

Amsoft
GOLD

TANK COMMANDER



LOADING INSTRUCTIONS

Set up the system and switch on as described in your instruction manual. Insert disc and type RUN "DISC" and press ENTER. The program will now load and run.

DO NOT SWITCH SYSTEM ON OR OFF WITH DISC INSERTED INTO DISC DRIVE OR DAMAGE TO DISC WILL RESULT. THE DISC MUST BE LEFT IN THE DRIVE DURING PLAY.

All rights of this work are reserved. Copying, lending, broadcasting, hiring, transmission, distribution or resale is prohibited without our express permission.

TANK COMMANDER IS A STRATEGY AND ACTION GAME - ACT FAST BUT THINK AHEAD.

OBJECTIVE

Rescue as many of your agents as you can from the enemy infested combat zone. Ultimately achieve the rank of Tank Commander Class 1.

HOW TO PLAY

Tank Commander has four modes of play, you can use a combination of joystick and keys or just keys to play.

TACTICAL MODE

Move your tank around the combat zone. Hitting the edge of one screen will take you to the next unless you are at the edge of the combat zone. Getting too close to an enemy tank will force you into the battle mode.

Controls:

Joystick	Key	Action
UP	+	FORWARD
DOWN	?	REVERSE

LEFT	Z	ROTATE LEFT
RIGHT	X	ROTATE RIGHT
FIRE BUTTON	ENTER/ RETURN	GO TO BATTLE MODE
	SPACE	GO TO MAP
	ESCAPE	PAUSE/STATUS
	T	TURBO BOOST

Using the turbo will increase your speed, but watch out that your engine doesn't overheat or you will slow down.

MAP

The map tells you:

Where you are.

Where your agent is. X

Where known enemy are. (flashing)

SPACE will return you to Tactical mode.

BATTLE MODE

Use this mode to destroy tanks and rescue your agents.

Controls:

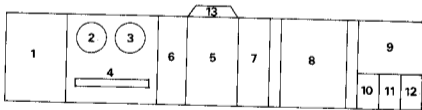
Joystick	Key	Action
UP	+	GUN DESCEND
DOWN	?	GUN ELEVATE
LEFT	Z	TURRET LEFT
RIGHT	X	TURRET RIGHT
FIRE BUTTON	ENTER/ RETURN	FIRE SHELLS/ EXIT MODE

(ENTER does not work on CPC6128)

To hit an enemy tank, elevate the gun to fire further, lower it to fire less far. The shotfall indicator will tell you approximately where your shot lands in relation to the target in the target indicator window, but will give erroneous results if you are not hitting fairly close to the target. Rotate the turret to aim at the enemy, press the fire button/enter key to fire a shot. Dodge the incoming shots to avoid damage, they are more likely to hurt you if they hit you centrally. Usually you must hit an enemy several times to destroy it, the enemy armour level indicator will tell you how much armour it has left (you must hit it once more when its armour has been reduced to zero).

PAUSE/STATUS MODE

This mode gives you information on how you are doing. You will see it if you pause, complete a level or are destroyed. Press SPACE to exit, or if in pause ESCAPE to abort the current game.



- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1. Turret direction indicator | 7. Men rescued |
| 2. Speedo | 8. Shotfall |
| 3. Temperature | 9. Target type |
| 4. Turbo boost | 10. Target Armour level |
| 5. Message window | 11. Target firepower |
| 6. Damage level | 12. Targer range |
| | 13. Gun elevation |

Enemy tanks

Tank	Firepower	Armour	Battle	Tactical
Dreadnought	4	8	100%	100%
Hunter	3	6	100%	100%
Self propelled gun	3	3	100%	100%
Anti tank gun	2	4	100%	100%
Scout	1	2	100%	100%

PLAYING

1. Find position of agent using map
2. Drive tank to sector with agent
3. Enter battle mode
4. Destroy any tanks in the sector, agent will then be rescued

HINTS

1. Check position of agent often, as he can move.
2. Rescue agents as quickly as possible or enemy tanks may be re-informed.
3. Use the terrain to hide from tanks. Forest sections will conceal you best (Mottled green areas).
4. Learn positions of enemy so that you can avoid ambushes.
5. Save the turbo for emergencies.
6. Aim your gun ahead of moving vehicles.
7. Enemies often have a weak spot where they can be destroyed with one shot. Watch carefully to try and find this.

**PROGRAMMED AND DESIGNED BY
CHRIS HORSEMAN AND DEAN LOCK
© MAGIC LOGIC 1986**

All rights of this work are reserved. Copying, lending, broadcasting, hiring, transmission, distribution or resale is prohibited without our express permission.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Pour le chargement, suivre les instructions se trouvant sur l'étiquette de la disquette ou cassette. La disquette doit rester dans le lecteur tout au long du jeu.

TOUJOURS ENLEVER VOTRE DISQUETTE DU LECTEUR AVANT D'ALLUMER OU D'ETEINDRE VOTRE SYSTEME.

