

ERBE



HEAVY METAL

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco CBM 64/128

Teclea LOAD "HEAVY METAL", 8,1 y pulsa RETURN. Para cargar el BEACH HEAD inserta el disco 2, teclea LOAD""", 8,1 y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa INTRO. Después pulsa PLAY en el cassette.

Cassette Spectrum +2, +3

Pulsa INTRO sobre la opción LOADER. Después pulsa PLAY en el cassette.

Disco Spectrum +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa INTRO sobre la opción LOADER. Después sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa simultáneamente las teclas CTRL e INTRO. Pulsa PLAY en el cassette.

Disco Amstrad CPC

Teclea RUN" DISC y pulsa INTRO. Después sigue las instrucciones de pantalla.

Atari ST

Enciende el ordenador e inserta el disco de juego. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Amiga CBM

Enciende el ordenador e inserta el disco de juego. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

NOTA: Usuarios de Cassette

BEACH HEAD se encuentra al final de la cara 2 de la cinta de cassette. Inserta la cara 2, haz avanzar la cinta hasta la mitad de la cara, para la cinta y sigue las instrucciones de carga mencionadas anteriormente.

PANTALLAS DE TITULO Y DE DEMOSTRACION

Pantalla de Título (sólo en las versiones C64, Atari ST y Amiga)



Cuando hayas cargado el programa aparecerá la PANTALLA DE TITULO (Title Screen). A partir de esta pantalla puedes seleccionar una de las dos opciones siguientes:

1. PLAY THE GAME (Jugar una partida): Pasa a PERSONNEL FILE (Fichero personal).
2. DEMONSTRATION (Demostración): Pasa a la PANTALLA DEMO y mira cualquiera de las cuatro pantallas de acción principales.

La pantalla de demostración

Esta opción te permite ver una secuencia de demostración de cualquiera de las pantallas de acción principales:

- MBT: Tanque de batalla principal.
- ADAT: Sistema antitanque de defensa aérea.

FAV: Vehículo de ataque rápido.

TACC: Centro de mando táctico (sólo en la versión C64).

Durante la demostración pulsa SPACE BAR si quieres entrar directamente al FICHERO PERSONAL (Personnel File). Si esperas a ver la secuencia completa, volverás a la pantalla de DEMOSTRACION.

Si seleccionas EXIT (Salir), volverás a la PANTALLA DE TITULO.

EL JUEGO

Fichero personal (Personnel file)

En el FICHERO PERSONAL aparecen los nombres y grados de cada uno de los Oficiales. Si juegas por primera vez, selecciona la función AÑADIR NOMBRE (Add name) para introducir TU NOMBRE en la lista. (Selecciona ADD NAME, teclea tu nombre y pulsa la tecla RETURN.)

En un fichero pueden existir hasta 10 nombres; debe quedar una línea en blanco si quieres introducir otro nombre. Si no queda ninguna línea en blanco, utiliza la función BORRAR NOMBRE (Delete name) para borrar uno de los nombres de la lista.

Selecciona la función CANCELAR (Cancel) para volver a la pantalla de título.

El fichero del jugador

Cada jugador tiene su propio fichero en el que se incluye automáticamente su puntuación, tiempo que lleva en servicio activo y ascensos en el escalafón.

Cada nuevo jugador debe empezar como cadete en la escuela de entrenamiento de oficiales (OTS, Officers Training School). El jugador pasará a ser Oficial (Teniente 2º) cuando haya superado los tres simuladores de combate. Para cualificarse, los cadetes deberán demostrar sus habilidades básicas de combate ganando un mínimo de 5.000 puntos en cada simulador. El jugador no puede participar en TACTICAL COMMAND (Mando Táctico) hasta que no sea nombrado Teniente 2º.

Ascensos en el escalafón

Tu posición en el escalafón viene determinada por tus puntos totales de ascenso que se acumulan cada vez que juegas una partida. Comprueba que siempre juegas con el mismo NOMBRE para que tus puntos se acumulen correctamente.

Escalafón	Puntos totales de ascenso
General (5 estrellas)	86.400 ó más
General (4 estrellas)	73.800 - 86.399
General (3 estrellas)	62.100 - 73.799
General (2 estrellas)	51.300 - 62.099
General (1 estrella)	41.400 - 51.299
Coronel	32.400 - 41.399
Mayor	17.100 - 24.299
Capitán	10.800 - 17.099
Teniente 1º	5.400 - 10.799
Teniente 2º	0 - 5.399

Escuela de entrenamiento de oficiales (OTS)

Si no has conseguido graduarte como oficial pasarás directamente a la pantalla OTS y después a la PANTALLA DE SIMULACION DE COMBATE (Combat Simulation Screen).

