

NIGHT GUNNER

© Digital Integration

THE GAME

You are the gunner and bomb-aimer whose task is to defend your plane from enemy attack and destroy the ground forces in each of the challenging missions. The rewards are high for expert marksmen, but beware! the battle becomes tougher with each new mission.

LOADING

AMSTRAD 64 OWNERS

1. Place the reloaded cassette in the cassette unit and press PLAY.

2. Hold down CTRL and press the SMALL ENTER key.

AMSTRAD 664/6128 AND 464 + DISK OWNERS

1. Hold down the SHIFT and press the @ key. Type TAPE and press RETURN.

2. Connect a suitable cassette player to your computer, according to the User Manual, and insert the reloaded cassette.

3. Hold down CONTROL and press the ENTER key.

4. Press PLAY on the cassette player.

Note: Full loading instructions can be found in your Amstrad Manual

PLAYING THE GAME

When the program has loaded, you are asked to enter the three digit 'Softlock' security code. The response code is found on the table of numbers in this inlay. Use the number keys 0-9 and ENTER, you have three chances to enter it correctly.

Options

The options are set using the number keys during the title page.

Controls

Plane/sight movement - use a joystick or cursor keys
Fire - Fire button or space bar
Hold - tab
Abort - Escape

NIGHT GUNNER

© Digital Integration

THE GAME

You are the gunner and bomb-aimer whose task is to defend your plane from enemy attack and destroy the ground forces in each of the challenging missions. The rewards are high for expert marksmen, but beware! the battle becomes tougher with each new mission.

LOADING

1. Connect a suitable cassette player to your Spectrum according to the User Manual. Then follow instructions 3, 4, and 5, below

SPECTRUM 48/128 AND PLUS 2 OWNERS

2. Put the 48/128 and Plus 2 systems into 48K mode.

3. Place the reloaded cassette into the cassette player.

4. Type LOAD "" on your Spectrum and press ENTER.

5. Press PLAY on the cassette player.

Note: Full loading instructions can be found in your Spectrum Manual

PLAYING THE GAME

When the program has loaded, you are asked to enter the three digit 'Softlock' security code. The response code is found on the table of numbers in this inlay. Use the number keys 0-9 and ENTER, you have three chances to enter it correctly.

Options

The options are set using the number keys during the title page.

Controls

Top row of keyboard - sight/plane up.
Left 5 keys on second row - left.
Right 5 keys - right.
Third row of keyboard - down.
Caps Shift/Space - Fire gun/release bombs.
Symbol Shift, B+N together - Hold.
Symbol Shift, X+C together - Reset.

SCREEN DISPLAY

The score and number of lives for each player is shown at the bottom of the screen, player 1 on the left, and player 2 on the right. The high score is displayed in the centre.

PANEL INFORMATION

The status panel at the bottom of the screen displays the following:-

Time remaining in the leftmost window, T is the time to target, B indicates bombing time. The next window indicates a hit which accompanied by a red border. The plane in the centre indicates your damage, green - all clear, yellow-damaged, red - destroyed. Plane height (when applicable) is shown to the right of the status plane. Ammo, to the right of that.

Two warning lights show, 'TUR' indicates when a turret has been damaged or destroyed, 'ALT' provides a quick guide to the height.

GAME PLAY

Plane defend: You must defend your plane against the attacking fighters on the way to and from the bombing target. Like a real gun, there is a delay between you pressing fire and the bullets reaching the target, counteract this by shooting slightly ahead of your target.

Bombing or rocket ground attack: Each mission alternates between high levels bombing and low level rocket attacks. The sight allows for the movement of your plane, but you have to make allowances for moving targets. The amount you score depends on how close the bomb or rocket is from the target. Flak will be fired at you during the assault, it's accuracy dependant on how much you weave about the sky. Long periods of straight and level flight will result in you being illuminated by a search light, obscuring your view, and opening you wide open to heavy flak fire.

Climbing and diving during a bombing raid will affect your speed. During rocket attacks the pilot continually gives your height. Climb to sufficient height and the dive onto your target, release the rocket and pull out of the dive. If

you hit the ground you will lose a life.

The sight on the ultimate mission is different from all the others. Adjust your height so the two spots on the screen form a figure 8, line up the two bars onto the centre of the towers and release your bomb.

PLANE DAMAGE

This is caused by attack from enemy planes, or being hit by flak. Effects of damage to various parts of the plane are as follows:-

Flight deck: results in random movement of the plane during ground attack missions, when the flight deck is destroyed the plane will crash.

