

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 CPC 646

Placez la cassette rembobinée 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 rembobinée 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 bénéficierez 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 récupérerez 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 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.

IMAGINE