

BATTLE COMMAND

SPECTRUM 128K CASSETTE,
SPECTRUM +3, AMSTRAD CPC DISCO

INTRODUCCION

Battle Command se desarrolla en un futuro cercano de realidad alterna. **Battle Command** es un juego de estrategia que te permite dirigir un tanque **Mauler** de asalto en una serie de escenarios (**Misiones**) en la Ultra Guerra que se ha entablado entre las dos razas dominantes del Nuevo Mundo.

La última fase de la guerra Norte/Sur se ha llevado a cabo durante 10 años, desde una situación en la Primera Guerra Mundial que ha desarrollado una situación de empate entre los masivos ejércitos sobre una larga trinchera en el frente de batalla.

Debido a las capacidades defensivas de cada lado, los ataques a gran escala son suicidas de manera que si se lleva algún ataque a cabo los movimientos tienen que ser por necesidad pequeños realizados por tropas de élite en vehículos especialmente diseñados.

El **Mauler** es la última de estas máquinas, una Máquina de Lucha Blindada capaz de ser elevada dentro y fuera del territorio enemigo por un rápido Helicóptero de Sigilo (el Helicarrier) y está armado con el armamento más avanzado que la ciencia de las armas puede diseñar.

Intenta leerte la sección de Tu Primera Misión para hacerte con la idea de cómo jugar a **Battle Command**.

Por encima de todo recuerda que estás luchando detrás de las líneas enemigas tú solo, y que sólo cuentas con ideas rápidas y varios millones de Créditos en equipo militar para protegerte.

CARGANDO

Amstrad Disco

Pon el disco en la unidad con la parte etiquetada con "DISCO DE ARRANQUE" mirando hacia arriba. Teclea RUN" DISK y pulsa RETURN. Cuando el juego te pida el "DISCO DE LA MISION" da la vuelta al "DISCO DE ARRANQUE".

Disco Spectrum

Pon el disco en la unidad con la parte etiquetada con "DISCO DE ARRANQUE" mirando hacia arriba. Pulsa RETURN en el ordenador para empezar la carga del juego. Cuando el juego te pida el "DISCO DE LA MISION" da la vuelta al "DISCO DE ARRANQUE".

Spectrum, Cassete +2/+3

Pon la cinta completamente rebobinada con la cara 1 mirando hacia arriba en el cassette. Pulsa RETURN en el ordenador, y cuando se te indica pulsa PLAY en el cassette. Cuando el juego te pida la "CINTA DE LA MISION" da la vuelta a la cinta y rebobínala hasta el principio de la cara 2. Pulsa en el icono de "EMPEZAR

JUEGO" y pon en marcha la cinta. El cursor del reloj se convertirá en un indicador cuando el directorio de la misión se haya cargado. La misión que estás llevando a cabo se puede localizar en la cinta pulsando en el icono de "SEARCH" mientras estás en la selección de la misión. Cuando una misión ha sido localizada su indicador parpadeará en el menú de la misión. Para cargar esa misión, pulsa en el icono de "SELECCIONAR".

Opción de Salvar el Juego

Para salvar la misión(es) que estás llevando a cabo, selecciona STATUS y luego selecciona la opción SAVE. Después de que el juego se haya salvado, el juego puede continuar. Para cargar un juego previamente salvado, selecciona LOAD al principio del juego y luego teclea tu código. Pulsa entonces ENTER/RETURN y luego selecciona START.

JUGANDO LAS MISIONES

Para sacar el mayor partido a este juego te aconsejamos que teclees las siguientes secciones en el manual del juego del ST /Amiga/PC.

Página	Título de la Sección
5	El Mundo
5	Jugando a Battle Command
7 - 18	El Mauler
24 - 30	Tu Primera Misión

y luego dirígete a las diferencias que se indican abajo.

Sin embargo, si quieres empezar la aventura inmediatamente, lee la siguiente sección para familiarizarte con los controles o bien usa la tarjeta de referencia rápida a medida que juegas la primera misión.

Guía de Control del Spectrum / Amstrad / C64

El cursor se puede mover con el joystick (en la puerta 2 para el C64) o con las teclas Q (arriba), A (abajo), O (izquierda), P (derecha) y Espacio como el botón de fuego/selección.

