

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.

LADIANWEISUNG

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 drückende 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 464 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

MAGNET