Si ya has conseguido tu grado de oficial, pasarás directamente a la PANTALLA DE OPCION a través de la cual podrás acceder a la sección MANDO TACTICO.

La pantalla OTS

Si aparece la pantalla OTS (Escuela de Entrenamiento de Oficiales) significa que eres un cadete y que nos has recibido aún tu nombramiento. Sólo los oficiales (grado de Teniente 2º o superior) disfrutan del estatus de MANDO TACTICO. Cuando salgas de esta pantalla pasarás directamente a la pantalla de SIMULACION DE COMBATE a través de la cual tendrás la oportunidad de cualificarte. Cuando superes cada uno de los tres simuladores, no volverás a la pantalla OTS.

Simulación de combate

Los simuladores de combate han sido diseñados para probar y perfeccionar tus habilidades en el campo de batalla.

Cualificación

Para cualificarte deberás conseguir un mínimo de 5.000 puntos en cada uno de los tres SIMULADORES DE COMBATE. Ascenderás en el escalafón a medida

que aumenten tus actuaciones y tiempo de servicio activo.

Puedes volver a los SIMULADORES DE COMBATE en cualquier momento para perfeccionar tus habilidades de combate o para competir contra otros oficiales por puntuaciones más altas. Tus mejores y últimas puntuaciones en el simulador serán salvadas en tu fichero personal. Las mejores puntuaciones se tienen en cuenta cuando se realizan evaluaciones para ascensos de grado en el escalafón.

Manejo de los simuladores de combate

Los simuladores de combate funcionan de la misma manera que si estuvieras en un combate real pero en ellos tienes un número fijo de unidades con las que luchar y no se agotan nunca tus municiones ni tu combustible. Cuando todas tus unidades hayan sido destruidas terminará la simulación. Tu actuación se basa en el número de puntos conseguidos durante la simulación. Consulta la sección "Manejando tu equipo" para tener más información sobre cómo manejar cada pieza de tu equipo de combate.

Opciones del juego

La pantalla de opción

Pasarás automáticamente a la pantalla de opción si tu grado de oficial es de teniente 2º o superior.

Esta pantalla te permite seleccionar entre las opciones: mando táctico o simulación de combate.

Simulación de combate incluye los mismos simu-

ladores que jugaste cuando aún eras un cadete. Ahora puedes seleccionar esta opción para perfeccionar tus habilidades. También puedes utilizarlo para competir a nivel "arcada" contra tus amigos; no se requiere ningún tipo de estrategia ni planificación. Los simuladores de combate son apropiados para los niños más jóvenes.

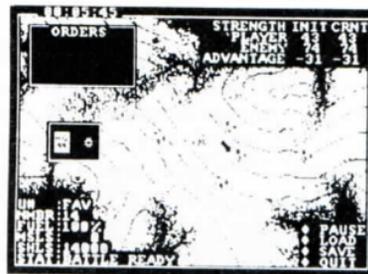
Mando táctico es mucho más difícil y supone un mayor desafío. En esta opción se combinan todas las características de los tres simuladores anteriores con elementos de estrategia, maniobra táctica, combate y suministro. **Deberás demostrar tus habilidades como comandante si quieres recibir algún ascenso importante.**

La pantalla TACC

TACC es la abreviación de **Tactical Command Center (Centro de Mando Táctico)**. En esta pantalla se toman todas las decisiones relativas a despliegue de fuerzas, entrenamientos con el enemigo, suministro, etc. Las fuerzas enemigas intentarán capturar tu cuartel general y tú deberás impedirselo. Cuando hayas desplegado todas tus tropas podrás participar en el combate y ayudar a tus hombres en la lucha o sentarte y mirar cómo actúan tus soldados. Si decides mirar, seguramente perderás y el general será muy duro contigo. Si decides luchar, tu actuación influirá directamente sobre los resultados de la contienda.

Consulta la **sección mando táctico** para instrucciones específicas sobre cómo mandar tus fuerzas e interpretar la información que recibes del TACC.

