

BATTLE VALLEY

COMMODORE
AMIGA

<http://www.replacementdocs.com>

HEWSON



BATTLE VALLEY

by Simon Wellard

COMMODORE AMIGA and ATARI ST

SCENARIO

The peace summit was successful. An arms treaty has been signed. All medium range missiles have been destroyed . . . except for two which have been captured by a group of Terrorists who plan to destroy the Western World unless their fellow terrorists are released from a penitentiary in the United States.

Your task, as a mercenary employed by the United States Government, is to capture the terrorist bases in their desert outpost – Battle Valley – and eliminate the two missiles.

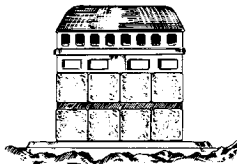
AIM OF THE GAME

The player starts off at his central H.Q. and his aim is to progress from there to capture all terrorist bases, three located in either direction. Then the two missiles have to be destroyed in their silos, found beyond the two farthest bases. This must all be completed before the countdown reaches zero, otherwise the missiles will be launched and the world destroyed.

In between the bases lie many different weapons, which steadily increase in speed and complexity as more ground is covered. Most of the weapons can be eliminated by using the helicopter. The remainder must be destroyed using the tank. Note that the terrorist bases and the missile silos them-

selves can only be destroyed by the tank.

The helicopter has a winch which is used to collect pontoons for mending broken bridges or to collect extra ammunition from rooftops. The tank collects ammunition when it is halted on the grid at an ammo dump.



LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 520 St series 1040 St series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game will then take a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

After the game has loaded press fire to access the options page.

M = Toggle Music/Sound FX
D = Double Fire Mode ON/OFF
Joystick fire = Begin game

When on a base:

Joystick left/right = Select tank
Joystick up = Select helicopter
HELP = Transfer to farthest captured base on far side of H.Q.



Using a tank or helicopter:

Joystick left/right	= Move left/right
Joystick up/down	= Fly up/down (helicopter)
Joystick fire	= Fire rockets or shells
f1, f2	= Set speed f1=fast, f2=slow
Spacebar	= Halt helicopter or tank
P	= Pause game
Q	= Quit game

Using helicopter winch:

Press spacebar to halt helicopter then hold down the fire button and move the joystick up/down (or use the F1/F2 keys to raise the winch up/down).

Double fire mode:

When double fire mode is set on the option page, speed and direction can be changed using the joystick instead of the function keys. For example, to increase/decrease speed when facing right, push joystick right/left and press fire twice quickly. To stop, centre joystick and press fire twice quickly.

SCORING

Anti Aircraft Cannon	1200
Land Based Missile	300
Missile Launch Pad	2000
Missile Carrier	1000
Missile Launcher	2000
Storage Silo	300
Early Warning Station	2000
Rocket Launcher	800
Anti Aircraft Gun	700

Defensive Cannon	1200
Fuel Tanker	300
Rapid Fire Launcher	800
Ammunition Truck	300
Fuel Tank	400
Military Outpost	1800
Transmission Mast	1000

CREDITS

Amiga version by Creative Thought Ltd.

Programmed by Derek Gilchrist.

Graphics by Joby Wood.

Original concept by Simon Wellard.

Music and sound effects by Jochen Hippel from the original tune by The Maniacs Of Noise.

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1989.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire
OX14 4RX



BATTLE VALLEY

de Simon Wellard

COMMODORE AMIGA et ATARI ST

SCENARIO

Le sommet pour la paix a été un succès. Un traité sur les armes a été signé. Tous les missiles à portée moyenne ont été détruits... à l'exception de deux qui ont été capturés par un groupe de terroristes qui ont l'intention de détruire le monde occidental si leurs collègues terroristes ne sont pas relâchés d'un pénitencier des Etats-Unis.

Votre mission, en tant que mercenaire employé par le gouvernement des USA, est de capturer les bases terroristes dans leur avant-postes du désert – la Vallée de la Bataille – et de détruire les deux missiles.

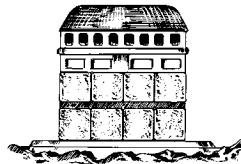
OBJECTIF DU JEU

Le joueur commence dans son Q.G. central et son but, à partir de là, est d'aller capturer toutes les bases terroristes, trois dans chacune des trois directions. Les deux missiles doivent être ensuite détruits dans leurs silos se trouvant au-delà des deux bases les plus éloignées. Tout ceci doit être terminé avant que le compte à rebours n'atteigne zéro, sinon les missiles seront lancés et le monde détruit.

Entre les bases se trouvent des armes différentes qui augmentent régulièrement en vitesse et en complexité à mesure que l'on couvre de terrain. La plupart des armes peuvent être éliminées en utilisant l'hélicoptère. Le reste doit être détruit à l'aide du tank. Notez que les bases terroristes et

les silos de missiles eux-mêmes ne peuvent être détruits que par le tank.

