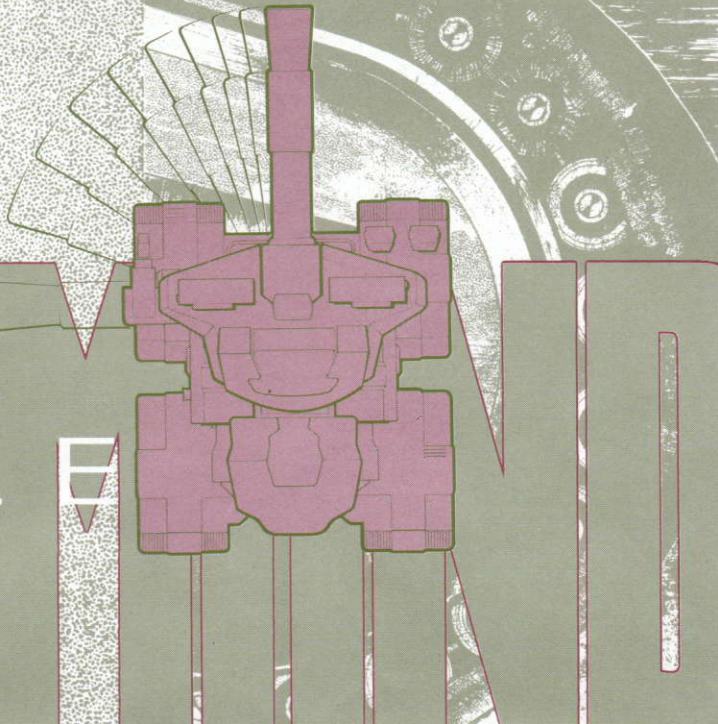


**SPECTRUM 128K CASS
AMSTRAD DISK**

BATTLE

By realtime games

ocean[®]



BATTLE COMMAND



Spectrum 128k, Amstrad CPC Disk

INTRODUCTION

Set in a near future alternate reality, **Battle Command** is an arcade/strategy game which allows you to command a single Mauler assault tank in one of a series of scenarios (**Missions**) in the Ultra War, fought between the two dominant races in the New World.

The latest phase of the North/South war has been going on for over 10 years, with a World War 1 situation eventually developing - a standoff between armies massed over a long dug-in battle front.

Such are the defensive capabilities of each side, full scale attacks are suicidal, so any offensive moves are, by necessity, small "behind the lines" actions performed by elite troops in specially designed vehicles.

The **Mauler** is the latest such machine - an Armoured Fighting Machine capable of being lifted in and out of hostile territory by a fast Stealth Chopper (the Helicarrier) and armed with the most advanced weaponry science can devise.

Try reading through the *Your First Mission* section to get the hang of how to play **Battle Command**. Above all, remember that you're fighting behind enemy lines on your own, with only quick thinking and several millions of Credits worth of military hardware to protect you.

LOADING

Amstrad Disk

Place the disk in the drive with the side labelled 'BOOT DISK' facing up. Type RUN'DISK and press return. When the game asks for the "MISSION DISK" please turn the "BOOT DISK" over.

Spectrum Tape +2/+3

Place the tape fully rewound with side 1 facing upwards in the cassette deck. Press RETURN on the computer, and when prompted press PLAY on the cassette deck. When the game asks for the "MISSION TAPE" please turn the cassette over and rewind it to the start of side 2. Click on the 'START GAME' icon and set the tape running. The clock cursor will become a pointer when the mission directory has been loaded. The relevant mission can no be located on the tape by clicking on the 'SEARCH' icon whilst in mission selection. When a mission has been located its relevant indicator will flash on the mission menu. To load that mission, click on the 'SELECT' icon.

Save Game Option

To save your current mission(s) select STATUS and then select SAVE option. You will then be given a code (write this code down). After the game has been saved the game may then be continued. To load a previously saved game select LOAD at the start of the game and then type in your code, then press ENTER/RETURN and then select START.

PLAYING THE MISSIONS

In order to get the best out of this game it is suggested that you read the following sections of the enclosed manual for the ST/Amiga/PC

Page	Section Title
5	The World
5	Playing Battle Command
7 - 18	The Mauler
24 - 30	Your First Mission.

and then refer to the differences as indicated below. However, if you wish to take the plunge immediately, read the following section to familiarize yourself with the controls, or alternatively use the quick reference card as you play the first mission.

Spectrum/Amstrad Control Guide

The cursor can be moved with the joystick or with the keys Q (up), A (down), O (left), P (right) and Space as the fire/select button.

The tank is controlled by the same system using UP for acceleration, DOWN for deceleration, and LEFT and RIGHT steering the tank in the appropriate direction.

Pressing the keys 1, 2, 3 or 4 will activate the appropriate weapon slot. The active weapon slot will then be highlighted in the upper console display.

The different weapon types are controlled as follows:-

- | | |
|-------------------------------------|--|
| Pulveriser | Press fire to launch a single shell. |
| Cannon: | |
| Skeet Bomb: | Press fire to launch a single skeet. |
| Cluster Bomb: | Press fire to launch a cluster bomb. |
| Surface to Surface Missiles: | First sight your target, then press fire to obtain lock on. The cursor will flash to indicate this. Pressing fire again will now launch the missile. |

Dragonfly: Use fire to launch. When the missile has been launched, its main display will show a view from just behind the Dragonfly. This missile is controlled using the same method as the tank. Pressing fire a second time will result in control switching back to the Mauler.

The following weapons are controlled using two extra keys. These are referred to as the upper and lower module buttons and are activated by the keys J and K respectively.

Surface to Air Missiles First sight your target, using the tank left and right controls and the upper and lower module buttons to adjust the elevation of the sight. The press fire to obtain lock on.
The cursor will flash to indicate this. Pressing fire again will now launch the missile.

Mortar: Use upper module button to increase the elevation angle and the lower module button to decrease the angle. Press fire to launch a mortar shell.

Sleeper Mine: Use the module buttons to adjust the time delay, pressing fire drops the mine.

Spectre Flares: Press fire to launch a single flare or use the module buttons to switch automatic mode off or on.

Phantom Chaff: Press fire to launch a burst of chaff or use the module buttons to switch automatic mode off or on.

SLAM Laser: Use the module buttons to switch this weapon on or off. It only operates in automatic mode.

The other equipment is operated as follows:

Nightsight: Pressing **N** toggles this view mode on or off.

Binoculars: Pressing **B** toggles this view mode on or off. Press **Z** for zoom mode, this alters the magnification level.

Rear View: Pressing **R** toggles this view mode on or off.

Helicarrier: Pressing **H** toggles the Helicarrier request transmission on or off.

The various game screens are accessed by the following methods:

Review Briefing: Pressing **M** will enter this screen. Key **B** displays the briefing text and pressing **M** again returns to the map screen.

On the map display a flashing cursor indicates the Mauler's current position. The letter **P** marks the helicarrier pickup point and a letter **T** shows the main target.

Damage Screen: Pressing **D** enters this screen. The various levels of damage to the Mauler and equipment are displayed.

The main console view is returned to by pressing key **C**. Please refer to the keyboard reference chart for this information.

**Pause
Screen:**

Pressing **E** enters pause mode. Play is suspended until the player either quits the current mission or continues by choosing key **Y** or **N** respectively.

BATTLE COMMAND

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Amstrad and Spectrum programmed by Stephen Hey.

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward

©1991 Ocean Software Ltd.

BATTLE COMMAND



Diskette Amstrad CPC

INTRODUCTION

Battle Command existe dans le proche avenir d'une autre réalité. C'est un jeu d'arcade et de stratégie qui vous permet de commander un seul char d'assaut Mauler dans l'un de plusieurs scénarios (**Missions**) de l'Ultra-Guerre que se livrent les deux races dominantes du Nouveau Monde. La phase la plus récente du conflit nord/sud dure depuis plus de 10 ans, et nous sommes sur le point d'une Première Guerre Mondiale - entre deux énormes armées, qui sont pour l'instant face à face sur un front de bataille solidement établi.