Pantalla de evaluación (Debriefing Screen)



Cuando termines una partida de mando táctico pasarás a la pantalla de evaluación donde será valorada tu actuación global durante la misión (puntos de ascenso). No tienes que vencer en una batalla para conseguir una buena puntuación. Como el enemigo será siempre numéricamente superior es más importante reducir esa superioridad numérica que ganar.

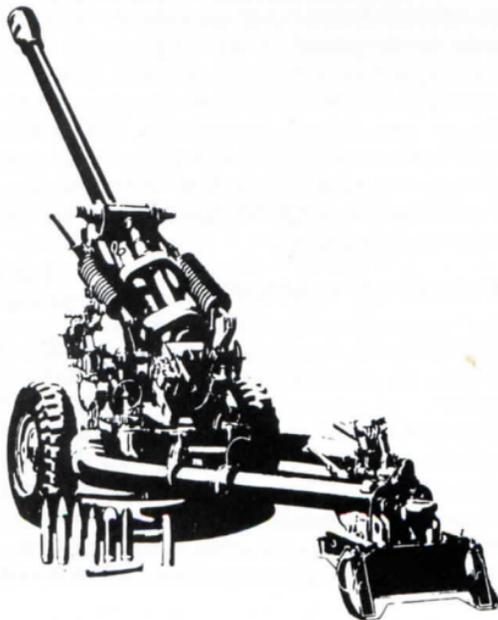
Tu puntuación está en función de los puntos de ascenso conseguidos.

Valoración de tu actuación	Puntos de ascenso
Excepcional	2.200 o más
Superior	2.000 a 2.199
Ejemplar	1.800 a 1.999
Recomendable	1.500 a 1.799
Apropiada	1.200 a 1.499
Inferior	900 a 1.199
Horrible	600 a 899
Patética	300 a 599
Terrible	Menos de 300

Evaluación del general

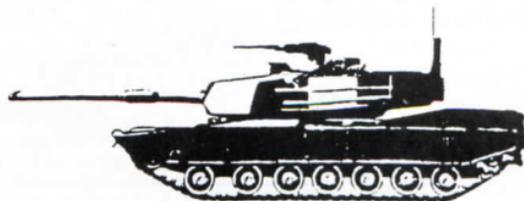
El general de cuatro estrellas E. E. "Bud" Dink no es una persona muy comprensiva. Es bastante antipático e intolerable con los nuevos oficiales. Pensarás que sus opiniones son demasiado severas, pero normalmente es sincero, aunque muy duro. Sin embargo, si perseveras quizá, algún día llegues a convertirte en un general de cinco estrellas. Me pregunto qué es lo que dirá entonces...

Pulsa el botón o Space Bar para continuar.



MANEJANDO TU EQUIPO

Manejando el tanque de batalla principal Abrams M1A1 (MBT)



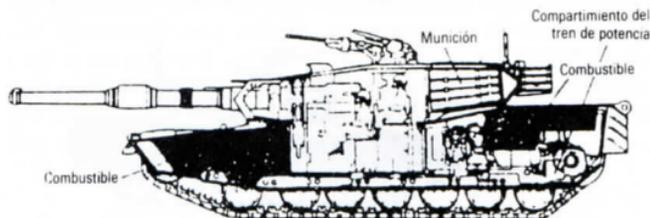
Descripción

Prepárate a tomar el control del Abrams M1A1, el tanque de batalla más sofisticado y moderno de la armada americana. El M1 se caracteriza por su gran movilidad, su fuerte blindaje y alta potencia de disparo. Su blindaje, hecho de duros metales, provee una protección excelente contra la mayoría de las ojivas antitanque. El M1 está impulsado por un motor de turbina de gas de 1.500 HP. También tiene un telémetro de láser y un estabilizador Gyro, que permite que este tanque apunte a blancos en movimiento. Además, el M1 tiene un cañón de 120 mm., un descargador de humo para maniobras de defensa y su velocidad máxima es de 73 kph (44 mph). Aprende a manejar tu M1 a su máxima potencia y descubre todas sus posibilidades.

