys "X" and "V" together to quit the game.
You can turn pause on with "F" and turn it off with "G".

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. When in a tank you get extra fuel. 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

- ◆ Try to keep your Tank for as long as possible.
- ◆ 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 Sentinent Software

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward

©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

©1988 Imagine Software.

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 coeur 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 CPC 646

Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre

équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CASSETTE CPC 664 ET 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche RETURN. Tapez ensuite RUN" puis appuyez sur la touche RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN DISC et appuyez sur ENTER, la section Un du jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE CPC 664 ET 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN DISC et appuyez sur RETURN, la section du jeu se chargera automatiquement.

NOTE CHARGEMENT

Il n'est possible d'avoir accès aux Sections Deux et Trois qu'en passant par la Section Un, toutefois quand vous avez obtenu les codes d'accès vous pouvez y rentrer et passer à la Section deux puis de là à la Section Trois.

COMMANDES

1. Choisissez un jeu à 1 ou 2 joueurs dans le menu initial.
2. Choisissez la méthode de commande de ce joueur.

Chaque joueur sélectionne un des leviers disponibles. Dans un autre menu vous choisirez alors entre le mode "normal" ou "rotatif":

Le mode "normal" fait tourner le corps du joueur dans la direction du levier et dans le mode "rotatif" il faut 2 touches pour faire tourner le corps.

Le menu final sur l'écran montre à chaque joueur les touches disponibles pour ce jeu.

Vous disposez d'un ensemble fixe de touches si un joueur se trouve sur le clavier, et de 2 si les 2 joueurs se trouvent sur le clavier.

Si vous choisissez le levier vous bénéficiez de 3 touches en plus par joueur.

JOUEUR 1

- | | |
|---|------------------|
| A | — GRENADE |
| S | — TOURNER GAUCHE |
| D | — TOURNER DROITE |

N.B. — Les touches pour tourner ne comptent pas dans le mode "normal".

CLAVIER

Chaque joueur sur clavier dispose des touches suivantes:

Jeu à 1 Joueur

(sur touches)

- | | |
|---|--------|
| W | — HAUT |
|---|--------|

D	—	BAS
I	—	GAUCHE
O	—	DROITE
ENTER	—	GRENADE
BARRE ESP.	—	FEU
Q	—	TOURNER GAUCHE
P	—	TOURNER DROITE

Jeu à 2 Joueurs (les deux sur touches)

W	—	HAUT
S	—	BAS
E	—	GAUCHE
R	—	DROITE
Z	—	GRENADE
C	—	FEU
Q	—	TOURNER GAUCHE
T	—	TOURNER DROITE

JOUEUR 2

O	—	HAUT
K	—	BAS
U	—	GAUCHE
I	—	DROITE
B	—	GRENADE
M	—	FEU
Y	—	TOURNER GAUCHE
P	—	TOURNER DROITE

Jeu à 2 Joueurs

O	—	HAUT
K	—	BAS
U	—	GAUCHE
I	—	DROITE
B	—	GRENADE
M	—	FEU
Y	—	TOURNER GAUCHE
P	—	TOURNER DROITE

Vous pouvez appuyer en même temps sur les touches "X" et "V" pour arrêter de jouer.

Pour faire une pause appuyez sur "F" et sur "G" pour reprendre.

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 perdez les armes "ramassées". Au bout de chaque niveau on vous montrera une carte qui indiquera votre position. A 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. Quand vous êtes dans un tank vous gagnez du carburant en plus. 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

- ◆ Essayez de conserver votre tank aussi longtemps que possible.
- ◆ Restez aux aguets au cas où des soldats seraient derrière vous.
- ◆ Travaillez en équipe dans le mode à 2 joueurs.
- ◆ Etudiez 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 Sentinel Software

Musique de Jonathan Dunn.

Produit par D.C Ward.

©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

©1988 Imagine Software.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEVENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!

Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.

Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.

Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".

Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

©1988 AZURSOFT S.A.

AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENOVEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Veuillez m'envoyer par retour

NOM:

ADRESSE:

CODE POSTALVILLE

1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC gratuit *

Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC x 49 F. =

Lot de 4 Disquettes vierges x 99 F. =

Lot de 4 Cassettes vierges x 29 F. =

Frais de Port et d'emballage = 19 F.

Total =

Règlement

Je joins // un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), // mandat-lettre // je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)

Je paie par Carte bancaire N° / / Date d'expiration / /

Préciser votre ordinateur CPC 464 // CPC 6128 //

A renvoyer à l'adresse: Signature

AMCHARGE

BP 36

06561 VALBONNE CEDEX

GUERRILLA

= W A R =

Im Dschungel einer tropischen Insel leidet die Bevölkerung unter der grausamen Herrschaft eines unbarmherzigen Diktators. Truppen kontrollieren die Straßen und Autobahnen, die Grenzen sind durch Minenfelder gesichert und der Tyrann fühlt sich auf seinem Thron absolut sicher. Doch die Hilfe ist schon unterwegs. Zwei furchtlose Söldner, die bis unter die Zähne bewaffnet und zum Kämpfen bis an Ende ausgebildet sind, planen den Sturz des Regimes und die Befreiung des Volkes. Nehmen Sie an diesem Freiheitskampf teil - pirschen Sie sich durch Flüsse und Sümpfe an die feindlichen Truppen heran. Ihre Nerven sind bis zum Zerreißen gespannt, und plötzlich werden Sie von allen Seiten angegriffen. Kämpfen Sie sich mit rasendem Pulsschlag durch Städte und Dörfer gegen die Angriffswellen fanatischer Soldaten voran.

