

CONVOY RAIDER

CBM 64/128

Your mission is to patrol the Inner sea and using all your modern weapon systems protect the free world.

Use the joystick to select modes and control weapons. To enter a mode press the fire button. To abort from a mode press the space bar.

The game utilises six different screens, all that can be reached from the radar screen.

THE RADAR SCREEN

This shows the current threat situation your ship is facing. The top scope displays enemy aircraft and missiles, the centre scope shows enemy surface shipping and the bottom scope shows enemy submarines. Each scope has a corresponding threat level indicator which can be in one of the following states:

Condition green : no threat

Condition yellow : enemy within weapons system range.

Condition red : enemy are attacking!

To enter the corresponding weapons system to counter the threat select the correct icon. The map screen and status screen can also be selected from the radar screen.

THE MAP SCREEN

This displays the position of your ship in the inner sea and any enemy that are in the same sector. Your ship is represented by a flashing white circle. The Map on the far wall shows which sector is being displayed on the map table. The heading and speed of your ship is shown by a compass and a numeric readout of the ship's speed. The ship is steered by means of the joystick.

THE STATUS SCREEN

This displays your current score and the damage sustained by your ship. The more of the ship silhouette that is shown in red the greater the amount of damage.

THE WEAPONS SYSTEM

SEAWOLF USE AGAINST AIRPLANES AND ANTI-SHIP MISSILES.

Shoot the incoming enemy out of the skies with your steerable missiles before they reach your ship and damage you.

EXOCET USE AGAINST SURFACE SHIPS.

Fly this video-linked missile at wave height and attack the enemy shipping.

The screen consists of four video screens. The larger central one shows the picture received from the video camera attached to the missile. This picture signal can be jammed by the enemy if the missile is flying high:

- the bottom left screen shows the gyro readout of the missile or the radar readout from the missile's homing radar.
- the bottom centre screen shows the flight time remaining for the missile in this phase.
- the bottom right screen shows the height of the missile above the waves.

ATTACKING BY MISSILE IS DONE IN TWO PHASES:

A Flight to last known enemy position.
Keep the missile on course by keeping the gyro cursor in the centre of its display. If a missile does wander off course then the enemy will be harder to find.

B Select Target

Using the target silhouette readout decide which object on the horizon is the true target. Engage this enemy with the missile by pressing the fire button. This has to be done within the allotted flight time.

ANTI-SUBMARINE HELICOPTER

ANTI-SUBMARINE HELICOPTER

Using sticks of depth charges attack the enemy submarine but watch out for its anti-helicopter missiles. The depth charge will explode when it reaches the depth indicated by where the arrow was at the instant the depth charge was fired.

Damage to your ship can be repaired by docking with your friendly repair ship. When your ship is in need of repair the repair ship will appear in one of the sectors. Warning messages are sent to the player telling him to rendezvous with the repair ship. When next to the repair ship damage is repaired.

SPECTRUM

The status of your ship is shown on the map screen so there is no status screen.

There is no condition yellow.

Colliding with land causes extensive damage.

CONTROLS

JOYSTICK - Use Kempston or Interface 2 (left port)

KEYBOARD up - L.
down - . or symbol shift.
left - Z.
right - X.
fire - ENTER.

When your ship is in need of repair you must dock with the repair ship. This is shown on the map by a flag symbol, (the other flag symbol represents the enemy which will launch waves of aeroplanes at you so there should be no mistaking the two).

Once used the repair ship will change position. The repair ship is represented by a chevron flag. The enemy base is represented by a rising sun flag.

AMSTRAD

Items are not implemented compared to the 64 version.

No status screen.

CONTROLS

KEYBOARD left - Z. down - \.
right - X. Fire - RETURN
up - {
] }

OR USE A JOYSTICK.

HOW TO LOAD

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD""",8,1**, and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into disk drive, label side up. Type **CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying,
lending or resale by any means strictly prohibited.

CONVOY RAIDER

CBM 64/128

Sie haben den Auftrag, das Innere Meer zu patrouillieren und mit Hilfe sämtlicher hochmoderner Waffensysteme die Freie Welt zu beschützen. Der Joystick dient zum Auswählen der Modi und zur Bedienung der Waffen. Der Eintritt in einen Modus erfolgt mit dem Feuerknopf, der Ausgang mit der Leertaste.

DER RADARBILDSCHIRM

Zeigt die aktuelle Bedrohung, mit der sich Ihr Schiff konfrontiert sieht. Der obere Bereich zeigt die feindlichen Flugzeuge und Raketen, die Mitte die feindlichen Schiffe und der untere Bereich die feindlichen Unterseeboote. Zu jedem Bereich gehört eine entsprechende Anzeige mit dem Ausmaß der Bedrohung, nämlich:

- grün : keine Gefahr.
- gelb : Feind in Schußweite.
- rot : feindlicher Angriff!

Zum Übergang in den geeigneten Waffenmodus zur Abwehr der Bedrohung ist das entsprechende con zu wählen. Auch der Karten- oder der Statusbildschirm lassen sich aus dem Radarbildschirm anwählen.

