



# AMSTRAD

## La Canoniere

Un jeu conçu par Five Ways Software.

Un jeu exultant et un test pour les nerfs et les reflexes sur votre navire de guerre battolte par la houle dans un jeu d'arcade à réalisme que vous pouvez presque entendre le grondement du tir d'artillerie et sentir la cordite et l'huile des moteurs.

Vous avez pour mission de pénétrer le réseau complexe de canaux tout par l'ennemi à l'intérieur des terres. Couvrez le maximum de points et attaquez leurs navires de guerre, leurs porte-hélicoptères, leurs installations près des côtes et tout ce que vous trouverez sur votre chemin. Votre but principal est de détecter et de détruire 4 bases navales. Si vous réussissez, l'ennemi sera mis hors de combat et la guerre acharnée sera finie. Vous aurez du mal à survivre mais essayez de repartir vers le large hors de danger.

En cours de route vous rencontrerez une forte résistance. Vérifiez le bon état d'ordre de votre navire ainsi que le niveau du carburant et des munitions. Vous devez détecter les bases militaires de l'ennemi le long des côtes. Certaines ne feront que vous résister. Si c'est le cas, essayez d'entrer dans les basses et tentez de faire sauter votre navire défonce. Faites attention à celles qui sont bien défendues!

Si vous parvenez à localiser les bases navales, c'est avec vos missiles que vous pourrez les éliminer le plus rapidement et le plus efficacement possible. Alors, réservez quelques missiles pour les raids les plus importants.

**Comment jouer**  
On peut avec le joystick. Si vous voulez utiliser le clavier, sélectionnez l'option redéfinition pour faire apparaître les clés de commande et utilisez-les, ou bien choisissez les autres. Une clé a été sélectionnée pour utiliser chacun des quatre systèmes d'armement. Vous pouvez aussi tirer vos canons en appuyant sur 'feu'.

Si vous utilisez le joystick, poussez-le vers le haut pour accélérer et vers le bas pour ralentir. Si vous continuez d'appuyer vers le haut, le navire ralentira et s'arrêtera et puis se mettra en marche arrière. En poussant le joystick à droite et à gauche, le navire ira à droite et à gauche. Si vous utilisez le joystick tout en appuyant sur 'feu', vous pouvez contrôler l'élevation et la direction de votre canon sur le pont.

## Les systèmes d'armement

Votre canonnière est équipée de quatre systèmes d'armement.

**Les missiles tactiques** Ce sont des missiles intelligents qui trouveront la cible la meilleure et la plus proche. Vous êtes sûrs d'atteindre votre objectif mais vous en avez un petit nombre - alors utilisez-les modérément.

**Les torpilles** Elles sont tirées à partir de silos à l'avant du navire. Vous visiez en alignant le bateau avec la cible avant de faire feu.

**Les obus** Votre canon place sur le pont tire un jet continu d'obus brisants, à grande vitesse. Quand ce système d'armement est chargé, vous pouvez changer la direction de votre tir soit en appuyant sur 'feu' et en actionnant le joystick soit en obtenant les directions et l'accélération par les clés.

**Les grenades sous-marines** Elles sont tirées de la coque et servent de défense contre les sous-marins en plongée. Elles sont utiles quand les canonnières ennemies vous poursuivent.

## Panneau de contrôle

En bas de votre écran se trouve votre panneau de contrôle. De gauche à droite vous avez un boussole, un bulletin des avancées vous indiquant le pourcentage de bon fonctionnement de votre navire, le niveau du carburant et la température des moteurs, un compte-tours, le bilan de la mission et un indicateur des systèmes d'armement indiquant quelles sont les armes prêtées à être tirées et combien il vous reste de munitions. Les torpilles, missiles et grenades sous-marines mettent un certain temps pour être rechargés. Par contre, on peut tirer le canon à tout moment.

## Instructions de chargement:

Appuyez sur CTRL et la petite clé ENTER, puis PLAY et ensuite n'importe quelle clé.

## GUNBOAT

Un jeu de Five Ways Software.

Une vraie épopée pour les nerfs et réflexes en les corvées cannières cubitares de tu proprio canonero, en un jeu tan realista que casi puedes oír el fragor del canonero y oír la cordite y el aceite de los motores.

## EL JUEGO

Tu misión es infiltrarte en la compleja red de canales en poder del enemigo. Causa la mayor destrucción posible, ataca a sus barcos, helicópteros, instalaciones costeras y cuando encuentras a tu paso. Tu objetivo principal es encontrar y destruir cuatro bases navales importantes. De conseguirlo paralizarás los preparativos militares del enemigo y pondrás término al desesperado conflicto. Te resultará difícil sobrevivir pero trata de conseguir salir al mar abierto y salvarlo, si puedes.

