

RAID!!!

POUR CHARGER

Cette version sur cassette du RAID!!! peut s'utiliser sur l'Amstrad CPC 464 ou sur l'Amstrad-disquette CPC 664.

Amstrad CPC 464

Placez la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette. Tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. S'il y a une disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

A lire soigneusement avant de commencer

RAID !!! est un jeu d'action multi-écrans et multi-talents! dont les séquences changent au fur et à mesure de vos progrès. Vous êtes chef d'escadron d'une station spatiale militaire américaine. A la tête de vos commandos, vous allez entreprendre une mission incroyablement dangereuse: vous allez tenter d'arrêter l'attaque nucléaire. Si votre groupe réussit à détruire les aires de lancement soviétiques, vous devez pénétrer dans la ville. Vos seules armes sont celles que vous portez, mais vos commandos doivent attaquer le centre militaire soviétique.

POUR COMMENCER A JOUER

Appuyez sur le bouton fire ou space pour sélectionner la commande par joystick ou au clavier.

Commandes de clavier:

UP	Q	FIRE	SPACE BAR
DOWN	A	TAB	Maintenez enfoncée pour figer le jeu
LEFT	O	ENTER	Interruption du jeu
RIGHT	P	Utilisez up et down ainsi que fire pour sélectionner le niveau	

POUR JOUER

SEQUENCE I - QG DE L'ETAT-MAJOR, STRATEGIE AERIENNE (SAC)

Dans la première séquence, l'état-major SAC examine la situation mondiale. Le computer explore le globe et avertit le commandement américain de toute activité nucléaire. Lorsque les soviétiques lancent un missile, le point de lancement passe au blanc sur l'écran. L'ordinateur identifie alors immédiatement l'aire de lancement, la cible et le temps qui reste avant l'attaque. Les missiles soviétiques s'identifient sur l'écran par un petit groupe de points blancs se dirigeant vers les U.S.A. Au-dessus de la terre, une silhouette blanche représente la station spatiale américaine équipée d'avions Stealth Fighter. Après détection d'un lancement, vous pouvez entrer dans la station spatiale en appuyant sur le bouton fire.

SEQUENCE II - TACTIQUE DE DÉFENSE

Une fois à l'intérieur de la station spatiale, les pilotes de combat se dirigent vers leurs avions pour décollage immédiat. Chaque pilote doit pouvoir sortir son avion de la station. Étant donné que l'avion est en état de semi-apesanteur, il est commandé par trois propulseurs et le moteur principal.

EN POUSSANT LE JOYSTICK VERS LA GAUCHE OU LA DROITE, vous faites tourner l'avion vers la gauche ou la droite, et vous contrôlez donc votre cap.

EN APPUYANT SUR LE BOUTON, vous activez le propulseur vertical, ce qui fait décoller l'avion de la plateforme de lancement.

EN POUSSANT LE LEVIER VERS L'AVANT, vous activez le moteur principal: l'avion accélère dans la direction à laquelle il fait face.

Une fois que vous vous déplacez dans un sens donné, la seule manière de ralentir est de tourner (en poussant à droite ou à gauche) jusqu'à ce que vous voliez en marche arrière; activez ensuite le moteur principal (en poussant le joystick vers l'avant).

LA PESANTEUR est pratiquement nulle: vous commencez donc à retomber sur le pont, sauf si vous appuyez de temps en temps sur le bouton pour conserver votre altitude. Si vous atterrissez trop brutalement sur la plateforme de lancement, votre avion est détruit.

POUR OUVRIR LES PORTES DU HANGAR: tirez le joystick vers l'arrière une fois que votre avion est sorti du point du hangar (la porte ne reste ouverte que très peu de temps!). Une fois que vous avez quitté la station, l'écran présente à nouveau une image du monde, sur laquelle votre avion est identifié par un point blanc clignotant. A ce moment, vous décidez soit d'attaquer le point de lancement (identifié par l'aire de lancement blanche) ou de faire sortir d'autres avions de la station. Si vous décidez d'attaquer, guidez votre avion jusqu'à l'objectif avec le joystick.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche down pour faire ouvrir les portes du hangar.

Pour sortir de la séquence, appuyez sur ESCAPE lorsque votre avion est à l'altitude zéro et que votre vitesse verticale est également nulle.

Note: Pour sortir d'autres avions

Il est avantageux de sortir d'autres avions parce que, si vous en perdez un, vous n'avez pas besoin de revenir chercher un autre avion dans la station spatiale. Il apparaîtra au point où votre dernier avion a été détruit. Si vous voulez sortir d'autres avions de la station, appuyez sur le bouton fire et recommencez comme avant.

UN "TRUC" STRATEGIE

Une fois les silos de lancement détruits (cf. les deux scénarios suivants), tous les autres avions rentrent dans la station. Chaque fois que vous attaquez une nouvelle ville et que vous détruisez l'aire de lancement, vous devez rentrer au hangar: il vaut donc mieux ne sortir que le nombre d'avions dont vous pouvez avoir besoin pour détruire une aire de lancement. Ainsi, vous gagnez du temps et vous avez plus de chances de détruire l'aire de lancement avant que les missiles frappent les objectifs américains.