L'hélicoptère est muni d'un treuil qui sert à ramasser des munitions supplémentaires du haut des toits. Le tank ramasse des munitions quand il est arrêté sur la grille à un dépôt de munitions.



MODE DE CHARGEMENT

ATARI ST

Séries Atari 520 ST et séries Atari 1040 ST avec enregistreur à cassette si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre console. Insérez le disque et appuyez sur la touche RESET. Le jeu se charge au bout de quelques minutes.

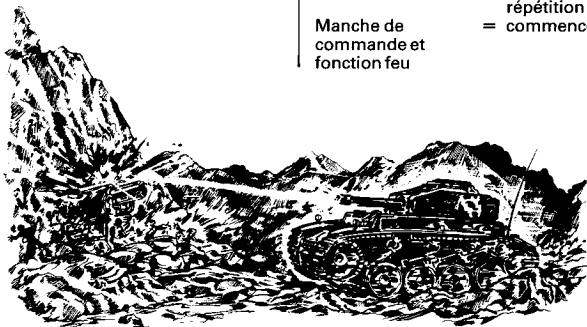
COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre console. Insérez le Kickstart si nécessaire. Insérez le disque ensuite. Le jeu se charge au bout de quelques minutes.

COMMANDES

Une fois le jeu chargé, appuyez sur feu afin d'avoir accès aux pages optionnelles.

- | | |
|------------------------------------|--|
| M | = musique/son FX |
| D | = mode allumez/éteignez feu à répétition |
| Manche de commande et fonction feu | = commencement du jeu |



Quand vous êtes sur une base:
 Manche de = sélectionnez le tank
 commande gauche/
 droite
 Manche de = pilotez l'hélicoptère (de haut en bas)
 commande vers le haut
 Manche de = tirez des roquettes ou des obus
 commande fonction feu
 F1, F2 = réglez votre vitesse F1=rapide;
 F4=lent
 Espace = stoppez l'hélicoptère ou tank
 P = Pause
 Q = arrêt du jeu

Pour utiliser le treuil d'hélicoptère:

Appuyez sur la touche d'espacement pour stopper l'hélicoptère puis tenez le bouton feu enfoncé et bougez le manche de commande vers le haut ou le bas (ou utilisez Q/A pour monter ou descendre le treuil).

FEU A REPETITION:

Lorsque vous avez déterminé le mode de feu à répétition sur la page des options, vitesse et direction peuvent être changées en utilisant le manche de commande au lieu des touches fonctionnelles. Par exemple, pour accélérer ou ralentir quand vous avancez sur la droite, dirigez votre manche de commande vers la droite ou vers la gauche et appuyez rapidement deux fois sur feu. Pour arrêter, centrez votre manche de commande et appuyez rapidement deux fois sur feu.

LE SCORE

Canon anti-aérien	1200
Missiles terrestres	300
Rampe de lancement de missiles	2000
Porte-missiles	1000
Lance-missiles	2000
Silo d'entreposage	300

Station de première alerte	2000
Lance-roquettes	800
Fusil anti aérien	700
Canon défensif	1200
Ravitailleur en carburant	300
Lanceur à feu rapide	800
Camion de munitions	300
Réservoir de carburant	4000
Avant-poste militaire	1800
Mât de transmission	1000

GENERIQUE

Version AMIGA par Creative Thought Ltd.

Programmé par Derek Gilchrist.

Graphisme de Joby Wood.

Conception originale de Simon Wellard.

Musique et effets sonores par Jochen Hippel d'après une musique originale par The Maniacs Of Noise.

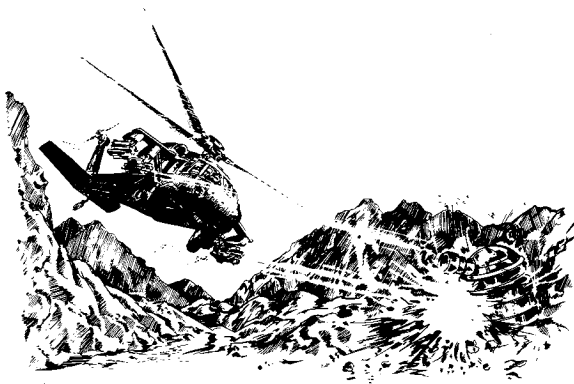
Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1988/9.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent pas être reproduits en partie ou entièrement par n'importe quel que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous acceptons aucune responsabilité pour toute erreur.

Nous avons une politique d'améliorations continues. Pour cela, nous réservons le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.,
 56B Milton Park,
 Milton,
 Abingdon,
 Oxfordshire
 OX14 4RX



BATTLE VALLEY

von Simon Wellard

COMMODORE AMIGA und ATARI ST

SZENARIO

Der Friedensgipfel war erfolgreich. Ein Abrüstungsvertrag wurde unterzeichnet. Alle Mittelstreckenraketen wurden verschrottet . . . mit Ausnahme von zwei, die in die Hände von Terroristen gefallen sind, die es vorhaben, den Westen zu zerstören, wenn ihre Mitterroristen aus einem US-Gefängnis nicht entlassen werden.