Beweisen Sie Ihren Mut und Ihre Tapferkeit in diesem schmutzigsten aller Kriege um Frieden und Freiheit.

LADANWEISUNG

CPC 464

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN[®] ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drückendie ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN[®] ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse, wie im Benutzerhandbuch beschrieben, korrekt hergestellt sind. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach geben Sie RUN[®] ein und drücken die RETURN-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmangaben.

CPC 664 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie | DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN'DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Programm wird nun automatisch geladen.

CPC 664 UND

6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie | DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN'DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen.

ACHTUNG - Die einzelnen Spielstufen werden nachgeladen. Befolgen Sie bitte die entsprechenden Bildschirmangaben.

STEUERUNG

1. Wählen Sie im Startmenü das Spiel für eine oder zwei Personen.
 2. Wählen Sie anschließend die Art der Steuerung für die Spieler.
- Jeder Spieler kann mit einem Joystick oder der Tastatur spielen. In dem nachfolgenden Menü entscheiden Sie sich für den Spielmodus 'NORMAL' oder 'ROTATE'.

Im Modus 'NORMAL' steuern Sie die Drehung der Spielfigur mit dem Joystick, während im Modus 'ROTATE' für die Drehung zwei Tasten zu betätigen sind. Danach werden auf dem Bildschirm die Steuerungstasten für jeden Spieler angezeigt.

Wenn eine oder beide Personen an der Tastatur spielen, erfolgt die Steuerung durch vorgegebene Tasten.

Bei der Steuerung mittels Joystick werden jedem Spieler drei Tasten zugeordnet:

SPIELER 1

- | | |
|---|-----------------|
| A | — Handgranate |
| S | — Linksdrehung |
| D | — Rechtsdrehung |

ACHTUNG

Die Tasten zum Drehen der Spielfigur sind nur im Modus 'ROTATE' aktiv.

TASTATUR

Zur Steuerung per Tastatur sind folgende Tasten vorgesehen:

- 1 Mitspieler (über Tastatur)
- | | |
|---|--------------|
| W | — Nach oben |
| D | — Nach unten |
| I | — Links |
| O | — Rechts |

ENTER	— Handgranate
LEERFELD	— Schießen
Q	— Linksdrehung
P	— Rechtsdrehung

2 Mitspieler (beide über Tastatur)

W	— Nach oben
S	— Nach unten
E	— Links
R	— Rechts
Z	— Handgranate
C	— Schießen
Q	— Linksdrehung
T	— Rechtsdrehung

SPIELER 2

O	— Nach oben
K	— Nach unten
U	— Links
I	— Rechts
B	— Handgranate
M	— Schießen
Y	— Linksdrehung
P	— Rechtsdrehung

2 Mitspieler

O	— Nach oben
K	— Nach unten
U	— Links
I	— Rechts
B	— Handgranate
M	— Schießen
Y	— Linksdrehung
P	— Rechtsdrehung

Durch gleichzeitiges Drücken von "X" und "V" beenden Sie das Spiel.

Um eine Pause einzulegen drücken Sie bitte "F", mit "G" geht es anschließend weiter.

DAS SPIEL

In jeder Spielstufe gibt es unterschiedliche Gegner, und die Positionen von Treibstofflagern und Gefangenen wechseln. Ziel des Spieles ist, bis zum Palast am Ende der fünften Spielstufe zu gelangen und diesen zu zerstören. Zum Abschluß jeder Spielstufe wartet ein besonders starker Gegner auf Sie, den Sie durch etwa 32 Treffer vernichten können. Diese Gegner unterscheiden sich je nach Spielstufe, und Sie müssen Ihre Taktik bei jedem ändern.

Wenn Sie feindliche Soldaten stellen, übergeben diese ihre Waffen an Sie (eine Bazooka oder einen Flammenwerfer). Falls Ihre Spielfigur getötet wird, gehen mit ihr alle erbeuteten Waffen verloren. Nach Abschluß einer Spielstufe wird eine Landkarte mit Ihrer derzeitigen Position eingeblendet. Wenn am Ende des Spiels Ihre Punktezahl ausreicht, können Sie Ihre Initialen in die Tabelle der besten Ergebnisse eintragen. Dabei wählen Sie den Buchstaben mit Hoch/Runter aus, und übernehmen ihn mit der Schuß-Taste.

PUNKTEWERTUNG UND ZUSATZLEBEN

Für das Befreien eines Gefangenen erhalten Sie einen Bonus von 1000 Punkten und Ihre Bewaffnung wird wieder auf den Wert 50 gesetzt. In den Treibstofflagern können Sie Ihren Tank auffüllen. Falls Sie einen Gefangenen töten, werden Ihnen zur Strafe 500 Punkte abgezogen.

Zu Beginn des Spieles haben Sie vier Leben. Zusatzleben erhalten Sie nach jeweils 15.000 Punkten, wobei die Zahl der Leben auf maximal 10 beschränkt ist.

TIPS UND TRICKS

- ◆ Gehen Sie sparsam mit dem Treibstoff um.
- ◆ Achten Sie auf Gegner, die sich von Hinten anschleichen.
- ◆ Arbeiten Sie mit Ihrem Mitspieler zusammen.
- ◆ Beobachten Sie die Bewegungen der starken Gegner am Ende der Spielstufen.
- ◆ Denken Sie an die Beschränkungen der unterschiedlichen Waffen.

GUERRILLA WAR

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNG

Programmierung und grafische Gestaltung durch Sentinel Software
Musik von Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung durch AGC - Gunnar Binder
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
©1988 Imagine Software

MAGNE