

# CONVOY RAIDER

Vous avez pour mission de patrouiller les mers en vous servant de vos armes modernes pour protéger le monde libre.

Servez-vous de la manette de jeu pour sélectionner les modes et contrôler les armes. Pour activer un mode particulier, appuyez sur le **BOUTON DE TIR**. Pour quitter un mode particulier, frappez la **BARRE D'ESPACEMENT**.

Le jeu se déroule sur six écrans, tous accessibles depuis l'écran radar.

## ECRAN RADAR

Il affiche les menaces auxquelles doit faire face votre navire. La section supérieure contient les avions ennemis et les missiles, la section centrale signale les navires ennemis en surface et la section inférieure indique les sous-marins ennemis. Chaque section du radar correspond à un indicateur de menace qui peut prendre un des états suivants:

Indicateur vert : pas de menace.

Indicateur jaune : ennemi à portée d'arme.

Indicateur rouge : ennemi à l'attaque!

Pour sélectionner une arme et supprimer la menace, sélectionnez l'icône associée. La carte et l'écran d'état peuvent également être sélectionnées depuis l'écran radar.

## ECRAN DE LA CARTE

Il indique la position de votre vaisseau sur la mer, et signale aussi les ennemis dans le même secteur. Votre navire est représenté par un cercle blanc clignotant. La carte sur le mur le plus éloigné indique le secteur affiché sur la table de cartographie. Le cap et la vitesse de votre navire sont signalés respectivement sur le compas et l'affichage numérique. Vous manoeuvrez le navire à la manette de jeu.

## ARMES

**BEAWOLF** : A UTILISER CONTRE LES AVIONS ET LES MISSILES ANTI-NAVIRES.

Détruisez l'ennemi apparaissant dans le ciel au moyen des missiles manoeuvrables avant qu'il n'ait le temps d'atteindre votre navire et de l'endommager.

## EXOCET : A UTILISER CONTRE LES NAVIRES EN SURFACE.

Ce missile à liaison vidéo navigue à la hauteur des vagues et attaque les vaisseaux ennemis. L'écran se divise en quatre sections vidéo. La plus large d'entre elles représente l'image perçue par la caméra vidéo fixée au missile. Ce signal d'image peut être brouillé par l'ennemi si le missile vole trop haut.

La section inférieure gauche contient le viseur du missile ou l'affichage radar du radar des missiles guidés.

La section inférieure centrale indique le temps de vol qu'il reste au missile durant cette phase.

La section inférieure droite indique la hauteur du missile au-dessus des vagues.

UNE ATTAQUE PAR MISSILE SE FAIT EN DEUX PHASES:

### **A. Vol jusqu'à la dernière position connue de l'ennemi.**

Maintenez le missile sur sa trajectoire en conservant le curseur-viseur au centre de l'affichage. Si le missile dévie, l'ennemi devient plus difficile à découvrir.

### **B. Sélectionnez la cible**

A l'aide de la silhouette de la cible, choisissez l'objet représentant la cible à l'horizon. Lancez le missile contre l'ennemi en appuyant sur le **BOUTON DE TIR**. Vous devez le faire pendant le temps de vol alloué.

## **HELICOPTERE ANTI-SOUS-MARIN**

Attaquez les sous-marins avec des mines mais méfiez-vous de ses missiles anti-hélicoptères. Les mines explosent lorsqu'elle atteignent la profondeur indiquée par la flèche au moment où la mine a été larguée.

Vous pouvez réparer les dommages subis par votre navire en abordant le vaisseau de réparation allié. Lorsque votre navire a besoin de réparations, le vaisseau de réparation apparaît dans un des secteurs. Des messages d'avertissement s'affichent pour vous demander de vous rendre au lieu de rendez-vous avec le navire de réparation. Les dommages sont réparés automatiquement lorsque vous vous trouvez à côté de ce vaisseau.

## AMSTRAD

### COMMANDES

#### Clavier

**Z** – Vers la gauche

**X** – Vers la droite

**;** & **]** – Vers le haut

**'** & **/** – Vers le bas

**RETURN** – Pour tirer

Ou manette de jeu.

## SPECTRUM

### COMMANDES

#### MANETTE DE JEU

Kempston ou Interface II (port gauche).

#### CLAVIER

**L** – Vers le haut

• ou **SYMBOL SHIFT** – Vers le bas

**Z** – Vers la gauche

**X** – Vers la droite

**ENTER** – Pour tirer

La condition du bateau est indiquée sur la carte. Il n'y a pas de voyant jaune.

Toute collision avec la terre provoque des dégâts considérables.

## SPECTRUM

Lorsque votre navire a besoin de réparations, vous devez aborder le vaisseau de réparation. Il est signalé par un drapeau sur la carte (l'autre drapeau représente la base ennemis lançant des escadrons d'avions. Faites bien attention de ne pas confondre les deux). Une fois utilisé, le vaisseau de réparation change de position. Le vaisseau de réparation est représenté par un drapeau portant un chevron. La base ennemie est représentée par un drapeau portant un soleil levant.