

CONVOY RAIDER

SPECTRUM, AMSTRAD Y COMMODORE

CARGA

Spectrum: LOAD"" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor.

Commodore (Los cambios que afectan a las versiones en Amstrad y Spectrum, ver al final).

Tu misión es patrullar el mar interior y utilizando tus modernos sistemas de armamento proteger al mundo libre.

Usa el joystick para seleccionar las modalidades y controlar las armas. Para entrar en una modalidad pulsa y botón de disparo. Para salir de una modalidad pulsa el espaciador.

El juego tiene seis pantallas diferentes, todas ellas accesibles desde la pantalla del radar.

PANTALLA DE RADAR

Muestra la situación actual de la zona que rodea a tu navío. La parte superior de la pantalla muestra los aviones y misiles enemigos, la parte central los navíos de superficie y la parte inferior los submarinos. Cada parte tiene su propio indicador de peligrosidad que puede estar en una de las condiciones siguientes:

Verde: No hay peligro.

Amarillo: Tienes enemigos al alcance de tus armas.

Rojo: ¡El enemigo te está atacando!

Para utilizar el sistema de armamentos más adecuado para contrarrestar el ataque del que estás siendo objeto elige el dibujo correspondiente. La pantalla de mapas y la pantalla de situación pueden seleccionarse desde esta pantalla de radar.

LA PANTALLA DE MAPAS

Muestra la posición de tu navío dentro del mar interior y la de cualquier enemigo que esté en tu sector. Tu nave es la del círculo blanco parpadeante. El mapa en la pared al fondo indica cuál es el sector que aparece en el mapa ampliado en la mesa de mapas. La dirección y velocidad de tu buque se ven en la brújula y el display numérico. Puedes navegar tu buque por medio de un joystick.

LA PANTALLA DE SITUACION

Muestra tu puntuación actual y los daños sufridos por tu nave. A mayor zona de rojo en la silueta del barco, mayores daños has sufrido.

ARMAMENTOS

Utiliza el misil SEAWOLF contra los aviones y misiles enemigos, disparando a tiempo para que tu misil destruya al enemigo en el aire antes de que lance misiles contra ti.

Utiliza el EXOCET contra los buques enemigos de superficie, ya que este misil vuela justo por encima del nivel de las olas. Tiene una cámara de video en su cabeza, cuya visión puedes ver en la más grande de las ventanas que aparecerán en tu pantalla (salvo que si el EXOCET vuela demasiado alto, el enemigo podrá interferir con la imagen). Las otras tres ventanas en la pantalla te indican lo siguiente:

- La pantalla inferior izquierda muestra el giroscopio del misil, o el radar del misil.
- La pantalla inferior central muestra el tiempo de vuelo que le queda al misil.
- La pantalla inferior derecha muestra la altura del misil sobre las olas.

El ataque se lleva a cabo en dos fases:

- a) Ataque a la última posición conocida del enemigo. Mantén el misil sobre su rumbo, manteniendo el giroscopio centrado en su display. Si un misil se devía de su rumbo, resulta muy difícil encontrar posteriormente al enemigo.
- b) Selecciona un blanco. Usando el punto de mira decide cuál de los blancos que se ven en el horizonte es el que debes atacar. Lanza el misil sobre él pulsando el botón de disparo dentro del tiempo permitido.

Usa el HELICOPTERO ANTISUBMARINO para atacar a los submarinos. Tira las cargas de profundidad, pero ten cuidado que los submarinos pueden lanzar misiles antihelicóptero. La carga de profundidad explotará a la profundidad que marca la flecha en el momento del lanzamiento de dicha carga.

Los daños que sufra tu barco pueden ser reparados por el barco de reparaciones. Cuando lo necesites, este barco aparecerá en alguno de los sectores y recibirás un mensaje que te avisará que te reúnas con él. En cuanto lo hayas logrado, las reparaciones se efectuarán automáticamente.

SPECTRUM

La situación de tu barco se muestra en la pantalla de mapas, ya que no existe la pantalla de situación.

No hay situación de peligro amarilla.

Si colisionas con la tierra, sufrirás importantes daños.

Controles: Joystick. Usa interface Kempston o tipo II.

Teclado: Arriba = L.

Abajo = . (o Symbol Shift).

Derecha = X.

Izquierda = Z.

Disparo = ENTER.

Cuanto tu nave necesite reparaciones deberás acercarte al barco de reparaciones. Lo reconocerás por la bandera de barras (la otra bandera, la del Sol Naciente, indica la base enemiga, por lo que tendrás dificultad en distinguirlas). Cuando hayas efectuado las reparaciones, el barco de reparaciones cambiará de posición.

AMSTRAD

No hay pantalla de situación.

Controles de teclado: Izquierda = Z.

Derecha = X.

Arriba = J.

Abajo = /.

Disparo = Return.

© 1987 Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid