

# *Amsoft*

## NUCLEAR DEFENCE



## **SCENARIO**

Worldwide political tension has been building for some weeks now and already the first nuclear strikes have been launched. You have been charged with the command of the FALCON, a U class atomic strike/defence vessel. Your mission brief is simple:

1. To defend and protect home cities.
2. To attack and destroy all enemy shipping.
3. To attack and destroy all enemy cities.

## **ARMAMENT**

The FALCON is equipped with a range of weapons as follows:

1. Conventional warhead torpedoes.
2. Ship to shore guided missiles (SSGM's)
3. Remote controlled short range A.B.M.'s.  
(SRABM's)

## **USE OF ARMS**

**TORPEDOES:** The torpedoes are used in the conventional manner, for the destruction of enemy shipping. Do not forget to "lead" when aiming.

**SSGM:** These are used to attack enemy cities. They are guided to their target by left and right movements of the joystick. Intelligence have discovered that there are three vulnerable places in the city these are:

1. The generator fuel tanks on top of the building to the left.
2. The bridge over the estuary in the middle.
3. The computer room at the top of the skyscraper on the right.

**SRABM:** These are used in the defence of home

cities from incoming missiles. The square cursor under control of the joystick is the aiming point for the SRBM's, again remember to lead when firing, and beware of missiles that do not follow the expected course.

## **SCREENS**

There are five screens in the game and access to each is via joystick movements as shown below:

| <b>SCREEN</b> | <b>TYPE.</b> | <b>JOYSTICK.<br/>(FROM BRIDGE)</b> |
|---------------|--------------|------------------------------------|
| 1)            | NAVIGATION   | UP                                 |
| 2)            | CITY DEFENCE | RIGHT                              |
| 3)            | CITY ATTACK  | DOWN                               |
| 4)            | SEA ATTACK   | LEFT                               |
| 5)            | BRIDGE       | RETURN VIA<br>SPACE BAR            |

N.B. Access to screens is limited as follows:

3 May only be entered when a city is in range.

4 May only be entered when shipping is in range.

## **SCREEN GAMEPLAY**

### **1) NAVIGATION**

This screen allows you to navigate around the area under your control. The objects on screen are:

**FALCON** ..... The white dot under control of the joystick.

**ENEMY BOATS** ... The red dots under computer control.

**ENEMY CITIES** ... The red city ikons.

**HOME CITIES** .... The black city ikons.

To engage enemy shipping you should track and intercept the enemy craft. When you are within

range of them they will start to shell you. At this point press either the space bar or button and return to the bridge. You then move to the left and this will allow you to enter the sea attack screen. To attack enemy cities you should move as close as possible to the city you wish to attack. You will be told at the bottom of the screen the name of this city. Then return to the bridge as above and move down when you will be allowed access to the city to attack. If a raid is in progress the target home city will be shown flashing and the impact timer will be running in the bottom left hand corner of the screen.

## **2) CITY DEFENCE**

If a raid has been launched against you, at T- 10 secs a one second beep will sound. You should move to this screen as soon as is possible after this. You may then predict the course of the incoming missiles and aim and fire as appropriate. The three buildings in your city are their targets and the destruction of the three buildings and one further missile landing is required for total destruction of the city. Points are scored for each missile destroyed but damage points are lost for every missile landing. There is a bonus for saving a city but there is also a penalty for not doing so. If you are not on this screen when the raids come in the penalty is severe.

## **3) CITY ATTACK**

Press the button to fire the SSGM's and then guide them to the targets as designated above. Points are scored for all hits, but, the first SSGM launched will initiate a retaliative strike. Watch the impact timer

when on this screen so that you may defend your own cities from the raid launched. All three targets must be hit to remove the city from the game .

#### **4) SEA ATTACK**

You must aim torpedoes at enemy shipping in order to sink them. You must destroy the required number of boats to stop the shelling, every shot by the enemy will cost on the damage counter, but you may NOT hit the casualty boat identified by a red cross on the side. If you should do so the enemy will disengage immediately. The terms of the wartime convention allow you to requisition fuel from the flotilla but only as much as you already have, the fuel will not be allowed however if the enemy disengage.

