

GUNSHIP

VERSION AMSTRAD CPC 464 CPC 6128

INSTRUCTION DE CHARGEMENT POUR DISQUE

- 1 – Brancher le joystick
- 2 – Allumer votre ordinateur
- 3 – Mettre la disquette a dans le lecteur
- 4 – Taper run "GS et appuyer sur return

INSTRUCTION DE CHARGEMENT POUR CASSETTE

- 1 – Brancher le joystick
- 2 – Allumer votre ordinateur
- 3 – Mettre la cassette face 1 dans le lecteur
- 4 – Appuyer CTRL et enter puis suivre les instructions a l'ecran

INSTRUCTION D'UTILISATION DU JOYSTICK

- 1 – Le joystick a 8 positions differentes pour controler votre vol
- 2 – Lorsque une cible apparait vous pouvez appuyer sur le bouton pour l'a conserver. Puis presser encore pour selectionner votre arme

MISE EN ROUTE RAPIDE

Afin de pouvoir rapidement utiliser gunship sur votre ordinateur voici quelques conseils:

- 1 – Placer sur votre clavier le couvre – clavier ou vous pourrez directement vous familiariser avec les commandes de vol et d'armement de votre helicoptere apache
- 2 – Choisissez au debut le vol d'exercice afin de pratiquer sans risque de vous ecraser ou de vous faire detruire par vos ennemis. Apres seulement vous pourrez choisir une mission particuliere dans le pays de votre choix

INFORMATIONS SUR LES COULEURS DE L'ECRAN

Etant une revision de configuration, du cockpit sur l'Amstrad nous vous donnons la nouvelle repartition d'utilisation des couleurs sur cette machine.

1 – Jauge:

- La jauge general du moteur, du rotor et du fuel sont en jaune.
- La jauge du rotor est allumee en bleu lorsque l'un des rotor a ete desengage et en rouge lorsqu'il est engage.

2 – Systeme de control d'endommagement:

- Un petit dommage s'allume en jaune
- Un dommage fonctionnel s'allume en rouge
- S'il n'y a pas de dommage alors le signal est en vert

3 – Ins curseur:

- La destination est indiquee par la croix sur la carte

4 – Symboles sur la carte:

- L'objectif clignote en rouge
- Forces ennemis en rouge
- Forces allies en bleu

COMMANDES DE VOL

CATEGORIE	ACTION	COMMANDE
Collectif	Montée rapide	Shift ↑
	Montée lente	↑
	Baisse lente	↓
	Baisse rapide	Shift ↓
Champ de vision	Vue sur la gauche	KP1/f1
	Vue devant	KP2/f2
	Vue sur la droite	KP3/f3
Rotor anti-rotation	Rotation à droite	→
	Arrêt de la rotation	Enter/Return
	Rotation à gauche	←
Moteurs	Babord allumé/éteint	KP7/f7
	Tribord allumé/éteint	KP8/f8
	Rotor actionné/ non actionné	KP9/f9