Te encontrarás con enconada resistencia por todas partes. Vigila el estado de tu navío así como el del combustible y de la munición. Verás depósitos de iraní en la costa. Algunos contarán con defensas débiles. En ese caso puedes intentar el ataque o incluso hacer algunas reparaciones a tu maltrata navío. ¡Cuidado con lo que están bien defendidos!

Si consigues localizar las bases navales lo mejor es usar misiles para destruirlas. Reserva, pues, algunos para los ataques verdaderamente importantes.

## COMO JUGAR

El juego es compatible con joystick. Si quieres usar el teclado usa REFINE para ver los mandos clave y bien uses lo ya dispuestos o vuelve a definir tus propias teclas. Hay una tecla seleccionada para cada uno de los cuatro sistemas de armamento. También puedes disparar tu canon de cubierta mediante el boton de 'fuego' en el joystick.

Si usas el joystick ehalo hacia delante para acelerar, y viceversa. Si lo retienes hacia atrás el barco se detiene e y marcha atrás.

El barco va hacia la derecha o la izquierda por el movimiento correspondiente del joystick. Con este sistema podrás utilizar el joystick, controlar la elevación de tu canon de cubierta.

## ARMAMENTO

Tu canonero lleva cuatro sistemas de armamento:

**Misiles tácticos** Son ciertos pero cuantas con pocos de ellos.  
**Torpedos** No los derroches.  
**Granadas** Se lanzan desde silos en la proa del barco, tras enfilar el barco al objetivo.  
Tu canon de cubierta dispara a un torrente de granadas a alta velocidad. Con este arma puedes dirigir el joystick manteniendo pulsado el boton de 'fuego' y bien sea moviendo el joystick o usando las teclas de dirección y aceleración de la pantalla.

Se lanzan por la popa y son tu unica defensa contra submarinos sumergidos. Son tambien utiles cuando te ves perseguido por canoneros enemigos.

## PANEL DE MANDO

Al pie de la pantalla se encuentran tus monitores de los mandos del canonero. De izquierda a derecha, un indicador digital, informe del dano indicando el porcentaje de disponibilidad de tu barco, estado del combustible y temperatura del motor, cuanterevoluciones, puntuación de la misión e indicador de los sistemas de armamento que te indican que armas se encuentran, listas ahora y cuánta munición te queda. El recargar torpedos, misiles y cargas de profundidad lleva su tiempo. El canon de cubierta está siempre listo para disparar.

## Instrucciones de carga

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

## ZONE DE COMBAT

L'as des as, le Colonel John D. Mentor des Forces Unies de Monde, instructeur à l'école des forces spatiales intergalactiques et maintenant rappelé en service actif.

Rappelez comme probablement la seule personne vivante capable de survivre la 'Zone de Combat'.  
+ + + + VOTRE MISSION + + + + DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE

ENEMIE + + + + INSTRUCTIONS + + + +  
\*\*TOUTES LES ENEMIES FACILEMENT RECONNAISSABLES COMME DRIETS PALPITANTS + + + +  
DEFENSES ENEMIES LES PIRES DANS CETTE GALAXIE + + + + NOMBRE ESTIME D'ENEMIS, TROP NOMBREUX POUR COMPTER + + + + VOUS DEVEZ DETRUIRE AU MOINS 10

INSTALLATIONS ENEMIS PAS PASSAGES + + + + SI VOUS ESCAPER, VOUS DEVEZ ESSAYER DES PASSAGES SUPPLEMENTAIRES + + + + RESERVES SEULEMENT TROIS VAISSEAU D'APPUI + + + +

+ + + + FIN + + + +  
+ + + + CONFIDANCE GRANDE + + + + BONNE CHANCE + + + + STOP + + + +  
+ + + + DERNIERES NOUVELLES + + + + DERNIER RAPPORT DES RENSEIGNEMENTS + + + +

+ + + + LA CAPTURE D'UN VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT ENEMIE VOUS FERA GAGNER UNE HYPERBOMBE + + + + POUR CAPTURER LE VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT EN FORME DE DEUX DIAMANTS, RETENEZ DEBANS + + + + L'EXPLOSION D'UNE HYPERBOMBE DETRUIRA TOUS LES CHASSEURS ENEMIS EN VUE + + + + FIN DU MESSAGE + + + +

**TOUCHES**  
A Gauche OU MANETTE DE JEU  
S Droite Vers le bas & Feu Lâchez la bombe  
Q Montée CAPS LOCK Hyperbombe  
K Descente CLR Pause  
P Feu DEL Annulation de pause

## Instructions de chargement:

Pressez CTRL et ENTER, puis pressez 'PLAY'.

