

Set in a near future alternate reality **Battle Command** is a 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

Commodore Cartridge

With your computer switched off, insert the cartridge label side up into the slot labelled EXPANSION PORT. This slot is on the rear of the computer at the right hand side. When the cartridge is fully inserted, switch the computer on. The Battle Command title screen will appear, and the game will load automatically.

Commodore Disk

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD *,8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

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, by using the joystick, enter your code, then press fire button to 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 familiarise yourself with the controls, or alternatively use the quick reference card as you play the first mission.

Control Guide

The cursor can be moved with the joystick in port 2 and the Space Bar as the Select button.

If on a Commodore Games Console holding down the second fire button will activate the menu bar. This allows the player to select and enter other screens.

The cursors on the map in the REVIEW BRIEFING screen are the same as those in the ST/AMIGA/PC manual.

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.

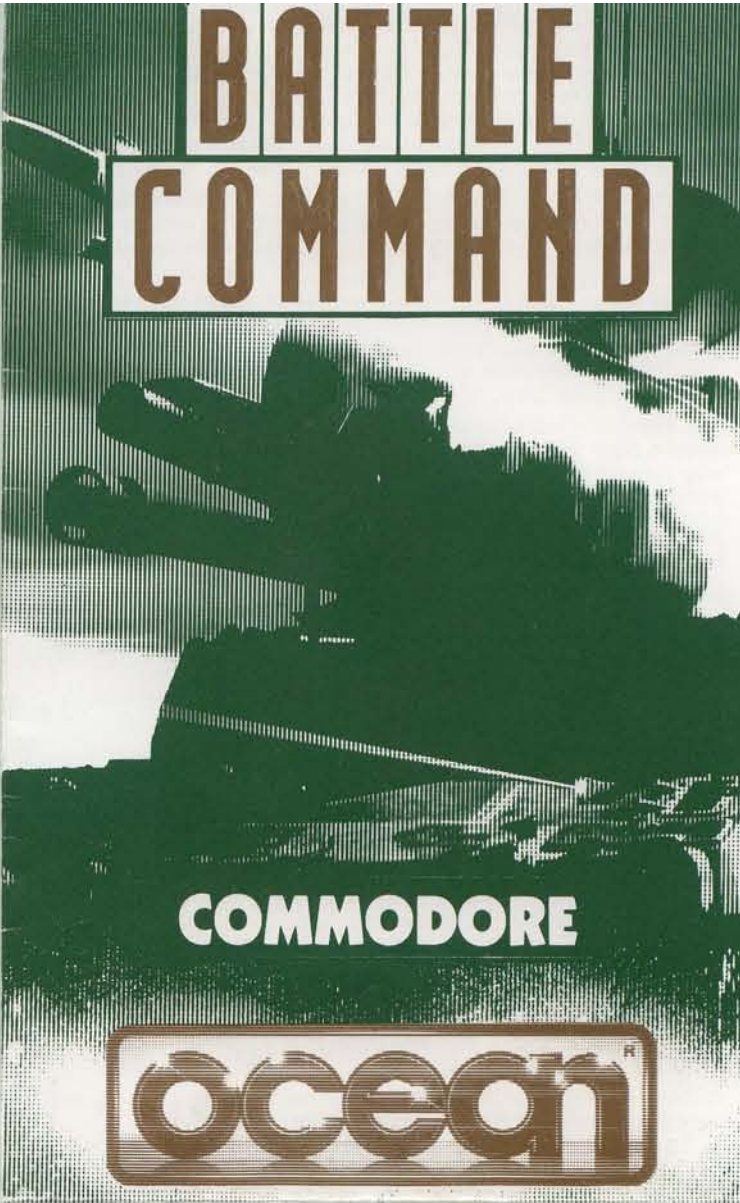
Pressing the keys 1, 2, 3 or 4 will activate the appropriate weapon slot. The active slot will then be highlighted in the upper console display.