SEQUENCE III - PASSAGE A L'ATTAQUE

Vous êtes maintenant dans l'espace aérien soviétique, et vous allez lancer votre attaque des aires de lancement russes. Pour atteindre ces aires de lancement, vous devez d'abord traverser le territoire ennemi pour atteindre les silos. Pour éviter le radar soviétique, votre avion doit voler très bas, ce qui donne à la DCA Soviétique une chance de vous abattre. Diverses armes de défense apparaissent à mesure que vous avancez. Chaque vaut plusieurs points. Attention aux missiles guidés par infrarouge. Lorsque vous en voyez un, abattez-le: ceci vous donne des points supplémentaires. Vous devrez peut-être tirer plusieurs fois, ceci dépend du niveau.

COMMANDES DE PASSAGE A L'ATTAQUE - Les commandes de cette scène sont analogues à celles d'un avion à réaction réel. Appuyez à gauche pour mise en virage à gauche, à droite pour mise en virage à droite. Appuyez vers l'avant pour piquer et tirez vers l'arrière pour monter. (On trouve quelquefois utile, en jouant cette scène, de se tourner vers la droite comme si on était vraiment assis dans l'avion).

Après avoir traversé le territoire ennemi, préparez-vous à détruire les silos de lancement.

SEQUENCE IV - LES SILOS

Lorsque vous atteignez les silos ou puits de lancement, vérifiez le tableau de commande pour voir combien de temps il reste avant que les missiles frappent les U.S.A.

Dans cette scène, il y a un silo de commande principal, entouré de quatre puits de lancement. Vous contrôlez votre avion comme pour la séquence précédente:

Poussez le joystick à gauche pour aller à gauche.

Poussez le joystick à droite pour aller à droite.

Poussez vers l'avant pour piquer.

Poussez vers l'arrière pour monter.

Chaque silo possède une petite fenêtre à travers laquelle vous devez tirer une roquette pour le détruire. Le viseur s'allume lorsque vous êtes bien pointé sur l'objectif.

Lorsque vous essayez de viser un objectif, le système de défense des silos vous tire dessus. Vous pouvez éviter les roquettes ennemies en allant à droite ou à gauche, ou en montant ou en descendant. Au moment du tir, le pointage en site de la pièce ennemie est à la même hauteur que votre avion.

Le silo central est le silo de commande, qui contrôle tous les missiles nucléaires lancés.

Une fois ce silo détruit, les missiles ne peuvent plus être contrôlés, ni détoner. Vous n'avez que peu de temps, vous pouvez détruire tout d'abord ce silo, mais, après cela, l'attaque cesse et l'ordinateur recommence à explorer le monde sur l'écran. Les silos situés à côté du silo de commande valent beaucoup de points. En plus, si vous détruisez l'un de ces silos, vous recevez un avion supplémentaire (vous pouvez en avoir 9 au maximum). Si vous détruisez tous les silos de la scène, votre score reçoit des points supplémentaires.

Quand vous essayez de détruire les silos, des avions ennemis entrent à partir de la gauche et tentent de vous abattre.

NOTE:

Faites très attention au titre "Time to impact" du tableau de commande. S'il vous reste peu de temps, vous voulez peut-être attaquer en premier le silo de commande principal. Mais, étant donné que chaque silo vaut un avion supplémentaire et beaucoup d'autres points, votre score sera bien plus élevé si vous détruisez tous les silos.

SEQUENCE V - LE CENTRE MILITAIRE SOVIETIQUE

Vous n'aurez le droit d'attaquer le Centre Militaire Soviétique de Moscou qu'après avoir détruit les trois aires de lancement périmétriques de Léninegrad, Minsk et Saratov. Après la destruction de la dernière, vous commencerez votre parcours d'attaque finale jusqu'à Moscou. Votre mission: destruction totale du centre militaire. Si vous réussissez, vous retarderez de dix ans la puissance militaire soviétique!

Au début de la scène, vous voyez un commando U.S. dans une tranchée, derrière un mur en pierres, devant le centre de défense. Pour contrôler ses mouvements latéraux, poussez le joystick à gauche et à droite. En déplaçant le joystick vers l'avant et vers l'arrière, vous contrôlez l'angle de pointage en direction du lance-roquettes qu'il porte à l'épaule. Pointez sur l'objectif, puis poussez sur le bouton pour tirer.

OBJECTIFS - Il y a des soldats sur les murs, des deux côtés du centre militaire. Ils vont tirer sur vous: il est donc essentiel que vous vous déplaciez fréquemment dans la tranchée.

Les objectifs secondaires comportent toutes les tours du bâtiment. Vous pouvez les détruire pour gagner des points supplémentaires.