En las Consolas de Juego del Commodore C64/C64 los cursores en el mapa en la pantalla de VOLVER A VER INSTRUCCIONES son los mismos que los que hay en el manual.

El tanque se controla por el mismo sistema, usando ARRIBA para la aceleración. Abajo para reducir, e IZQUIERDA y DERECHA para dirigir el tanque en la dirección adecuada.

Pulsando las teclas 1, 2, 3 ó 4 activarás el espacio del arma adecuada. El espacio del arma activa se iluminará entonces en la pantalla de la consola de arriba.

Los diferentes tipos de armas se controlan como sigue:

Cañón pulverizador: Pulsa fuego para lanzar un solo proyectil.

Bomba Skeet: Pulsa fuego para lanzar una sola skeet.

Grupo de Bombas: Pulsa fuego para lanzar un grupo de bombas.

Misiles superficie-superficie: Primero toma contacto visual con tu objetivo y después pulsa fuego para fijar el punto de mira. El cursor parpadeará para indicar esto. Si pulsas fuego de nuevo, lanzarás el misil.

Dragonfly: Usa fuego para lanzar. Cuando el misil ha sido lanzado, su pantalla principal mostrará una visión justamente desde atrás del Dragonfly. Este misil se controla usando el mismo método que para el tanque. Si pulsas fuego por segunda vez, el control volverá al Mauler.

Las siguientes armas se controlan usando dos teclas extra. Nos referimos a éstas como los botones de módulo superior e inferior y se activan por medio de las teclas J y K, respectivamente.

Misiles Superficie-Aire: Primero toma contacto visual con tu objetivo usando los controles del tanque izquierda y derecha y los botones del módulo superior e inferior para ajustar la elevación de la visión. Pulsa fuego para hacer que el punto de mira se fije. El cursor parpadeará para indicar esto. Si pulsas fuego de nuevo lanzarás el misil.

Mortero: Usa el botón del módulo superior para aumentar el ángulo y el botón inferior para disminuir el mismo.

Mina Sleeper: Usa los botones del módulo para ajustar el tiempo de explosión. Pulsando fuego sueltas la mina.

Bengalas Spectre: Pulsa fuego para lanzar y un solo señuelo. Pulsa los botones del modulo para conectar o desconectar el modo automático.

Láser SLAM: Usa los botones de módulo para conectar o desconectar este arma. Sólo opera en el modo automático.

El resto del equipo se maneja de la siguiente forma:
Visión nocturna: Pulsando N conectas o desconectas este modo de visión.

Binoculares: Pulsando B conectas o desconectas este modo de visión. Pulsa Z para el modo de aproximación; esto cambiará el nivel de ampliación.

Visión Posterior: Pulsando R conectas o desconectas este modo de visión.

Helicarrier: Pulsando H conectas o desconectas la transmisión del Helicarrier.

Se accede a las diferentes pantallas del juego por los métodos siguientes:

Volver a ver Instrucciones: Pulsando M entrarás en esta pantalla: la tecla B muestra el texto de las instrucciones y la tecla M te devuelve de nuevo a la pantalla del mapa.

En la pantalla del mapa, un cursor parpadeante indica la posición actual del Mauler. La letra P marca el punto de recogida del Helicarrier y la letra T muestra el objetivo principal.

Pantalla de daños: Pulsando D entras en esta pantalla. Se muestran los diferentes niveles de daño del Mauler y el equipo.

Se vuelve a la visión de la consola principal pulsando la tecla C. También se puede acceder a las pantallas de arriba usando las teclas función del C64. Dirígete a la tarjeta de referencia del teclado para obtener esta información.

Pantalla de pausa: Pulsando E entras en el modo de pausa. El juego queda suspendido hasta que el jugador abandona la misión o continúa escogiendo las teclas Y (sí) o N (no), respectivamente.

CREDITOS

C64/C64 GS programado por Steve Caslin.

Amstrad y Spectrum programados por Stephen Hey.

Música por Jonathan Dunn.



**LA
PIRATERIA
ES DELITO**