La force de frappe des deux armées est telle qu'une attaque à grande échelle serait le suicide. C'est pourquoi les offensives ne peuvent être que de petits combats "d'arrière-ligne" livrés par des troupes d'élite, dans des véhicules de conception spéciale.

Le **Mauler** est la plus récente de ces machines. C'est un char d'assaut capable d'être déposé et enlevé, en plein milieu du territoire ennemi, par un hélicoptère aussi rapide que secret (l'Helicarrier) et qui est doté des armes les plus évoluées que la science peut produire à l'heure actuelle. Essayez de lire la section de **Votre Première Mission** pour apprendre à jouer **Battle Command**. Avant tout, rappelez-vous que vous allez lutter seul, derrière les lignes ennemies; seuls la rapidité de vos pensées et de vos réactions, ainsi qu'un matériel militaire qui vaut plusieurs millions de Crédits, peuvent vous protéger.

CHARGEMENT

Disquette Amstrad

Placez la disquette dans le lecteur, la face imprimée "BOOT DISK" en dessus. Tapez "RUN DISK" et appuyez sur retour. Lorsque le jeu demande la disquette "MISSION DISK", retournez la disquette.

Sauvegarder l'option du jeu

Pour sauvegarder votre ou vos missions courantes, sélectionnez STATUS puis choisissez l'option SAVE. Il vous sera alors donné un code (prenez note de ce code). Après avoir sauvegardé le jeu, vous pouvez alors y jouer. Pour charger un jeu préalablement sauvegardé, sélectionnez LOAD au début du jeu, puis tapez votre code et appuyez ensuite sur ENTER/RETURN et sélectionnez enfin START.

COMMENT JOUER LES MISSIONS

Afin de profiter au mieux de ce jeu, nous vous suggérons de lire les sections suivantes du manuel ci-joint pour le ST/Amiga/PC.

Page

64
64
67 à 78
84 à 90

Titre de la section

Le Monde
Le Jeu
Le Mauler
Votre première mission

puis reportez-vous aux variantes indiquées ci-dessous. Cependant, si vous souhaitez vous jeter à l'eau tout de suite, lisez la section suivante pour vous familiariser avec les commandes ou utilisez la carte aide-mémoire au fur et à mesure que vous jouez votre première mission.

Le guide des commandes

Vous pouvez déplacer le curseur à l'aide du joystick ou à l'aide des touches Q (en haut), A (en bas), O (à gauche), P (à droite) et la barre d'espace sert de bouton de sélection/tir. Le char d'assaut est commandé par le même système qui utilise "EN HAUT" pour l'accélération, "EN BAS" pour la décélération et "GAUCHE" et "DROITE" pour manoeuvrer le char dans la direction voulue.

Vous pouvez activer le type d'arme approprié en appuyant sur les touches 1, 2, 3 ou 4. L'arme active est alors mise en valeur sur le collimateur de la console.

Les types d'armes sont commandés de la manière suivante:

- | | |
|----------------------------------|---|
| Cannon pulvérisateur: | Appuyez sur tir pour lancer un seul obus. |
| Bombe Skeet: | Appuyez sur tir pour lancer un seul skeet. |
| Bombe antipersonnel K-90: | Appuyez sur tir pour lancer une bombe cluster. |
| Missiles surface/surface: | Visez d'abord votre cible, appuyez ensuite sur tir pour permettre l'accrochage. Le curseur se mettra à clignoter pour vous l'indiquer. Vous pouvez lancer le missile en appuyant à nouveau sur tir. |

Dragonfly:

Utilisez tir pour lancer un missile. Quand le missile a été lancé, son affichage principal vous montrera une vue juste à l'arrière du Dragonfly. Ce missile est commandé de la même façon que le char d'assaut.

Si vous appuyez sur tir une deuxième fois, vous reviendrez sur le Mauler.