The different weapon types are controlled as follows:-

Pulveriser Cannon:	Press fire to launch a single shell
Surface to Surface Missiles:	First sight your target, then press fire to obtain lock on. The cursor will change shape 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 by using the same method as the tank. Pressing fire a second time will result in control switching back to the Mauler.
Surface to Air Missiles:	When fire is pressed a view of the launcher appears in the auxiliary monitor. The player now has control of the yaw and height of the launcher. Then press fire to obtain lock on. The cursor will change shape to indicate this. Pressing fire again will now launch the missile.

The following weapons are controlled by clicking on the weapon control buttons. These are referred to as the upper and lower module buttons.

Mortar:	Use upper modules button to increase the elevation angle and the lower module button to decrease the angle. Press fire to launch a mortar shell.
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.
Rear View:	Pressing R toggles this view mode on or off.
Helicarrier:	Pressing H toggles this Helicarrier request transmission on or off.

The various game screens are accessed by the following methods:

Review Briefing:	Press F5 will enter this screen.
Damage Screen:	On the map display a small tank indicates the Mauler's current position. The letter X marks the helicarrier pickup and a letter O shows the main target.
AUXILIARY MONITOR SCREEN:	Pressing F3 enters this screen. The various levels of damage to the Mauler and equipment are displayed.
	Pressing F7 enters this screen.

Pressing **F1** will return you to the main view.

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 CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact The 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 an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

C64/C64 GS programmed by Steve Caslin.
Music by Jonathan Dunn
Produced by D.C. Ward
© 1991 OCEAN SOFTWARE LTD.

	Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.
---	---

Battle command è un gioco arcade/strategy ambientato nella realtà parallela di un futuro non troppo lontano. Ti permette di essere al comando di un carro armato d'assalto Mauler in una serie di scenari (**missioni**) dell'iperguerra combattuta fra le due razze che dominano ora il Nuovo Mondo. L'ultima fase della guerra Nord/Sud va avanti ormai da più di 10 anni, e la situazione attuale ricorda gli scenari della Prima Guerra Mondiale: una guerra di logoramento con le truppe ammassate al fronte in trincee fangose.

Data l'imponenza degli arsenali di entrambi gli eserciti, l'esito di un attacco frontale sarebbe totalmente suicida, e quindi ci si deve limitare ad offensive in scala minore - dietro le linee - eseguite da truppe scelte in veicoli appositamente progettati.

Il **Mauler** è l'ultimo ritrovato nel campo di questi veicoli speciali: una macchina da guerra supercorazzata in grado di spostarsi "via aria" dentro e fuori dal territorio nemico, grazie a uno speciale mezzo pesante alato che la può sollevare, l'Elitrasporto (o Stealth Chopper); il Mauler è dotato di armi frutto della più avanzata ricerca scientifica.

Leggi il capitolo intitolato *La prima missione* per renderti conto di quel che ti aspetta in **Battle Command**. Ma soprattutto ricordati che dovrai combattere completamente solo dentro le linee nemiche, servendoti delle tue capacità decisionali superveloci e protetto da diversi milioni di punti che rappresentano sofisticate attrezzature militari.

CARICAMENTO

Commodore cartuccia

Controlla che il computer sia spento. Inserisci la cartuccia, con la parte stampata rivolta verso l'alto, nella porta "EXPANSION SLOT", che si trova sul retro del computer a destra. Verifica che la cartuccia sia ben inserita, e poi accendi il computer. Sullo schermo appare la schermata del titolo di Battle Command, e il gioco viene caricato automaticamente.

Commodore disco

Scegli la modalità 64. Accendi l'unità a disco, inserisci il programma con la parte scritta rivolta verso l'alto. Digita LOAD "*"*,8,1 (INVIO): compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

Opzione Save Game (per salvare il gioco)

Per salvare la o le missioni che stai giocando al momento, seleziona l'opzione STATUS e poi quella SAVE. Ti verrà assegnato un numero di codice (scrivilo per non dimenticarlo). Dopo aver salvato il gioco, puoi continuare a giocare.