## ZONE DE COMBAT

El as de los ases, Coronel John D. Mentor, de las Fuerzas Unidas Mundiales, instructor del Colegio de las Fuerzas del Espacio Intergalactico, ha sido llamado al servicio activo, posiblemente por ser la unica persona capaz de sobrevivir en la 'Zona de Combate'.

+ + + + SU MISIÓN + + + + DESTRUIR LA CENTRAL GENERADORA

ENEMIGOS + + + + INSTRUCCIONES + + + +  
\*\*TODAS LAS ENEMIGAS FACILES DE RECONOCER COMO OBJETOS PULSATIVOS + + + +  
DEFENSAS ENEMIGAS, LAS PEORES DE ESTA GALAXIA + + + + FUERZA ENEMIGA ESTIMADA, DEMASIADOS PARA CALcular + + + + DEBE DETRUIR POR LO MENOS 10 INSTALACIONES ENEMIGAS EN UNA PASADA + + + + DE FALLAR, DEBE INTENTAR PASADAS EXTRA + + + +

RESERVA: SOLO 3 NAVES DE APOYO + + + + FIN + + + +  
SE CONFIA + + + + BUENA SUERTE + + + + STOP + + + +  
+ + + + ULTIMAS NOTICIAS + + + +

+ + + + LA CAPTURA DE UNA NAVE DE SUMINISTRO ENEMIGA LE GANARA UNA HIPERBOMBA + + + + PARA CAPTURAR LA NAVE, DE FORMA DE DOBLE DIAMANTE, LANCESE CONTRA ELLA + + + + LA DETONACION DE UNA HIDROBOMBA DETRUIRA TODOS LOS CAZAS ENEMIGOS A LA VISTA + + + + FIN DEL MENSAJE + + + +

**TECLAS:**  
A Izquierda PALANCA  
S Derecha ABAJO y FUEGO Lanzar bomba  
Q Arriba CAPS LOCK Huerbomba  
K Abajo CLR Pausa on  
P 'fuego' DEL Pausa off

## INSTRUCCIONES DE CARGA:

Pulse CTRL y ENTER, luego PLAY.

## STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabólico conocido como el Enemigo.

Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensivas por todo el globo.

Exige dominio completo, y de cederse los lideres del mundo, pondrá en marcha el programa que destruya totalmente el mundo.

Para diseñar el sistema de penetración, secuestró a los científicos de computadoras punteros por todo el mundo y los forzó a trabajar para él.

Dichos expertos, encarcelados en la fortaleza, le ayudarían a cualquiera a destruir la computadora principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de la sala de computadoras.

Teniendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los líderes del mundo han creado una fuerza selecta de ataque con el nombre cifrado COBRA.

Su misión es entrar en la fortaleza del Enemigo, evitar sus defensas y localizar, atacar y destruir la computadora principal.

Tan pronto como empiece el asalto se prona también en marcha el programa de la computadora y la cuenta a cero.

Sus superiores han decidido que lo mejor será un ataque por cuatro miembros que Vd. selecciona de los ocho de COBRA.

Apenas se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien defendida. Para vencer a la defensa debe operar estrechamente, en equipo.

Segun informes parece que la computadora principal es de lo más avanzado y se sirve de cierto numero de computadoras periféricas más pequeñas, para potenciar su capacidad.

Los agentes informan también que alrededor de la fortaleza hay pequeñas computadoras orgánicas y que, destruyéndolas, tal vez Vd. disponga de tiempo extra para completar la misión.

Le hemos provisto de una ganancia digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora principal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir números clave. Necesitará por lo menos ses de los nueve numeros clave para poder abrir la puerta en el tiempo disponible.

Contra menos digitos tenga más tiempo le costará abrir la puerta. Vd. va armado de una metralleta pequeña y unas granadas magnéticas. Estas destruyan o confundan equipos electrónicos. Lleve armadura ligera y puede sobrevivir cierto numero de impactos, pero de resultar herido de gravedad busque y use primeros auxilios, si puede.

Algunas puertas del complejo se pueden abrir de un puntapie por otras se cierran mediante paneles de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tarcos de presión en el suelo.

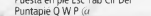
Los ascensores son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales se controlan desde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).

## ELECCION DE LA ESCUADRA

El asalto lo pueden realizar solo cuatro miembros que Vd. debe seleccionar de la escuadra de ocho. Use la palanca o teclado de movimiento para realizar un personaje, y pulse 'Juego' para obtener sus datos. Entonces puede decidir si aceptar o rechazar cualquier miembro. Una vez seleccionados cuatro miembros aparecerá la opción de ataque.

La pantalla le muestra un recuadro con los números clave que haya conseguido (abajo a la izquierda), la vida que le queda a cada miembro y el miembro bajo-control del jugador (derecha) y el tiempo que queda para completar la misión (abajo a la derecha).

Aunque los miembros de COBRA están en buena forma, los sallos en peligro, brinco y avanzas a rastros cansado, por lo que, de exergirse demasiado, pediran descanso. Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamientos de teclas siguientes:



o use la pala Ka

Brimco S X : (7, 8, 9 en la tabilla de teclas)  
Salto en picado A Z : (4, 5, 6 en la tabilla de teclas)  
Agachada CAPS SHIFT ENTER  
Puesta en que Esc Tab Clr Del  
Puntapie Q W P @

Disparo Space o 'Juego'  
Las teclas de dirección dirigen la dirección del 'Juego'  
Lanzamiento, de granada E R T Y U I J, 2, 3 en la tabilla de teclas  
La altura de lanzamiento se define con las teclas de dirección.

Practique con los mandos y podrá hacer serpentear y girar a los luchadores aun mientras saltan. Puede controlar independientemente a cada miembro de COBRA cambiando el mando mediante las teclas 1 a 4.

Pulsando la 5 se tiene un informe de la situación.  
De haber un error de carga, el borde centellea en blanco y negro. Pulse cualquier tecla para volver a empezar.

Para cancelar el juego pulse S y CTRL A luego.

## LE COMMANDO COBRA

Instrucciones de cargamento:

Appuyez simultaneamente sur CTRL ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Un genio diabolique sunnommé l'Enemi menace le monde de son chantage nucléaire. Il a mis au point un système d'ordinateur capable de pénétrer les ordinateurs de défense dissimulés sur tout le globe. Si les leaders ne cèdent pas à ses exigences de soumission totale, il déclenchera la programme qui provoquera la destruction totale du monde.

Pour mettre au point son système de intelligence, il a kidnappé les meilleurs informaticiens de par le monde et les a forcés à travailler pour lui. Maintenant ces experts, prisonniers dans sa forteresse, sont prêts à aider quelconque à détruire l'ordinateur central en lui révélant l'un des codes secrets indispensables pour accéder à l'ordinateur.

Pris entre l'esclavage et la destruction, les leaders du monde ont créé un commando à élite dénommé COBRA. Le commando a pour mission d'entrer dans la forteresse de l'ennemi, d'éviter ses points de defense et de localiser, attaquer et détruire l'ordinateur central. Des que l'assaut est commencé, l'ordinateur déclenche son programme et le compte à rebours commencent.

Sus supérieurs ont décidé que vous aurez de meilleures chances de succès en envoyant à l'attaque 4 membres de COBRA sélectionnés sur les 8.

On a péc d'information sur la forteresse mais on sait qu'elle est construite sur 4 niveaux et qu'elle est très bien gardée. Pour trompher de la défense, vous devez faire un vrai travail d'équipe. Des rapports indiquent que l'ordinateur central est très perfectionné, utilisant les informaticiens d'un nombre d'ordinateurs serveurs plus petits pour améliorer sa performance.

Des agents vous informent que des petits ordinateurs organiques sont situés tout autour de la forteresse et que leur destruction peut vous donner plus de temps pour achever votre mission.

On vous a donné un système de débloquage de fermeture par code numérique (DFN). Vous en aurez besoin pour ouvrir la porte de la salle de l'ordinateur central.

Trouvez autant d'informaticiens que possible pour obtenir les chiffres du code. Il vous faudra un minimum de six chiffres sur neuf pour avoir des chances de réussir à ouvrir la porte en un temps limité. Moins vous avez de chiffres, plus il vous faudra de temps pour ouvrir la porte.

Vous êtes armé d'une petite mitraillette et muni de grenades électro-magnétiques (GEM). Ces dernières détraquent ou broutillent l'équipement électronique. Vous portez un gilet anti-balles et pouvez survivre après avoir été touché plusieurs fois, mais si vous êtes gravement blessé allez trouver le poste de secours et faites-vous soigner.

Certaines portes dans le complexe peuvent être ouvertes d'un coup de pied mais d'autres sont contrôlées par des panneaux de commande dans des positions-clés du bâtiment ou par pression sur cellules incrustées au sol.