Engines: If enough engines are damaged or destroyed before the bombing run then the bombs will be dropped. When 3 or more engines are damaged then the plane will crash.

Wings or tailplane: Damage to these has no effect on the performance of the plane, but if either are destroyed then the plane will crash.

Gun turret: If this is damaged, the sight will not move as quickly as normal. When is destroyed the sight won't move, but the guns can still be fired.

Although the concept of this game as based on the Avro-Lancaster four-engined bomber, it is not intended as a simulation.

PRODUCED UNDER LICENSE
FROM DIGITAL INTEGRATION

SCREEN DISPLAY

The score and number of lives for each player is shown at the bottom of the screen, player 1 on the left, and player 2 on the right. The high score is displayed in the centre.

PANEL INFORMATION

The status panel at the bottom of the screen displays the following:-

TT is the time to target, BT indicates bombing time. HIT indicates a hit from enemy fire or flak. CAPTAIN'S REPORT shows messages from the pilot during the mission. The plane in the centre indicates your damage, green - all clear, yellow - damaged, red - destroyed. Plane height (when applicable) is shown to the right of the status plane. Ammo, to the right of that.

GAME PLAY

Plane defend: You must defend your plane against the attacking fighters on the way to and from the bombing target. Like a real gun, there is a delay between you pressing fire and the bullets reaching the target, counteract this by shooting slightly ahead of your target.

Bombing or rocket ground attack: Each mission alternates between high levels bombing and low level rocket attacks. The sight allows for the movement of your plane, but you have to make allowances for moving targets. The amount you score depends on how close the bomb or rocket is from the target. Flak will be fired at you during the assault, it's accuracy dependant on how much you weave about the sky. Long periods of straight and level flight will result in you being illuminated by a search light, obscuring your view, and opening you wide open to heavy flak fire.

Climbing and diving during a bombing raid will affect your speed. During rocket attacks the pilot continually gives your height. Climb to sufficient height and the dive onto your target, release the rocket and pull out of the dive. If you hit the ground you will lose a life.

The sight on the ultimate mission is different from all the others. Adjust your height so the two spots on the screen

form a figure 8, line up the two bars onto the centre of the towers and release your bomb.

PLANE DAMAGE

This is caused by attack from enemy planes, or being hit by flak. Effects of damage to various parts of the plane are as follows:-

Flight deck: results in random movement of the plane during ground attack missions, when the flight deck is destroyed the plane will crash.

Engines: If enough engines are damaged or destroyed before the bombing run then the bombs will be dropped. When 3 or more engines are damaged then the plane will crash.

Wings or tailplane: Damage to these has no effect on the performance of the plane, but if either are destroyed then the plane will crash.

Gun turret: If this is damaged, the sight will not move as quickly as normal. When is destroyed the sight won't move, but the guns can still be fired.

Although the concept of this game as based on the Avro-Lancaster four-engined bomber, it is not intended as a simulation.

PRODUCED UNDER LICENSE
FROM DIGITAL INTEGRATION

NIGHT GUNNER

DEUTSCH

DAS SPIEL

Deine Aufgabe ist es, Dein Flugzeug vor feindlichen Attacken zu schützen und die Bodenstreitkräfte in einer Reihe von gefährlichen Einsätzen zu vernichten. Den besten Schützen winkt eine hohe Belohnung; doch muß gleich gesagt werden, daß der Kampf mit jeder neuen Mission härter wird.

LADEN

Es gelten die üblichen Ladeprozeduren für den Amstrad.

SPIELBESCHREIBUNG

Nachdem das Programm geladen ist, fordert es zur Eingabe des dreistelligen "Softlock" Sicherheitskodes auf. Der richtige Code kann der numerischen Tabelle in dieser Einlage entnommen werden und muß mit Hilfe der Zahlentasten 0-9 und ENTER eingegeben werden. Der Benutzer hat drei Chancen, die richtige Antwort einzutippen.

Optionen

Die Optionen werden aus dem Titelfeldschirm mit Hilfe der numerischen Tasten eingestellt.

Steuerung

Flugzeug/Visier	-	Mit Joystick oder Cursorarten
Feuer	-	Feuerknopf oder Leertaste
Halten	-	Tab
Abbrechen	-	Escape

BILDSCHIRMANZEIGE

Der Punktestand und die Anzahl der Leben jedes Spielers werden am unteren Bildschirmrand gezeigt: Spieler 1 links, Spieler 2 rechts. Der Punkterekord erscheint in der Mitte des Bildschirms.