Les armes suivantes sont commandées en utilisant deux touches supplémentaires. Celles-ci sont appelées les boutons du module inférieurs et supérieurs et sont activées par les touches J et K respectivement.

Missiles surface/air: Visez d'abord votre cible en utilisant les commandes gauche et droite du char et les boutons inférieurs et supérieurs du module pour régler l'angle de visée. Appuyez ensuite sur tir pour permettre l'accrochage. Le curseur se mettra à clignoter pour vous l'indiquer. Vous pouvez lancer le missile en appuyant à nouveau sur tir.



Mortier:

Utilisez le bouton supérieur du module pour augmenter l'angle de visée et le bouton inférieur du module pour le diminuer. Appuyez sur tir pour lancer un obus de mortier.

Bombe à retardement:

Utilisez les boutons du module pour régler sa temporisation et vous pouvez la lancer en appuyant sur tir.

Fusées spectre:

Appuyez sur tir pour lancer une seule fusée ou utilisez les boutons du module pour activer ou désactiver le mode automatique.

Lance-leurres Phantom:

Appuyez sur tir pour lancer un nuage de rubans métalliques ou utilisez les boutons du module pour activer ou désactiver le mode automatique.

Laser SLAM:

Utilisez les boutons du module pour activer ou désactiver cette arme. Elle fonctionne uniquement en mode automatique.

Le matériel secondaire est commandé de la façon suivante:

Lunette de nuit:

Vous pouvez activer ou désactiver le mode de visualisation en appuyant sur **N**.

Lunette d'approche: Vous pouvez activer ou désactiver le mode de visualisation en appuyant sur **B**. Pour obtenir le mode d'agrandissement, appuyez sur **Z**. Ceci vous permet de régler l'agrandissement.

Rétrocaméra: Vous pouvez activer ou désactiver le mode de visualisation en appuyant sur **R**.

Helicarier: Vous pouvez activer ou désactiver la transmission de requête du Heilcarier en appuyant sur **H**.

Vous pouvez accéder aux divers écrans du jeu par les méthodes suivantes:

L'écran du briefing: Vous pouvez lancer cet écran en appuyant sur **M**. La touche **B** affiche le briefing et la touche **M** vous permet de revenir à l'écran de la carte.

Sur l'écran de la carte, un curseur clignotant indique la position courante du Mauler. La lettre **P** marque le point de ralliement du helicarier et la lettre **T** indique la cible principale.

L'écran d'avaries: Vous pouvez lancer cet écran en

appuyant sur **D**. L'importance des avaries du Mauler et du matériel est affichée.

L'affichage principal de la console et renvoyé en appuyant sur la touche **C**. Veuillez vous reporter à la carte aide-mémoire du clavier qui vous donnera ces renseignements.

L'écran pause:

Vous pouvez passer sur le mode pause en appuyant sur **E**. Le jeu est alors interrompu provisoirement jusqu'à ce que le joueur abandonne la mission courante ou continue en choisissant la touche **Y** ou **N** respectivement.

BATTLE COMMAND

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Programmation sur Amstrad par Stephen Hey

Musique par Jonathan Dunn

Produit par D.C. Ward

©1991 Ocean Software Ltd.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

BATTLE COMMAND DEUTSCH

Amstrad CPC Diskette

EINLEITUNG

Battle Command ist ein Strategie/Action-Spiel, das an einem unbekanntem Ort in naher Zukunft spielt. In dieser anderen Welt tobt ein furchtbarer Krieg zwischen den beiden mächtigsten Nationen. Sie haben in einer Reihe von verschiedenen Szenarios (**Missionen**) das Kommando über einen schweren **Mauler** Kampfpanzer.

Dieser Nord/Süd-Krieg dauert nun schon mehr als 10 Jahre. Ähnlich wie im 1. Weltkrieg, stehen die etwa gleichstarken Truppen sich an einer langen Front gegenüber und liefern sich zermürende Schlachten zwischen den Linien.

Wegen der guten Verteidigungsanlagen sind direkte Frontangriffe aussichtslos. Daher werden Angriffe fast ausnahmslos knapp hinter den Linien von Eliteeinheiten mit speziellen Fahrzeugen ausgeführt.

