

BLUE WAR Copyright NOVTECH 1990 - Copie illicite.

Chargement AMSTRAD: RUN "START

Parti avec un équipage de 35 hommes, vous voilà à l'aube de devenir amiral si vous manoeuvrez à la perfection, car dans ce jeu, toutes les phases du pilotage d'un sous-marin sont à respecter.

Pour repérer les navires ennemis, reportez-vous à la carte marine. Les navires y sont figurés en rouge et votre sous-marin en blanc. Choisissez alors vos directions de façon à vous rapprocher au plus près de vos cibles; à partir d'une certaine distance, celles-ci sont visibles par le périscope. Elles sont alors à portée de torpille, mais si le navire est armé, cela signifie que vous êtes vulnérable vous aussi. Tirez alors vos torpilles lorsque votre cible sera correctement alignée dans le viseur. Un message radio pourra vous signaler une cible privilégiée; tenez-en compte.

Votre base vous permettra de vous réapprovisionner et de réparer les avaries (Votre base est signalée sur la carte par un petit drapeau en bas à droite).

Les moteurs diesels ne doivent être utilisés qu'en surface sous peine de grave avarie. Par ailleurs, si une voie d'eau se déclare, pensez à actionner les pompes.

Bonne chasse, et à vous de détruire le plus de navires ennemis sans bien entendu couler ceux de vos alliés.

NB: BLUE WAR FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE CLAVIER.

FONCTION DES TOUCHES

D: Mise en route des moteurs diesels.

E: Mise en route des moteurs électriques.

T: Appuyer une fois pour introduire les torpilles dans les tubes puis une seconde fois pour tirer.

+ : Augmentation de la vitesse (> sur AMSTRAD)

- : Diminution de la vitesse (< sur AMSTRAD)

Touches 1 à 8: Choix du cap

H: Tour horizon

Flèche basse: Plongée

Flèche haute: Surface

EFF: Arrêt de vitesse ou arrêt de plongée (COPY sur AMSTRAD)

P: Mise en route des pompes à eau

Flèches droite et gauche: Changement de tableau

ENT: Validation du tableau

Les icônes en bas d'écran représentent, dans l'ordre:

KIOSQUE: permet de visualiser les alentours du sous-marin et donne accès à toutes les commandes de pilotage.

RADAR: détecte les navires à proximité du sous-marin, fonctionne en sonar si vous êtes en plongée.

LIVRE DE BORD: tableau récapitulatif des navires coulés.

FLOTTE ENNEMIE: visualisation des silhouettes des navires ennemis.

RAPPORT DES AVARIES: visualisation des dégâts causés par les navires ennemis ou par des erreurs de pilotage.

CARTE MARINE: carte où figure la position des navires ennemis et des îles. Les navires ennemis ne sont visibles qu'en combat de jour.

GRADE: donne votre grade, calculé en fonction des exploits réalisés.

RADIO: visualise des messages radio émis par votre base.

AIDE: fonction donnant les commandes accessibles du tableau en cours.

BLUE WAR

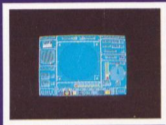


PHOTO: ATARI ST

BLUE WAR est une simulation de sous-marin de combat exceptionnelle: aux commandes de votre U79, vous devez torpiller le plus de navires ennemis possible. A travers le viseur de votre périscope, vous verrez évoluer les bâtiments adverses. Comme dans la réalité, vous avez à votre disposition sonar, torpilles, carte marine, moteurs diesels et électriques, etc. Alors, bonne chasse, commandant!

JAQUETTE: Michel RHO
Instructions en Français

COPYRIGHT NOVTECH 1990

Fabriqué en France



BLUE WAR

WAR

BLUE



Amstrad
 CPC 464-664
 6128 DISK

