

NIGHT GUNNER

NIGHT GUNNER est un jeu d'arcade absolument passionnant, basé sur un scénario de la Seconde Guerre Mondiale. Vous êtes le chef de pièce/pointeur et vous avez pour tâche de défendre votre avion contre l'attaque ennemie et de détruire des cibles au sol durant 30 missions différentes. Les récompenses sont élevées pour le tireur d'élite mais, faites attention : les difficultés augmentent à chaque mission.

Pour charger

LOAD "ng"

Une fois le programme chargé, l'écran affiche une demande de code de sécurité Softlock. La réponse se trouve dans le tableau des instructions, et vous l'entrez à l'aide des touches 0 à 9 et ENTER. Le programme vous permet 3 tentatives d'entrée correcte du numéro. Ensuite, le jeu est prêt.

Options

Les options du jeu figurant sur la page des menus se commandent à l'aide des touches 1 à 7.

1: Nombre de joueurs (1 ou 2)

2: Joueur 1, niveau de difficulté, 1 à 4.

3: Joueur 2, niveau de difficulté, 1 à 4.

4: Type de commande

— au clavier

— au joystick : interface Sinclair 2, Kempston, AGF,

5: Nombre de joysticks : 1 ou 2.

6: Table High Score, vierge ou défi D1.

7: Page titre, démonstration, MARCHE ou ARRÊT du son.

Commandes

Rangée supérieure du clavier — Déplacer le viseur/l'avion vers le haut.

Les cinq touches de gauche de la seconde rangée — Déplacent le viseur/l'avion vers la gauche.

Les cinq touches de droite de la seconde rangée — Déplacent le viseur/l'avion vers la droite.

La troisième rangée du clavier — Déplace le viseur/l'avion vers le bas.

Shift ou space (majuscules ou espace) — Fait tirer les canon ou larguer les bombes.

Shift des symboles B et N ensemble — Maintient le dernier écran.

Shift des symboles, X et C ensemble — Vous ramène au début.

Affichage sur l'écran

Le score et le nombre de vies dont dispose encore chaque joueur sont indiqués en haut de l'écran. Le joueur 1 est à GAUCHE, le joueur 2 est à DROITE. Le score le plus élevé de la journée est affiché au milieu.

Le tableau d'état de l'avion, en bas de l'écran, vous donne les informations suivantes:

TT: Temps jusqu'à l'objectif ou jusqu'à la fin de la mission, en secondes.

BT: Temps qui vous reste durant une attaque au sol, en seconds. HIT: S'allume lorsque votre avion a été touché par le feu d'un avion ennemi ou par la DCA.

CAPTAIN'S REPORT: Messages émis par le pilote durant la mission.

DAMAGE: Symbole de l'avion, si VERT = TOUT VA BIEN.

YELLOW = avarie, ROUGE = détruit.

ARMES: Munitions, bombes et roquettes que l'on voit à droite du symbole de l'avion.

Defense de l'avion

Vous devez défendre votre avion contre les appareils de combat en vol et contre la cible de bombardement, en les abattant tous. Pour déplacer votre viseur, utilisez les commandes au clavier ou au joystick et pour tirer, utilisez les commandes de tir. Tout comme une arme réelle, il s'écoule un certain temps entre le moment du tir et celui où le projectile atteint la cible. Pour en tenir compte, visez devant les cibles mobiles. Cette méthode est dénommée la correction de dérive.

Pour voir le délai du projectile, déplacez votre viseur et tirez.

Vous pouvez voir le centre des balles à l'extérieur du carré central du viseur.

Votre score augmente chaque fois que vous abbattez un avion ennemi, un dirigeable ou l'avion "supplémentaire" qui traverse des temps à autre le ciel.

Bombardement ou attaque au sol par roquettes

Les 30 missions de l'attaque au sol sont différentes, et vont des cibles de bombardement à haute altitude aux attaques par roquettes à bas niveau. Le viseur de bombardement/roquettes tient compte des déplacements de votre avion pendant les opérations de visée mais vous devez vous-même compenser le déplacement des cibles. Plus votre projectile est proche du centre de la cible, plus vous gagnez de points. Pour certains objectifs, votre score est doublé.

L'artillerie antiaérienne tire sur vous pendant vos missions d'attaque au sol. Sa précision dépend de vos évolutions dans le ciel. Si vous volez longtemps tout droit et au même niveau durant une mission de bombardement, un projecteur vous éclaire. Ceci vous empêche de voir votre cible et vous expose au tir antiaérien. Sortez vite du faisceau du projecteur en manœuvrant votre avion comme il convient.

Pendant les bombardements à haute altitude, contrôlez votre avion à l'aide des commandes nord, sud, est ouest (gauche, droite, vers le haut, vers le bas). Les montées et les descentes se répercutent sur votre vitesse. Durant les attaques par roquettes, le pilote vous communique continuellement votre altitude. Gagnez une altitude suffisante puis piquez sur votre cible, larguez une roquette et faites

rapidement une ressource car, si vous frappez le sol, vous perdez une vie.

Dans la dernière mission, le viseur est tout-à-fait différent. Modifiez votre altitude de manière à ce que les deux spots figurant sur l'écran prennent la forme d'un 8, alignez les deux barres sur le centre des tours et larguez votre bombe.

Avaries

Les avaries sont dues aux attaques d'avions ennemis ou au fait que vous avez été touché par l'artillerie antiaérienne durant les bombardements. L'importance des avaries est signalée par le symbole d'état de l'avion. Les zones de couleur jaune sur l'avion signalisateur d'état signalent les points où il a été endommagé et les zones en rouge correspondent aux parties détruites. Si l'avarie est grave, vous allez vous écraser et perdre une vie. Les avaries se répartissent en cinq zones : le poste de pilotage, les moteurs, les ailes, l'empennage, et la tourelle des mitrailleuses.

Poste de pilotage : En cas d'avarie du poste de pilotage, l'avion est ingouvernable durant la mission d'attaque au sol, ce qui rend difficile de larguer comme il convient les bombes et les roquettes. Lorsque le poste de pilotage est détruit, l'avion s'écrase.

Moteurs : Si un nombre suffisant de moteurs sont détruits ou endommagés avant la mission de bombardement, les bombes sont larguées. Si trois moteurs ou davantage sont détruits, l'avion s'écrase.

Aile ou empennage : En cas d'avarie, ceci n'a aucun effet sur la performance de l'avion mais, si les ailes ou l'empennage sont détruits, l'avion s'écrase.

Tourelle : Si la tourelle est endommagée, le viseur ne se déplace pas aussi rapidement que d'habitude. Lorsqu'elle est complètement détruite, le viseur ne se déplace pas mais vous pouvez encore tirer.

Bien que le concept de Night Gunner soit basé sur le bombardier quadrimoteur Avro Lancaster, il ne s'agit pas d'une simulation.

POUR CHARGER LE JEU

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.

Appuyez sur PLAY du lecteur.