TANK COMMANDER EST UN JEU D'ACTION ET DE STRATEGIE - REAGISSEZ VITE MAIS REFLECHISSEZ BIEN.

LE BUT

Sauvez autant d'agents, se trouvant dans la zone de combat infestée d'ennemis, que possible. Vous devrez essayer d'obtenir le rang de Commandant de la classe 1 dans la section char d'assaut.

COMMENT JOUER

Tank Commander a quatre modes de jeu. Vous pouvez utiliser la manette de jeu et les touches ou juste les touches.

LA TACTIQUE

Déplacez votre char autour de la zone de combat. Si vous touchez le bord d'un des écrans, vous vous retrouverez sur un autre, sauf si vous êtes au bord de la zone de combat. Si vous vous rapprochez trop d'un tank ennemi, vous serez forcé à combattre.

Les commandes:

Joystick	Touches	Action
HAUT	+	EN AVANT
BAS	?	EN ARRIERE
GAUCHE	Z	DEMI-TOUR GAUCHE

DROITE	X	DEMI-TOUR DROITE
BOUTON ROUGE	ENTER/ RETURN (la touche ENTER ne marche pas sur le CPC6128)	MODE BATAILLE
	BARRE- ESPACE	ECRAN CARTE
	ESCAPE T	PAUSE/ETAT POUSSEE DE TURBO

Utilisez le turbo pour accélérer, mais faites attention de ne pas surchauffer votre moteur car cela vous ralentirez.

LA CARTE

La carte indique:

- où vous êtes
- qui est votre agent
- où se trouvent les ennemis (clignotement)

La barre-espace vous renvoie au mode de tactique.

LA BATAILLE

Utilisez ce mode pour détruire les chars ennemis et rescaper vos agents.

Commandes:

Joystick	Touches	Action
HAUT	+	LE CANON DESCEND
BAS	?	LE CANON REMONTE

GAUCHE	Z	TOURELLE GAUCHE
DROITE	X	TOURELLE DROITE
BOUTON ROUGE	ENTER/ RETURN	ENVOIE DES OBUS/MODE DE SORTIE

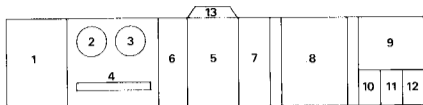
(ENTER ne
marche pas
sur le
CPC6128)

Pour atteindre un char ennemi, il faut remonter le canon pour viser plus loin, ou l'abaisser pour tirer de près. L'indicateur de tir vous dira où vos obus ont atterri par rapport à la cible que vous visiez, les indications ne seront pas très exactes si vous êtes trop éloigné de votre cible. Faites pivoter la tourelle pour viser l'ennemi, appuyez sur le bouton rouge ou la touche ENTER pour tirer. Esquiver les balles qui vous sont destinées pour ne pas être endommagé, vous avez plus de risque d'être atteint si elles arrivent du centre. En principe, vous devrez tirer plusieurs fois sur l'ennemi pour le détruire, son indicateur de blindage vous fera savoir son niveau de protection (vous devrez l'atteindre une fois de plus lorsque son blindage est réduit à zéro).

PAUSE/MODE D'ETAT

Ce mode vous donne un compte-rendu de la situation. Il apparaîtra lors d'une pause, ou si vous êtes détruit ou si vous passez au niveau suivant. Appuyez sur la barre-espace pour quitter ce mode, ou sur ESCAPE si vous êtes en pause, pour abandonner le jeu.

LES INSTRUMENTS



1. L'indicateur de direction des tourelles
2. Compteur
3. Température
4. Poussée du turbo
5. Messages
6. Niveau des dégats
7. Nbre d'hommes sauvés
8. Tir
9. Type de cible
10. Niveau de blindage de la cible
11. Puissance de la cible
12. Portée de la cible
13. Manoeuvre du canon

Les chars ennemis:

Char	Puissance	Blindage	Attaque	Tactique
Cuirassé	4	8		
Chasseur	3	6		
Canon auto-propulsé	3	3		
Canon anti-tank	2	4		
Scout	1	2		

POUR JOUER

1. Chercher la position de l'agent à l'aide de la carte
2. Conduire le char dans la zone avec l'agent
3. Choisir le mode "bataille"
4. Détruire tous les tanks se trouvant dans cette zone, l'agent pourra alors être rescapé.

CONSEILS

1. Vérifier souvent la position de l'agent, car il peut se déplacer.
2. Sauver les agents aussi vite que possible, car les chars ennemis peuvent être réenforcés.
3. Utiliser le terrain pour se cacher des tanks. Les forêts sont les meilleures cachettes (les zones vertes marbrées).
4. Etudier la position de l'ennemi pour éviter les embuscades.
5. Garder le turbo pour les cas d'urgence.
6. Votre champ de tir doit aller au delà des engins qui bougent.
7. Les ennemis ont souvent un point faible où ils peuvent être détruits d'un seul coup. Observez bien et essayez de le découvrir.

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.