

BEACH HEAD — AMSTRAD

CUADRO DE HONOR

Las instrucciones para poner tu nombre en el Cuadro de Honor saldrán en pantalla.

Secuencia 1. Reconocimiento Aéreo.

La primera secuencia es una vista aérea del territorio enemigo. Ahora deberás elegir entre dos estrategias:

1. Pasar tu flota de diez buques por el pasaje escondido. Las ventajas son: a) Sorprenderás al enemigo con la guardia baja y sus fuerzas aeronavales no serán muy fuertes; y b) Tu puntuación se incrementará si atraviesas el pasaje con éxito.

2. Atacar al enemigo de frente. Aquí la ventaja es que no tendrás que navegar por el pasaje escondido, que es muy peligroso, dado que está minado y protegido por torpedos.

Para maniobrar tu flota, mueve el joystick en la dirección deseada; una vez en movimiento, la flota seguirá en esa dirección.

Si eliges ataque frontal, pasa directamente por el canal principal y enfrentate al enemigo. Si quieres ir por el pasaje escondido, lleva tu flota cerca de la costa por la parte exterior de la península. Cuando hayas encontrado el pasaje sonará el zafarrancho de combate.

Secuencia 2. El Pasaje Escondido

En esta escena tendrás que cruzar el canal minado y evitar los torpedos que lanza el sistema automático de defensa. Para maniobrar el buque, mueve el joystick hacia la izquierda para girar a la izquierda, a la derecha para la derecha, adelante para acelerar y hacia atrás para frenar. Dirígete hacia la apertura que está enfrente del punto de partida. Una vez que hayas cruzado el pasaje, podrás sorprender al enemigo si te mueves rápidamente.

Secuencia 3. Alarma General

¡Los escuadrones de cazas enemigos atacan a tu flota! Si has sorprendido al enemigo, la mayoría de sus aviones estarán bajo cubierta, y no podrán responder a tu ataque. Si has elegido la segunda estrategia, te atacarán muchos más aviones.

Usa tu joystick para apuntar los cañones antiaéreos y disparar. Tira hacia atrás para subir las miras y empuja hacia adelante para bajarlas. Pulsa el botón para disparar. No se te terminarán las municiones, pero tardan algo en reponerse. No desperdicies munición, o en un momento crítico, no podrás disparar rápidamente.

Si logras destruir los aviones de reconocimiento que de vez en cuando sobrevuelan la zona, obtendrás 2.000 puntos por avión.

Si sobrevives al ataque aéreo, empezará la batalla naval.

Secuencia 4. Zafarrancho de Combate

Los destructores y cruceros enemigos empiezan a bombardear tu flota.

Usa tu joystick para disparar tu artillería pesada para hundir los barcos enemigos. De nuevo, si has logrado sorprender al enemigo, tardará más en lograr dispararte con exactitud.

Control de los cañones

Cada nave enemiga está a una distancia distinta. Cuando dispires, saldrá una indicación que te dirá en cuántos metros te has pasado o te ha quedado corto. Tu joystick controla el ángulo de los cañones. Cada 0,5 grados equivalen a 100 metros. O esa, para añadir 1.000 metros a su tiro, sube el ángulo 5 grados. El movimiento vertical de los cañones se acelerará a mayor tiempo que sujetes el joystick.

Puntos extra

El portaaviones enemigo intentará escapar. Si le hundes, son 10.000 puntos los que te llevarás.

Después de la batalla naval, deberás meter los navíos que te queden en el puerto enemigo. Como sólo caben cuatro, te darán 2.000 puntos por cada buque de más.

Secuencia 5. ¡Cabeza de Playa!

Cada buque que metas en el puerto lleva dos tanques. Una vez en tierra debes librar la batalla hasta llegar a la fortaleza de Kuhn-Lin. Una vez en marcha, ya no hay retirada posible. Los tanques pueden ir hacia los lados pero la velocidad hacia adelante es constante. Esta vez el enemigo está preparado, y lanza todas sus defensas contra ti: minas, cañones anti-tanque, tanques enemigos, bunkers, etcétera. Cada vez que llegue tu tanque a Kuhn-Lin, el siguiente lo tendrá más difícil. Necesitarás varios tanques para destruir la fortaleza.

Secuencia 6. La Batalla Final

Debes hacer llegar 10 balas de artillería desde tus tanques para destruir Kuhn-Lin. Hay 10 blancos, pero sólo uno es vulnerable cada vez, distinguible por su color blanco. Al destruir uno, cambiará otro de color, y así sucesivamente.

La fortaleza está defendida por un enorme cañón. Una vez que te tenga en su mira, te disparará. ¡No falla nunca! Por tanto, necesitarás todo un grupo de tanques para atacar la fortaleza con éxito. Si la destruyes, el enemigo se rinde, y la victoria es tuya.

PUNTUACION

Aunque destruyas la fortaleza, Beach Head te permite competir para obtener puntuaciones más altas.

Buques pasados sin novedad por el pasaje.....	3.000 c/u
Aviones	400 c/u
Avión de reconocimiento.....	2.000 c/u
Portaaviones	10.000 c/u
Otros buques.....	2.000 c/u
Tanque enemigo.....	1.000 c/u
Metralleta	400 c/u
Bunker	800 c/u
Torre	600 c/u
Blancos.....	2.000 c/u
Destruir Kuhn-Lin.....	20.000 c/u
Buques extra (por encima de 4).....	2.000 c/u

Consejos Estratégicos

1. Aprende a navegar por el pasaje secreto. Es difícil pasar en un principio, pero si te tomas el tiempo necesario para aprender, tu puntuación global será más alta.
2. Cuando se aproximan los aviones enemigos, apunta hacia el fuselaje del avión y no utilices fuego graneado hasta que tengas el avión bien enfilado.
3. En la secuencia de artillería, haz los pequeños cambios en la elevación dando pequeños golpes al joystick.
4. Cuando empiezan tus tanques a bajar por la playa, las instalaciones enemigas se encontrarán precisamente en el camino hacia la fortaleza. Debes anticipar dónde estarán para poder dispararles directamente. Cuando te ataquen los tanques enemigos intentarán quedarse delante de ti. Para que tu obús les alcance, deberás quedarte en su línea de fuego hasta que tu obús esté a punto de darles, y luego quitarte del medio.
5. Atacando la fortaleza: Si sólo quedan pocos blancos Kuhn-Lin y tienes aún varios tanques, puedes incrementar tu puntuación total utilizando todos tus tanques antes de destruir la fortaleza. ¡Ojo!, que cada vez que un tanque logre llegar hasta la fortaleza, el próximo lo tiene mucho más difícil.