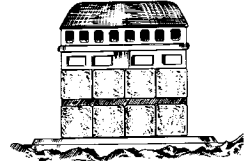
Als Söldner im Dienst der US-Regierung, haben Sie die Aufgabe, die Terroristenstützpunkte in der Wüste – BATTLE VALLEY – zu erobern und die beiden Missiles auszuschalten.

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler fängt in seinem zentralen Hauptquartier an, und sein Ziel ist es, von dort loszuziehen und alle Terroristenstützpunkte zu erobern, von denen sich drei in beiden Richtungen befinden. Dann müssen die beiden Missiles in ihren Silos zerstört werden, die sich jenseits der entferntesten Stützpunkte befinden. Das muß alles erreicht werden, bevor der Countdown Zero erreicht, sonst werden die Raketen gestartet und die Welt zerstört.

Zwischen den Stützpunkten sind viele verschiedene Waffen, die ständig an Geschwindigkeit und Komplexität zunehmen, je weiter man vorankommt. Die meisten Waffen können mit dem Hubschrauber ausgeschaltet werden. Die übrigen müssen durch den Panzer zerstört werden. Achten Sie darauf, daß die Terroristenstützpunkte und die Raketen-silos selbst nur durch den Panzer zerstört werden können.

Der Hubschrauber hat eine Wintsch, die eingesetzt wird, um Pontons zur Reparatur zerstörter Brücken oder zusätzliche Munition von Dächern zu holen. Der Panzer sammelt Munition, wenn er auf dem Raster an einem Munitionslager zum Stillstand gebracht wird.



LADLEANWEISUNGEN

ATARI ST

Atari ST 520 und ST 1040 mit Laufwerk (wo zutreffend). Trennen Sie am besten alle Hardware von Ihrem Computer. Die Diskette in das Laufwerk geben und auf die Taste RESET drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Trennen Sie am besten all Geräte von Ihrem Computer. Kickstart einlegen wenn nötig. Spieldiskette in den Computer geben. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

STEUERUNG

Nachdem sich das Spiel geladen hat, auf Feuer drücken, um an Optionen zu gelangen.

- M = Music/Ton FX ein/auschalten
- D = Doppelfeuermodus ein/aus
- Joystick feuern = Spiel beginnen

Wenn Sie auf einem Stützpunkt sind:

- Joystick links/rechts = Panzer wählen
- Joystick hoch = Hubschrauber wählen
- HELP = Auf den entferntesten Stützpunkt jenseits des Hauptquartiers ziehen



Einsatz von Panzer oder Hubschrauber:	
Joystick links/rechts	= Nach links/rechts steuern
Joystick hoch	= Nach oben/unten fliegen (Hubschrauber)
Joystick feuern	= Rakete oder Granaten feuern
F1, F2	= Geschwindigkeit einstellen F1=schnell, F2=langsam
Leertaste	= Hubschrauber oder Panzer stoppen.
P	= Pause beim Spiel einlegen
Q	= Spiel verlassen

Benützung von Hubschrauberwirsch:

Auf die Leertaste drücken, um den Hubschrauber zu stoppen, dann die Feuertaste niederhalten und den Joystick nach oben/unten bewegen (oder die F1/F2-Tasten benutzen, um die Wirsch nach oben/unten zu bewegen).

Doppelfeuermodus:

Wenn der Doppelfeuermodus auf der Seite der Spielmöglichkeiten eingestellt ist, können Geschwindigkeit und Richtung durch Benützung des Joysticks statt der Funktionstasten geändert werden. Beispiel: um die Geschwindigkeit zu erhöhen/verringern, wenn Sie nach rechts gekehrt sind, den Joystick nach links/rechts steuern und auf die Feuertaste zweimal schnell drücken. Um zu stoppen, Joystick zentrieren und auf die Feuertaste zweimal schnell drücken.

PUNKTE

Flugabwehrkanone	1200
Landgestützte Rakete	300
Raketenabschußrampe	2000
Raketenträger	1000
Missilestarter	2000
Lagersilo	300
Frühwarnungsstation	2000

Raketenstarter	600
Flugabwehrgerät	700
Verteidigungskanone	1200
Triebstofftankwagen	300
Schnellfeuerträger	800
Munitionswagen	300
Treibstofftank	400
Militärisches Außenstell	1800
Transmissionsmast	1000

ANMERKUNGEN

Amiga-Version von Creative Thought Ltd.

Programmiert von Derek Gilchrist.

Grafiken von Joby Wood.

Originalidee von Simon Wellard.

Musik und Sounds von Jochen Hippel nach dem Original von The Maniacs Of Noise.

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1989.

Programm und Daten sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Wiedergabe, ganz oder in Teilen nur mit schriftlicher Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Für etwaige Fehler wird keine Haftung übernommen.

Wir sind stets bemüht, unsere Produkte zu verbessern und halten uns das Recht vor, ein Produkt ohne Ankündigung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxfordshire
OX14 4RX