Der **Mauler** ist die neueste Entwicklung auf diesem Gebiet - eine schwer gepanzerte Kampfmaschine, ausgestattet mit den wirkungsvollsten Waffensystemen, die jemals von der Rüstungsindustrie entwickelt wurden. Ein schneller, ortungsgeschützter Hubschrauber (der Helicarrier) bringt den Mauler auf feindliches Gebiet, und holt ihn später dort wieder ab.

Im Abschnitt "*Die erste Mission*" finden Sie alles, was Sie für die ersten Versuche mit **Battle Command** wissen sollten. Denken Sie immer daran, daß Sie ganz allein hinter den feindlichen Linien kämpfen. Ihre einzigen Verbündeten dort sind Ihre schnellen und klaren Gedanken, und viel vom teuersten militärischen Gerät um Sie herum.

SPIEL LADEN

Amstrad Diskettenversion

Legen Sie die Diskette mit der Aufschrift 'BOOT-DISK' nach oben in das Laufwerk. Geben Sie nun bitte RUN"DISK ein, und bestätigen Sie mit der Taste RETURN. Sobald Sie um die 'MISSION DISK' gebeten werden, nehmen Sie die 'BOOT-DISK' heraus, drehen Sie um, und legen Sie mit der Aufschrift 'BOOT-DISK' nach unten wieder in das Laufwerk hinein.

Spiel sichern

Zum Sichern der aktuellen Spielsituation wählen Sie bitte STATUS und dort die Option SAVE. Sie erhalten dann einen Code, den Sie sich bitte notieren. Danach können Sie mit dem Spiel fortfahren. Zum Laden eines gespeicherten Spieles wählen Sie bitte zu Beginn die Option LOAD, geben dann den Code ein, schließen die Eingabe mit der Taste RETURN ab und wählen dann die Option START.

DIE MISSIONEN

Um die einzelnen Missionen optimal zu meistern, lesen Sie bitte die folgenden Kapitel der beiliegenden Anleitung für ST/AMIGA/PC:

Seite	Titel der Kapitel
35	Die Welt
35	Das Spiel
37 - 48	Der Mauler
53 - 59	Die Erste Mission

Unterschiede zu der Ihnen vorliegenden Version werden im folgenden Abschnitt erklärt.

Falls Sie sofort loslegen wollen, erfahren Sie nachfolgend alles über die Spielkontrollen. Ansonsten wird Ihnen die beiliegende Schnellübersicht bei Ihrer ersten Mission helfen.

Spielkontrollen

Der Cursor wird mit dem Joystick (im Port 2 beim C64) oder mit den Tasten Q (oben), A (unten), O (links), P (rechts) gesteuert; die Leertaste dient zum Feuern und Auswählen.

Den Panzer steuern Sie auf die gleiche Weise mit UP (oben) zum Beschleunigen, DOWN (unten) zum Bremsen, LEFT (links) und RIGHT (rechts) zum Richtungswechsel. Die Tasten 1, 2, 3 oder 4 aktivieren das gewünschte Waffen-Modul. Das damit aktivierte Waffen-Modul wird dann im oberen Teil des Bildschirms hervorgehoben.

Die verschiedenen Waffen-Module werden folgendermaßen kontrolliert:

Zerstäuber: Drücken Sie die Feuertaste, um eine einzelne Granate abzufeuern.

Panzerbrecher: Drücken Sie die Feuertaste, um eine einzelne Ladung abzufeuern.

Mehrfach-Bombe: Drücken Sie die Feuertaste, um diese Bombe abzufeuern.

Boden-Boden-Rakete: Erfassen Sie zuerst das Ziel, und drücken Sie dann die Feuertaste, um auf die automatische Zielerfassung umzuschalten. Der Cursor blinkt zur Bestätigung. Sobald Sie nun die Feuertaste drücken, wird die Rakete gestartet.