DER KARTENBILDSCHIRM

Dient zur Anzeige der Position Ihres Schiffs im Meer und etwaiger Feinde im selben Sektor. Ihr Schiff erkennen Sie an dem blinkenden weißen Kreis. Die Karte am entfernten Ende zeigt, welcher Sektor auf dem Kartenschild zu sehen ist. Zur Bestimmung des Kurses und der Geschwindigkeit Ihres Schiffs haben Sie einen Kompaß und ein numerisches Display. Die Manövrierung des Schiffs erfolgt mittels Joystick.

DER STATUS-BILDSCHIRM

Dient zur Anzeige Ihres aktuellen Punktestands und des erlittenen Schadens. Je mehr von der Silhouette des Schiffs in rot erscheint, desto verheerender der Schaden.

DIE WAFFENSYSTEME

BEAWOLF : ZUR ABWEHR VON FLUGZEUGEN UND ANTI-SCHIFFS-RAKETEN.

Holen Sie den einfallenden Feind aus den Wolken herunter mit ihren manövrierfähigen Raketen, bevor sie Ihr Schiff erreichen und zerstören.

EXOCET : GEGEN SCHIFFE.

Diese videogesteuerte Rakete ist in Wellenhöhe zu fliegen, um die feindlichen Schiffe anzugreifen.

Der Bildschirm besteht aus vier Video-Monitoren, wovon der größere, mittlere, das Bild anzeigt, das von der Videokamera empfangen wird, die an der Rakete angebracht ist. Das hereinkommende Videosignal kann vom Feind gestört werden, wenn es in hoher Höhe fliegt.

Der untere linke Monitor zeigt die Kompaßwerte der rakete oder die Radarmaßwerte des Raketen-Steuerungsradsars.

Der untere mittlere Monitor zeigt die verbleibende Flugzeit der Rakete in der betreffenden Phase.

DER RAKETENANGRIFF GESCHIEHT IN ZWEI PHASEN:

A Flug an die letzte bekannte feindliche Position

Der Kurs der Rakete wird beibehalten, indem man den Kompaß-Cursor in der Mitte der Anzeige hält. Wenn eine Rakete vom Kurs abkommt, ist der Feind nur schwer aufzuspüren.

B Ziel anvisieren

Anhand der Zeilsilhouette ist zu entscheiden, welches Objekt am Horizont das effektive Ziel ist. Dieses dann durch Drücken des Feuerknopfs ansteuern, um den Kampf aufzunehmen – natürlich innerhalb der vorgegebenen Flugzeit.

ANTI-UNTERSEEBOOT-HELIKOPTER

ANTI-UNTERSEEBOOT-HELIKOPTER

Mit speziellen Unterwasser-Salven die feindlichen Unterseeboote angreifen. Dabei jedoch auf die Anti-Helikopter-Raketen achten! Die Ladung explodiert, sobald die Tiefe erreicht ist, die beim Abfeuern durch den Pfeil angezeigt wurde.

Beschädigungen Ihres Schiffes können behoben werden, indem Sie mit Ihrem freundlichen Reparaturschiff docken. Sobald Ihr Schiff reparaturbedürftig, taucht in einem der Sektoren das Reparaturschiff auf. Außerdem werden Sie durch Warnungen angehalten, die notwendigen Reparaturen durchführen zu lassen. Sobald in Ihnen geling, in ausreichende Nähe des Reparaturschiffs zu gelangen, wird der Schaden repariert.

SPECTRUM

Der Status Ihres Schiffs erscheint auf dem Kartenbildschirm, womit sich ein eigener Statusbildschirm erübrigt.

Der gelbe Gefährzustand entfällt.

Kollisionen mit Landmassen verursachen erhebliche Beschädigungen.

JOYSTICK: bitte Kempston oder Interface 2 verwenden (im linken Ausgang)

TASTATUR: hoch – L,
nach unten – . oder Symbol
SHIFT
links – Z,
rechts – X,
Feuer – ENTER.

Wenn Ihr Schiff reparaturbedürftig ist, müssen Sie mit dem Reparaturschiff andocken. Auf der Karte wird dieses durch eine Flagge markiert (die andere Flagge steht für die feindliche Basis, von welcher Flugzeuggeschwader starten – die beiden Flaggen dürfen also auf keinen Fall verwechselt werden!).

Nach Inanspruchnahme des Reparaturschiffs ändert dieses seine Position. Das Reparaturschiff ist durch eine spitze Fahne dargestellt. Die Flagge der feindliche Basis zeigt eine aufgehende Sonne.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Unterschied gegenüber der 64er Version: Keine Statusanzeige.

BEDIENUNG

TASTATUR links – Z, ab – \,
rechts – X,
auf – {
} Feuer – RETURN

ODER JOYSTICK BENUTZEN.

LADEANLEITUNG

CBM64/128

KASSETTE: Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Denn Befehl LOAD""""*,8,1 entippen und RETURN drücken. Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

AMSTRAD

KASSETTE: Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE: Diskette in das Laufwerk einschieben, mit dem Etikett nach oben. CPM eingeben und ENTER drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

SPECTRUM 48K

LOAD"" eingeben und ENTER drücken. Die PLAY-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.