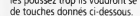
On peut contrôler les ascenseurs mais, selon des rapports, il y a des portes et des ascenseurs d'importance stratégique qui sont contrôlés par des boîtiers de commande marqués D pour les porter et E pour les ascenseurs.

## Pour choisir l'équipe

Une fois que des 8, seulement 4 peuvent donner l'assaut, alors vous devez les sélectionner. Utilisez la manette de jeu ou les touches de direction pour faire apparaître les personnages et appuyez ensuite sur FEU pour connaître leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les rejeter.

Dès que vous avez sélectionné les 4 membres le signal d'attaque vous est donné. Sur l'écran apparaît le clavier DFN indiquant tous les chiffres de code que vous avez obtenus (en bas à gauche), combine de vie il reste aux combattants ainsi que le combattant qui est contrôlé par le joueur (sur la droite de l'écran) et le temps qui lui vous reste pour achever votre mission (en bas à droite).

Les membres de COBRA sont bien entraînés, mais plonger, sauter et ramper est fatiguant et si vous êtes touché trop ils voudront se reposer. Chaque combattant peut être déplacé par les groupements de touches données ci-dessous.



ou utilisez la manette de jeu

Sauter  
Plonger  
Position accroupie  
Position debout  
Coup de pied  
Pour tirer  
Direction de tir  
Lancement de grenade  
Hauteur de lancement de grenade

Familiarisez-vous avec les commandes et vous pouvez voir vos combattants se tourner et rouler en plein air.

Si vous pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendamment en appuyant sur les touches 1 à 4.

En appuyant sur 5 vous obtenez un rapport sur la situation actuelle. Pendant que vous êtes en mode situation actuelle, vous pouvez conserver la position du jeu en appuyant sur CTRL S.

Pour recommencer à partir de la position conservée sur CTRL L.  
S'il y a une erreur de chargement, les bords se mettent à clignoter. Appuyez alors sur une touche quelconque et essayez à nouveau.

Pour abandonner le jeu, mettez-le en 'mode situation actuelle', puis appuyez sur CTRL K.

## STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabolico conocido como el Enemigo. Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensivas por todo el globo.

Exige dominio completo, y de cederse los lideres del mundo, pondrá en marcha el programa que destruya totalmente el mundo.

Para diseñar el sistema de penetración, secuestró a los científicos de computadoras punteros por todo el mundo y los forzó a trabajar para él.

Dichos expertos, encarcelados en la fortaleza, le ayudarían a cualquiera a destruir la computadora principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de la sala de computadoras.

Teniendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los líderes del mundo han creado una fuerza selecta de ataque con el nombre cifrado COBRA.

Su misión es entrar en la fortaleza del Enemigo, evitar sus defensas y localizar, atacar y destruir la computadora principal.

Tan pronto como empiece el asalto se prona también en marcha el programa de la computadora y la cuenta a cero.

Sus superiores han decidido que lo mejor será un ataque por cuatro miembros que Vd. selecciona de los ocho de COBRA.

Apenas se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien defendida. Para vencer a la defensa debe operar estrechamente, en equipo.

Segun informes parece que la computadora principal es de lo más avanzado y se sirve de cierto numero de computadoras periféricas más pequeñas, para potenciar su capacidad.

Los agentes informan también que alrededor de la fortaleza hay pequeñas computadoras orgánicas y que, destruyéndolas, tal vez Vd. disponga de tiempo extra para completar la misión.

Le hemos provisto de una ganancia digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora principal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir números clave. Necesitará por lo menos ses de los nueve numeros clave para poder abrir la puerta en el tiempo disponible.

Contra menos digitos tenga más tiempo le costará abrir la puerta. Vd. va armado de una metralleta pequeña y unas granadas magnéticas. Estas destruyan o confundan equipos electrónicos. Lleve armadura ligera y puede sobrevivir cierto numero de impactos, pero de resultar herido de gravedad busque y use primeros auxilios, si puede.

Algunas puertas del complejo se pueden abrir de un puntapie por otras se cierran mediante paneles de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tarcos de presión en el suelo.

Los ascensores son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales se controlan desde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).



© Alternative Software Ltd. All rights reserved. No part of this publication/work or name and title thereof including the appearance and get-up thereof may be reproduced stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means electronic mechanical photocopying recording or otherwise without either the prior written permission of the Copyright holder for which applications should be addressed in the first instance of Alternative Software Ltd.

**TAKE NOTICE** that Alternative Software Ltd is recorded as asserting all rights of authorship in this work in accordance with the provisions of The Copyright Designs & Patents Act 1988