#### **GENERAL**

Do not think that the enemy will only strike back. They are quite capable of launching a pre-emptive strike whenever they feel like it. Beware of aimless movement, this will only cost you fuel. Also be sure to effect total destruction of any target before leaving any screen if possible. The only way you can aquire fuel is from destruction of enemy shipping so be sure to plan the sequence in which you remove the enemy.

The rank chosen by yourself at the beginning of the game will determine and vary the number of cities in play, the number of missiles in an enemy strike, the number of boats to be destroyed to stop shelling and the rate of fuel usage.

The game will end if excessive damage points are scored, all home cities are destroyed, if FALCON runs out of fuel or all enemy forces are destroyed.

Written by James Software Ltd.  
© AMSOFT 1986

## **LOADING INSTRUCTIONS**

To load this program please refer to the cassette/  
diskette label.

Cassette version only

SIDE 1 - SPEED WRITE 1/FAST LOAD

SIDE 2 - SPEED WRITE 0/NORMAL LOAD

If the program fails to load on fast load this does  
not indicate a fault condition.

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

## **SCENARIO**

La tension politique dans le monde, monte depuis plusieurs semaines et les premiers détachements atomiques ont déjà été lancés. Vous êtes au commandement du FALCON, un détachement atomique de classe U. Votre mission est simple:

1. Défendre et protéger nos cités.
2. Attaquer et détruire les vaisseaux ennemis.
3. Attaquer et détruire toutes les cités ennemies.

## **ARMEMENT**

Le FALCON est équipé des armes suivantes:

1. Des torpilles à têtes nucléaires.
2. Vaisseau pour accorer les missiles téléguidés.
3. Missiles télécommandés à courte portée.

## **UTILISATION DES ARMES**

**LES TORPILLES:** elles sont utilisées pour la destruction des vaisseaux ennemis. N'oubliez pas de devancer lorsque vous visez.

**MISSILES TÉLÉGUIDÉES:** elles sont utilisées pour attaquer les cités ennemis. Elles sont guidées vers leur cible par les mouvements de droite et gauche du joystick. Le service d'Intelligence a découvert trois endroits vulnérables dans la cité:

1. Le réservoir de carburant se trouvant sur le toit du building à gauche.
2. Le pont au dessus de l'estuaire, dans le milieu.
3. La salle des ordinateurs au dernier étage du gratte-ciel, à droite.

**LES MISSILES TÉLÉCOMMANDÉES:** sont utilisées pour la défense, contre les missiles ennemies, de nos cités. Le curseur sous le contrôle du joystick est leur point de repère, encore une fois

n'oubliez pas de devancer lorsque vous tirez, et attention aux missiles qui se sont égarées.

## LES ECRANS

Il y a cinq écrans différents dans ce jeu, pour y accéder, utilisez le joystick

| ECRAN | TYPE                  | JOYSTICK<br>(DU PONT)                             |
|-------|-----------------------|---------------------------------------------------|
| 1)    | NAVIGATION            | vers le haut                                      |
| 2)    | DEFENSE DE LA<br>CITE | à droite                                          |
| 3)    | ATTAQUE DE LA<br>CITE | vers le bas                                       |
| 4)    | ATTAQUE EN MER        | à gauche                                          |
| 5)    | LE PONT               | retour au pont à<br>l'aide de la barre-<br>espace |

PS: L'accès de certains écrans est limité:  
L'écran 3 ne peut être pénétré que si vous êtes à proximité d'une cité.  
Vous n'aurez accès à l'écran 4 que si vous êtes près des vaisseaux.