NOTE: KP = KEYPAD

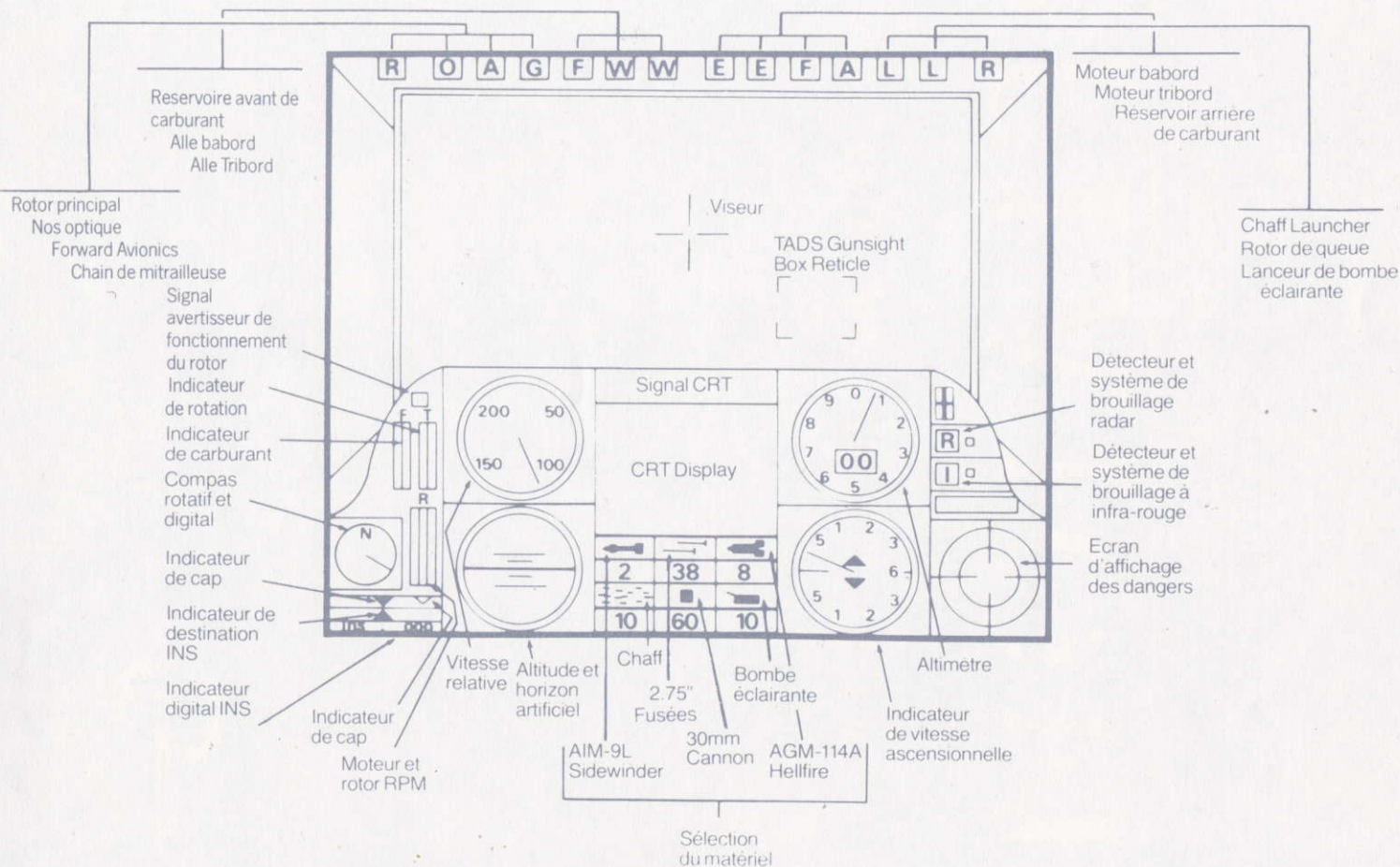
COMMANDES DE COMBAT

CATEGORIE	ACTION	COMMANDE
Armes	Sidewinder	W
	FFAR 2.75"	cyclique
	HELLFIRE	Through
	Mitrailleuse 30mm	Armes
Larguage	Armée larguée	R
Contre-mesures	Chaff Decoy	C
	Brouillage radar	J
	Brouillage IR	K
	Bombe éclairante	F
Visualisation d'écrans	Carte	M
	Dégats	D
	Matériels	S
CRT	Changement de CRT	Barre
TADS	Nouvelle cible	.
	TADS	N

COMMANDES DE SIMULATION

Pause	Pause du jeu	S'échapper
-------	--------------	------------

Systeme de Signalisation d'avaries



CREDITS – AMSTRAD CPC GUNSHIP

PROJECT LEADER

Roy Gibson

SOFTWARE DEVELOPMENT

Darrell Dannies

SCREEN GRAPHICS

Michael Haire

PROJECT CO-ORDINATOR

Roy Gibson

QUALITY ASSURANCE

Diarmid Clarke, Larry Martin, Alan Roireau