INFORMATIONSTAFELN

Die Statusanzeige am unteren Bildschirmrand enthält die folgenden Informationen:

Im linken Fenster: die noch verbleibende Zeit.

T ist die Zeit zum Zielen, B ist die Bomberzeit. Das nächste Fenster zeigt die Treffer an (markiert durch einen roten Rand). Am Flugzeug im Zentrum können Sie den Schadenzustand erkennen: grün: alles klar; gelb: beschädigt; rot: zerstört. Die Flughöhe (wenn zutreffend)

wird rechts neben dem "Zustandsflugzeug" angemerkt, die Munition daneben.

Außerdem gibt es zwei Warnlichter: **TUR** signalisiert die Beschädigung oder Zerstörung eines Gefechtssturms. **ALT** ist ein schneller Hinweis auf die Höhe.

SPIELVERLAUF

Plane defend (Flugzeugverteidigung): Die Aufgabe besteht darin, das Flugzeug auf dem Weg zu und von den Bombenzielen gegen die angreifenden Kampfflugzeuge zu verteidigen. Genau wie bei einer echten Kanone tritt zwischen dem Drücken von FEUER und dem Auftreffen auf dem Ziel eine Verzögerung ein. Dies muß beim Schießen berücksichtigt werden.

Bombing or rocket ground attack (Bomben-/Raketen-Bodenangriff). In den einzelnen Missionen wird abgewechselt zwischen Bombenabwürfen in der Höhe und Raketenangriffen auf niedrigem Niveau. Das Visier kann den Bewegungen des Flugzeugs angepaßt werden, doch muß man bei beweglichen Zielen ganz besonders sorgfältig zielen. Die Punkteanzahl, die gutgeschrieben wird, hängt von der Entfernung zwischen Bombe/Rakete und Ziel ab. Während des Angriffs werden Flak-Geschütze gefeuert, deren Erfolg unterschiedlich sein kann. Je nachdem, in was für einer Linie sie sich bewegen. Wenn Sie über lange Strecken geradeaus und in gleichbleibender Höhe fliegen, werden Sie von Suchlichtern bestrahlt, was dazu führt, daß sie schlechte Sicht haben, selbst jedoch ein leichtes Ziel abgeben.

Climbing and diving (Klettern und Tauchen). Das Hochsteigen und Sinken während eines Bombenangriffs wirkt sich auf die Geschwindigkeit aus. Bei Raketenangriffen erfolgt eine ständige Bekanntmachung der Höhe. Klettern Sie ausreichend hoch und gehen Sie dann zum Sinkflug über, indem Sie Ihr Ziel ansteuern, die Rakete aktivieren, und wieder aus dem Sinkflug hochziehen. Eine Bruchlandung kostet ein Leben.

Das Visier bei der letzten Mission funktioniert ganz anders als bei den vorherigen. Regulieren Sie Ihre Höhe so, daß die beiden Punkte auf dem Bildschirm eine 8 bilden, richten Sie die zwei Striche auf das Zentrum der Türme aus, und werfen Sie die Bombe ab.

FLUGZEUGBESCHÄDIGUNG

Beschädigungen sind die Folgen von feindlichen Angriffen aus der Luft oder durch Flaks. Dabei können folgende Defekte auftreten:

Flugzeugdeck: bewirkt zufällige Bewegungen des Flugzeugs bei den Bodenangriffseinsätzen. Wenn das Flugdeck zerstört ist, gibt es eine Bruchlandung.

Triebwerke: Wenn vor dem Bombenangriff genügend Triebwerke beschädigt oder zerstört sind, werden die Bomben abgeworfen. Eine Beschädigung an drei oder mehr Triebwerken führt zu einer Bruchlandung.

Flügel & Schwanz: Beschädigungen an diesen Flugzeugteilen zeigen keinerlei negative Auswirkungen auf die Leistung des Flugzeugs; eine komplette Zerstörung hingegen führt zu einer Bruchlandung.

Gewehrturm: Wenn dieser Apparat beschädigt ist, kann das Visier nicht in der gewohnten Weise bewegt werden. Wenn er vollständig zerstört ist, kann das Visier überhaupt nicht bewegt werden, was jedoch nicht heißt, daß nicht mehr geschossen werden kann.

Obwohl das vorliegende Spiel auf dem viermotorigen Avro-Lancaster Bombenflugzeug basiert, ist es nicht als eine Simulation ausgelegt.



SILVERBIRD

NIGHT GUNNER
AMSTRAD – ENGLISH
AMSTRAD – DEUTSCH
SPECTRUM – ENGLISH