### 1) NAVIGATION

Cet écran vous permet de naviger dans la zone sous votre commande. Les objets se trouvant sur cet écran sont les suivants:

**LES FALCON** ..... qui est le point blanc contrôlé par le joystick

**LE BATEAUX** ..... qui sont les points rouge

**ENNEMIES** ..... contrôlé par l'ordinateur

**LES CITES**

**ENNEMIES** ..... les icônes de la cité rouge.

## **NOS CITES . . . . . les icônes de la cité noire.**

Pour provoquer les ennemis, vous devez essayer de traquer et d'intercepter leurs vaisseaux. Dès que vous êtes à leur portée, ils commenceront à vous bombarder. Pressez alors sur la barre-espace ou le bouton du joystick pour retourner sur le pont. Ensuite, poussez le joystick vers la gauche pour accéder à l'écran de l'attaque en mer. Pour attaquer les cités ennemies, il faut vous rapprocher le plus près possible de la cité, le nom de cette cité apparaîtra en bas de l'écran. S'il y a un raid sur une de nos cités, celle-ci clignotera et le minuteur d'impact sera affiché en bas à gauche de l'écran.

### **2) DEFENSE DE LA CITE**

Si une de nos cités est attaquée, vous entendrez un bip toutes les secondes pendant les 10 dernières secondes avant le raid. Passez à cet écran aussitôt après. Ensuite c'est à vous de deviner de quel côté les missiles vont arriver et de faire feu au bon moment. Les trois bâtiments dans votre cité sont leurs cibles, ils doivent détruire ces trois bâtiments et déposer une autre missile pour la destruction totale de cette cité. Le score augmente chaque fois qu'une missile est détruite, mais vous perdrez des points quand une missile atterrit. Vous recevrez une prime si vous sauvez une cité, mais obtiendrez une pénalité si vous ne le faites pas. Si vous n'êtes pas sur le bon écran au moment du raid, votre pénalité sera sévère.

### **3) ATTAQUE DE LA CITE**

Appuyez sur le bouton pour tirer sur les missiles téléguidés et guidez les vers le cibles décrites ci-

dessus. Vous obtiendrez des points à chaque coup, mais le lancement de la première missile téléguidée provoquera une revanche. Observez le minuteur d'impact quand vous êtes sur cet écran pour pouvoir défendre vos cités à temps. Les trois cibles doivent être détruites pour faire disparaître la cité du jeu.

#### **4) ATTAQUE EN MER**

Vous devez envoyer des torpilles vers les vaisseaux ennemis pour les faire couler. Vous devez détruire le nombre nécessaire de bateaux pour pouvoir arrêter le bombardement, chaque tir provenant de l'ennemi sera enregistré sur le compteur "défat", mais vous ne devez pas tirer sur le bateau marqué d'une croix rouge, si ce bateau est atteint l'ennemi sera immédiatement libéré. Les termes de la convention en temps de guerre vous permettent de réquisitionner la même quantité de carburant, se trouvant sur la flotille, que ce que vous avez déjà, ceci ne sera pas possible si l'ennemi se désengage.

#### **INFORMATION**

L'ennemi ne prend pas seulement sa revanche, il devance aussi l'attaque de temps en temps. Ne viser pas sans raison car à chaque fois vous perdez du carburant. Il est important d'essayer de détruire entièrement les cibles avant de quitter un écran. La seule façon de vous ravitailler en carburant est de couler les bateaux ennemis donc essayez de prévoir votre plan d'attaque.

Le rang que vous vous êtes donné au début du jeu va déterminer le nombre de cités, le nombre de missiles dans une attaque ennemie, le nombre de

bateaux à détruire pour arrêter le bombardement et la vitesse à laquelle le carburant disparaît, dans le jeu.

Le jeu sera terminé si le compteur "dégats" enregistre un trop grand nombre de points, si FALCON manque de carburant, si toutes vos cités sont détruites ou si toutes les forces ennemies sont détruites.

Ecrit par James Software Ltd.

© AMSOFT 1986

### **INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT**

Pour charger ce programme, suivre les instructions se trouvant sur l'étiquette de la disquette ou cassette.

Version cassette uniquement:

FACE 1 - 1/CHARGEMENT RAPIDE

FACE 2 - 0/CHARGEMENT NORMAL

Si le chargement du programme ne s'effectue pas sur chargement rapide, ceci n'indique pas une défaillance.

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