Autres cibles: les portes qui se trouvent juste devant vous. L'une d'elles est l'entrée de la salle du réacteur (scène suivante). Cette porte tourne au blanc lorsqu'elle est touchée, tandis que les autres deviennent noires. Cette porte est sélectionnée de manière aléatoire, et elle change donc à chaque fois.

Des chars ennemis sortent des portes latérales pour tenter de vous arrêter. A nouveau, si vous restez trop longtemps au même point, vous serez probablement touché.

ENTREE DANS LE REACTEUR

Une fois tous les soldats éliminés, les chars détruits et la porte ouverte, vous passez à la scène suivante. N'oubliez pas cependant que toutes les tours du bâtiment peuvent être détruites, ce qui vous donne des points supplémentaires.

Une fois que vous avez éliminé un soldat du mur, il est remplacé par un autre après un certain temps. Ne l'oubliez pas pendant que vous jouez, car vous ne pourrez passer à la scène suivante qu'après que la porte blanche est révélée et qu'il n'y a plus d'homme ni de char sur les lieux.

SEQUENCE VI - A L'INTERIEUR DE LA SALLE DU REACTEUR

Vous vous trouvez maintenant à l'intérieur du centre militaire soviétique, et même dans la salle du réacteur nucléaire qui constitue la source de puissance de l'installation.

Description de l'écran

Un robot de maintenance se déplace latéralement et injecte un réfrigérant dans les éléments, afin de maintenir une température stable dans le réacteur. Si le procédé de refroidissement est interrompu, le réacteur surchauffe et devient instable. Le système atteint alors progressivement sa masse critique et explose.

Votre objectif est de saboter cette opération en neutralisant le robot de maintenance.

Ce robot peut défendre et capter votre présence dans l'installation. Il commence alors automatiquement à vous tirer dessus. En outre, il est invulnérable aux attaques frontales. Il possède néanmoins un talon d'Achille: si vous l'atteignez par derrière, ses circuits de commande risquent d'être endommagés et il peut même être détruit.

Etant donné qu'il est impossible de pénétrer dans la zone de maintenance du robot, votre arme est une petite grenade-disque. Pour frapper le robot de derrière, vous devez faire rebondir votre disque sur le mur arrière de l'installation.

Pour vous aider à trouver l'angle approprié, vous possédez également un système de guidage au laser, qui apparaît sous forme d'un petit point noir sur le mur arrière. Pour régler votre système de guidage, poussez le joystick vers l'avant pour aller à droite et tirez-le vers l'arrière pour déplacer la cible vers la gauche.

Pour déplacer votre commando, poussez le joystick à gauche ou à droite. Une fois votre commando et la cible correctement alignés, poussez sur le bouton du joystick pour lancer le disque.

Vous ne disposez que d'un certain nombre de disques et d'hommes. Vous pouvez récupérer vos disques en les attrapant avant qu'ils vous dépassent. Chaque fois qu'un disque frappe le robot, le disque est perdu. Chaque fois que vous détruisez un robot, vous recevez un autre disque. Pour attraper un disque, vous devez amener votre homme juste devant le disque quand celui-ci arrive vers vous. Pour accomplir votre mission, vous devez détruire chaque robot, il faut le frapper quatre fois de derrière. Pour accomplir votre mission, vous devez détruire plus d'un robot. Le nombre de robots devant être détruit est le suivant:

Niveau 1 -	2 robots
Niveau 2 -	3 robots
Niveau 3 -	4 robots

De plus, chaque fois que vous frappez le robot, il se déplace de plus en plus vite et devient plus agressif. Le nombre d'hommes dont vous disposez pour cette scène sera déterminé par votre succès précédent dans le jeu. Une fois qu'il ne vous reste plus d'hommes, le jeu est fini. Si vous n'avez plus de disque mais qu'il vous reste des hommes, vous devez repasser à la scène précédente (centre militaire) et recommencer à vous battre pour rentrer afin de gagner d'autres disques.

Dans certains cas, vous préférez peut-être sacrifier un homme au profit d'un disque. Si le disque est encore sur l'écran lorsque vous perdez un homme, vous le conservez.

Après la destruction de l'avant-dernier robot, le dernier constitue un énorme problème. En effet, votre présence l'inquiète tellement qu'il oublie son réacteur, lequel est déjà instable. Ceci le fait passer en divergence. A droite de l'écran, vous voyez l'indication du temps ECT

(temps évalué jusqu'à la masse critique). A la masse critique, le réacteur explose, et le centre militaire avec. Quant à vous, à ce point, vous ne survivrez que si vous réussissez à détruire le robot suffisamment tôt pour revenir à votre avion. Dans le cas contraire, nous informerons votre famille.

SCENE VII - LE DERNIER CHAPITRE

Dans cette scène, vous saurez si votre mission a entièrement réussi. Si vous en réchappez, vous recevrez énormément de points supplémentaires.



Fabrication Britannique sous licence Access Software de U.S. Gold Ltd, Unit 10,
The Parkway Industrial Centre, Birmingham B7 4LY, Angleterre.