Per caricare un gioco precedentemente salvato, seleziona LOAD usando il joystick al momento di iniziare il gioco, digita poi il tuo codice, e premi infine il pulsante di tiro per dare inizio al gioco.

PER INTRAPRENDERE LE MISSIONI

Per conoscere al meglio le possibilità offerte dal gioco, ti consigliamo di leggere prima i seguenti capitoletti del manuale per ST/Amiga/PC, qui incluso.

Pagina	Titolo del capitoletto
5	Il mondo
5	Giocare a Battle Command
7 - 18	Il Mauler
24 - 30	La prima missione

Controlla poi le differenze, che sono spiegate qui di seguito.

Se invece preferisci gettarti subito nel turbinio dell'azione, leggi attentamente la sezione seguente, per cercare di familiarizzarti con i comandi. In alternativa, puoi far uso della scheda rapida di consultazione mentre compi tua prima missione.

Guida ai comandi

Utilizza il joystick inserito nella porta 2 per spostare il cursore, e la barra spaziatrice come pulsante di selezione.

Se usi una Console Commodore, basta premere il secondo pulsante di tiro per attivare la riga del menu. Questo ti consente di selezionare ed attivare le altre schermate.

I cursori sulla mappa della schermata del BRIEFING RIASSUNTIVO sono identici a quelli nel manuale per ST/AMIGA/PC.

Il carro armato viene controllato dallo stesso sistema: usa UP per accelerare, DOWN per decelerare, e LEFT o RIGHT per sterzare.

Se premi i tasti 1, 2, 3 o 4, attivi la porta dell'arma corrispondente. L'arma attiva è quella evidenziata nel display superiore della console.

Per controllare i diversi tipi di armi, procedi come indicato qui di seguito.

Cannone polverizzatore:	Premi il pulsante di tiro per lanciare una carica.
Missili terra-terra:	Individua esattamente l'obiettivo, poi premi il pulsante di tiro per "agganciarlo"; l'aggancio avviene quando il cursore cambia forma. Premi di nuovo il pulsante di tiro per lanciare il missile.
Missile dragonfly:	Per lanciarlo, usa il pulsante di tiro. Dopo averlo lanciato, è possibile vedere la stessa prospettiva che si avrebbe dalla coda del missile, visualizzata sul display principale. I comandi per questo missile sono gli stessi che per il carro armato. Se premi il pulsante di tiro una seconda volta, ritorni al controllo del Mauler.
Missili terra-aria:	Se premi il pulsante di tiro, sullo schermo ausiliario compare la piattaforma di lancio; puoi così controllare l'imbardata e l'altezza del lancio, e poi premere il pulsante di tiro per "agganciare" l'obiettivo che vuoi colpire (l'aggancio avviene quando il cursore cambia forma). A questo punto, premi il pulsante di tiro per lanciare il missile.

Puoi controllare le armi elencate di seguito facendo clic sui pulsanti di comando delle armi, indicati come i pulsanti superiore e inferiore del modulo.

Mortaio:	Usa il pulsante superiore del modulo per aumentare l'angolo di elevazione, e quello inferiore per diminuirlo. Premi il pulsante di tiro per lanciare la carica del mortaio.
Razzi Spectre:	Premi il pulsante di tiro per lanciare un solo razzo, oppure usa i pulsanti del modulo per attivare o disattivare i lanci a ripetizione.
Dispositivo antiradar:	Premi il pulsante di tiro per lanciare un solo razzo oppure usa i pulsanti del modulo per attivare o disattivare i lanci a ripetizione.
Laser SLAM:	Quest'arma opera solo con lanci a ripetizione. Usa i pulsanti del modulo per attivarla o disattivarla.

Procedi come indicato di seguito per utilizzare il resto dell'equipaggiamento.

Vista a infrarossi:	Premi N per attivarla o disattivarla.
Binocolo:	Premi B per attivarlo o disattivarlo.
Vista posteriore:	Premi R per attivarla o disattivarla.
Elitrasporto:	Premi H per attivare o disattivare la richiesta di elitrasporto.

Per accedere alle diverse schermate di gioco, procedi come indicato di seguito.

Briefing riassuntivo:	Premi F5 per attivare questa schermata.
Sulla cartina che viene visualizzata, il piccolo carro armato indica la posizione in cui si trova attualmente il Mauler. La lettera X indica la posizione di imbarco per l'Elitrasporto, e la lettera O indica l'obiettivo principale.	

Schermata dei danni subiti:	Premi F3 per visualizzare questa schermata, che riporta il livello dei danni subiti dal Mauler e dal resto dell'equipaggiamento.
SCHERMATA AUSILIARIA:	Premi F7 per visualizzarla. Premi F1 per ripristinare la schermata principale.

BATTLE COMMAND

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

C64/C64 GS programma di Steve Caslin
Musica di Jonathan Dunn
Prodotto da D.C.Ward
©1991 OCEAN SOFTWARE LTD

Battle Command ist ein Strategie/Action-Spiel, das in naher Zukunft auf einer anderen Welt stattfindet. 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 Mauler Kampfpanzer. Die letzte Phase dieses Nord/Süd-Krieges dauert nun schon mehr als 10 Jahre. Ähnlich wie im ersten Weltkrieg stehen sich die etwa gleichstarken Truppen an einer langen Front gegenüber.

Wegen der guten Verteidigungsanlagen sind direkte Frontangriffe aussichtslos. Daher werden Angriffe zwangsläufig von kleinen Eliteeinheiten knapp hinter den Linien 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 ortonungsgeschützter 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. Ihr einziger Schutz dort sind schnelles klares Denken und eine millionenschwere Militärausrüstung.

LADEN

Commodore Kassette

Bei ausgeschaltetem Computer die Kassette (Etikett oben) in den Schlitz mit der Markierung EXPANSION PORT einlegen. Dieser Schlitz befindet sich rechts an der Rückseite des Computers. Wenn die Kassette richtig eingelegt ist, den Computer einschalten. Auf dem Bildschirm erscheint der Battle Command Titel, das Spiel wird automatisch geladen.

Commodore Disk

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD *,8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

Option Spiel sichern

Um Ihr(e) laufende(n) Mission(en) zu sichern, erst STATUS, dann die Option SAVE anwählen. Ihnen wird dann ein Code angegeben (aufschreiben!). Nach dem Sichern kann das Spiel wieder aufgenommen werden.

Um ein bereits gesichertes Spiel zu laden, wählen Sie LADEN am Anfang des Spiels und dann geben Sie mit dem Joystick den Code ein. Drücken Sie die Feuertaste und das Spiel beginnt.

WIE DIE MISSIONEN GESPIELT WERDEN

Um das Spiel wirklich packend zu gestalten, wird empfohlen, daß Sie die folgenden Abschnitte in der beiliegenden Anleitung für den ST/Amiga/PC durchlesen:

Seite	Abschnitt-Titel
5	Die Welt
5	Wie Sie Battle Command spielen
7-18	Der Mauler
24-30	Die erste Mission

dann die nachstehenden Unterschiede nachsehen.

Wenn Sie jedoch sofort mit dem Spiel beginnen wollen, lesen Sie folgende Abschnitte, um sich mit den Steuerungen vertraut zu machen, oder nehmen Sie die Übersichtsliste zur Hand, wenn Sie die erste Mission spielen.

STEUERUNGEN

Der Cursor läßt sich mit dem Joystick in Ausgang 2 bewegen, die Leertaste kann als Wahl taste dienen.

An einer Commodore Konsole wird durch Niederhalten der zweiten Feuertaste der Menübalken aktiviert. Dies gestattet dem Spieler, andere Darstellungen anzuwählen oder einzuführen.

Die Cursor auf der Landkarte bei der MISSIONSÜBERSICHT sind die gleichen wie in der ST/AMIGA/PC Handbuch.

Der Panzer wird durch das gleiche System gesteuert, AUFWÄRTS = Beschleunigung, ABWÄRTS = Abbremsung, die Cursor LINKS und RECHTS steuern den Panzer in die entsprechende Richtung.

Durch Drücken der Tasten 1, 2, 3 oder 4 wird das jeweilige Waffensystem betätigt. Das aktive Waffensystem erscheint dann im Highlight im oberen Konsolendisplay.

Die verschiedenen Waffen werden wie folgt gesteuert:

Zerstäuber:	Durch Drücken der Feuertaste wird ein Geschöß abgefeuert
Boden-Boden-Flugkörper	Erst das Ziel anvisieren, dann durch Drücken der Feuertaste das Ziel erfassen. Der Cursor nimmt dabei eine andere Form an. Erneutes Drücken der Feuertaste schießt eine Rakete ab.
Drangonfly:	Abschuß durch Drücken der Feuertaste. Nach Abschuß der Rakete wird die Szene unmittelbar hinter der Dragonfly gezeigt. Die Rakete wird auf die gleiche Weise gesteuert wie der Panzer. Durch erneutes Drücken der Feuertaste wird das Kornmando wieder an den Mauler zurückgegeben.
Boden-Boden-Rakete	Wird die Feuertaste gedrückt, sehen Sie den Raketenwerfer im Zusatzmonitor. Der Spieler hat jetzt Kontrolle über Abschußwinkel und Höhe des Werfers. Erneutes Drücken der Feuertaste schaltet die Zielautomatik ein. Der Cursor nimmt dabei andere Form an. Durch nochmaliges Drücken wird die Rakete abgeschossen.

Folgende Waffen werden durch Klicken auf den Waffensteuertasten gesteuert. Diese werden als die oberen und unteren Modulknöpfe bezeichnet.

Granatwerfer:	Mit dem oberen Modulknopf vergrößern Sie den Richtwinkel, der untere Modulknopf verringert diesen. Beim Drücken der Feuertaste wird eine Granate geworfen.
Spectre I.R. Köder	Durch Drücken der Feuertaste lösen Sie ein Leuchtf Feuer aus. Mit den Modultasten können Sie die Automatik ein- und ausschalten.
Phantom-Köder:	Durch Drücken der Feuertaste schießen Sie eine Ladung Köder ab. Oder Sie können mit den Modultasten die Automatik ein- und ausschalten.
SLAM Laser:	Diese Waffe schalten Sie mit den Modultasten ein und aus. Sie funktioniert nur im Automatik-Modus. restliche Ausrüstung wird wie folgt gesteuert:
Nachtsicht:	Die Taste N dient als Kippschalter, der diesen Modus ein und ausschaltet.
Fernsicht:	Die Taste B dient als Kippschalter, der diesen Modus ein und ausschaltet.
Blick nach hinten:	Die Taste R dient als Kippschalter, der diesen Modus ein- und ausschaltet.
Helicarrier:	Die Taste H ist der Kippschalter, mit dem der Helicarrier angefordert wird.

Zugriff auf die verschiedenen Spieldarstellungen erhalten Sie wie folgt:

Missions-übersicht:	Mit der Taste F5 rufen Sie die Mißsionsübersicht ab. Auf der Landkarte zeigt ein kleiner Panzer die gegenwärtige Position des Maulers an. Der Buchstabe X ist der Treffpunkt für den Helicarrier, und der Buchstabe O zeigt das Hauptziel.
Schadens-kontrolle:	Mit der Taste F3 legen Sie die Schadenskontrolle auf den Bildschirm. Gezeigt wird der jeweilige Schweregrad des Schadens am Mauler und seiner Ausrüstung.
ZUSATZMONITOR-BILDSCHIRM	Zugriff durch Drücken der Taste F7.

Durch Drücken der Taste F1 kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück.

BATTLE COMMAND

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

C64/C64 GS programmiert von Steve Caslin
Musik von Jonathan Dunn
Produktion: D.C. Ward
©1991 OCEAN SOFTWARE LTD.