Dragonfly-Fernsteuer-Rakete: Drücken Sie zum Starten dieser Fernsteuer-Rakete die Feuertaste. Danach sehen Sie auf der Anzeige Aufnahmen der Zieleinrichtung. Diese Rakete wird auf die gleiche Weise wie der Panzer gesteuert. Drücken Sie die Feuertaste ein zweites Mal, um wieder auf die Kontrollen des Panzers umzuschalten.

Die folgenden Waffen werden mit

Hilfe von zwei zusätzlichen Tasten kontrolliert, die obere und untere Modultaste genannt werden und mit den Tasten J beziehungsweise K aktiviert werden.

Boden-Luft-Raketen:

Erfassen Sie zuerst im Visier das Ziel, indem Sie den Panzer nach links oder rechts steuern und die obere und untere Modultaste, um den Abschußwinkel einzustellen. Drücken Sie dann zum Einrasten der automatischen Zielerfassung die Feuertaste. Der Cursor blinkt zur Bestätigung. Sobald Sie nun die Feuertaste drücken, wird die Boden-Luft-Rakete gestartet.

Granatwerfer:

Justieren Sie mit der oberen und unteren Modultaste den Abschußwinkel, und drücken Sie dann die Feuertaste, um mit dem Granatwerfer zu feuern.

Sleeper Zeitbombe:

Mit den Modultasten stellen Sie die Zeitverzögerung ein, die Feuertaste klinkt die Zeitbombe aus.

Spectre Köder:

Drücken Sie die Feuertaste, um einen einzelnen dieser Köder zu starten. Mit den Modultasten können Sie die Automatik ein- oder abschalten.

**Phantom
Radar-Köder:**

Drücken Sie die Feuertaste, um eine Ladung dieser Metallfolien abzuwerfen. Mit den Modultasten können Sie die Automatik ein- oder abschalten.

SLAM Laser:

Diese Waffe wird nur von der Automatik gesteuert. Mit den Modultasten schalten Sie den Laser ein oder aus.

Die sonstige Ausstattung wird folgendermaßen benutzt:

Nachtsicht-gerät:

Die Taste **N** schaltet die Nachtsicht ein oder aus.

Fernglas:

Mit der Taste **B** schalten Sie das Fernglas ein oder aus. Die Vergrößerung wird mit der Taste **Z** eingestellt.

**Rückblick-
Kamera:**

Mit der Taste **R** schalten Sie auf Sicht nach hinten um und wieder zurück.

Helicarrier:

Mit der Taste **H** senden Sie eine Anforderung für einen Lufttransport per Hubschrauber oder brechen die Übertragung wieder ab.

Mit folgenden Tasten schalten Sie auf die einzelnen Bildschirme des Spieles um:

Befehlsausgabe:

Mit der Taste **M** schalten Sie auf diesen Bildschirm um. Die Taste **B** blendet den Text des Befehles ein, und mit der Taste **M** gelangen Sie wieder auf den Bildschirm mit der Landkarte. Die momentane Position des Mauler zeigt Ihnen ein blinkender Cursor. Der Buchstabe **P** markiert den vereinbarten Treffpunkt mit dem Hubschrauber. Das Hauptzielobjekt ist mit dem Buchstaben **T** eingezeichnet.

Schadensbericht:

Mit der Taste **D** holen Sie sich einen aktuellen Schadensbericht auf den Bildschirm. Hier sehen Sie Ausmaß und Art der Schäden am Mauler und an der Ausrüstung.

Zum Hauptbildschirm gelangen Sie mit der Taste **C**. Weitere Informationen erhalten Sie aus der Schnellübersicht.

Pause

Die Taste **E** unterbricht das Spiel für eine Pause, bis Sie mit den Tasten **Y** bzw. **N** die aktuelle Mission abbrechen oder fortsetzen.

BATTLE COMMAND

Die Programmierung, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Ocean Software Limited und dürfen in welcher Form auch immer ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, vermietet, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte bleiben weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNG

Amstrad Versionen programmierte Stephen Hey.

Musik von Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

© 1991 Ocean Software Ltd.