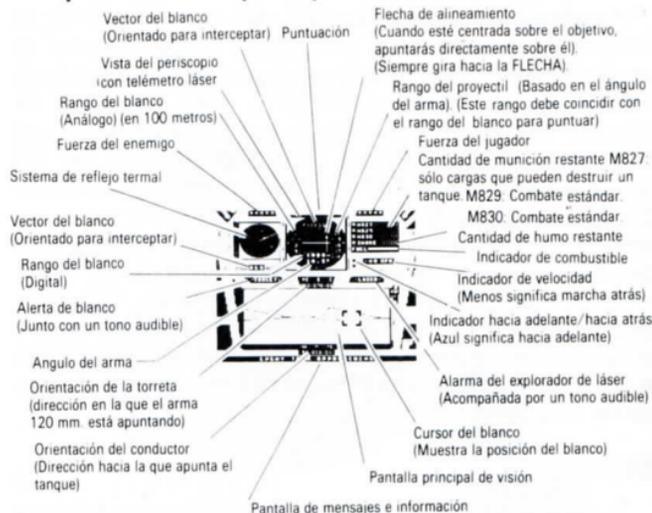
Objetivo

Tu objetivo es destruir el mayor número de objetivos

enemigos posible y sufrir el mínimo de pérdidas. Te enfrentarás a tanques enemigos, artillería, fuego de mortero y sistemas de multilanzamiento de misiles.



Tanque de batalla principal. Instrumentos



Descripción de los instrumentos del MBT

— **Sistemas de reflejo termal:** El sistema infrarrojo de reflejo termal produce una imagen a partir del calor irradiado por los objetos. La energía detectada es convertida en señales eléctricas y las imágenes son proyectadas en la mira del artillero. La información es enviada al Telémetro de Láser para apuntar.

— **Telémetro de láser:** La información enviada al sistema de reflejo termal pasa a través del Telémetro de Láser, que automáticamente calcula el vector del blanco (dirección) y el rango del blanco. El sistema actúa de forma instantánea y es extremadamente preciso —permite disparar contra objetivos situados a larga distancia y en movimiento—. El Telémetro de Láser elimina cualquier duda. El artillero simplemente gira la torreta hasta que apunta hacia el blanco. (El objetivo aparece en la pantalla de vista principal representado por el CURSOR DE BLANCOS.) Cuando el objetivo se encuentra más o menos alineado con el punto de mira, el artillero utiliza la FLECHA DE ALINEACION para realizar ajustes más finos. Cuando la FLECHA esté centrada sobre la imagen del blanco, el arma apuntará directamente al objetivo. El artillero sube o baja el ángulo del arma hasta que el indicador del RANGO DEL PROYECTIL corresponda (aproximadamente) con el indicador de RANGO DEL BLANCO y después dispara.

— **Vista del periscopio:** La imagen del objetivo es automáticamente aumentada y aparece en el punto de

mira del periscopio, haciéndolo más fácilmente reconocible.

— **Puntuación:** Utilizada en la simulación de combate para calcular tus puntos de combate.

— **Fuerza del jugador:** Número de tanques restantes en tu unidad.

— **Fuerza del enemigo:** Indica la fuerza relativa de la división del enemigo. Este número no siempre disminuye cuando un objetivo enemigo es destruido. Para reducir la fuerza del enemigo en una unidad quizá tengas que destruir uno o dos objetivos.

— **Munición:**

M827 (APFSDS): Esta carga está compuesta de uranio y es utilizada contra cualquier tipo de blindaje; es el único tipo de carga que puede penetrar el blindaje del tanque enemigo TR-80.

M829 (APFSDS*-T): Carga estándar de combate capaz de perforar el blindaje.

M830 (HEATMP-T): Carga estándar de combate capaz de perforar el blindaje.

— Casquillo de descarga estabilizador de la rebaba perforadora de blindaje.

— **Alarma del explorador de láser:** Tu M1A1 es capaz de generar humo para confundir a los sistemas de ataque enemigos. Cuando suene la alarma del EXPLORADOR DE LASER, significa que tus sensores

han detectado que el enemigo está apuntando directamente sobre tu tanque. Para evitar ser destruido, activa el descargador de humo inmediatamente o el punto de mira del enemigo se centrará sobre ti y disparará. Si el enemigo consigue darte, tu tanque será destruido.

Controles de tanque de batalla principal - C64, ATST, Amiga

Hacia delante: TAB.

Hacia atrás: CONTROL.

Salir de esta escena: ESCAPE.

Parar: SPACE BAR.

Girar sólo torreta: < >.

1: 18 kpm.

2: 36 kpm.

3: 54 kpm.

4: 72 kpm.

Cambiar blancos: + — (sólo en C64).

Activar/desactivar relleno sólido: INST DEL (sólo en el C64).

Activar/desactivar relleno sólido: DELETE (sólo en AMIGA).

Activar/desactivar relleno sólido: HELP (sólo en ATST).

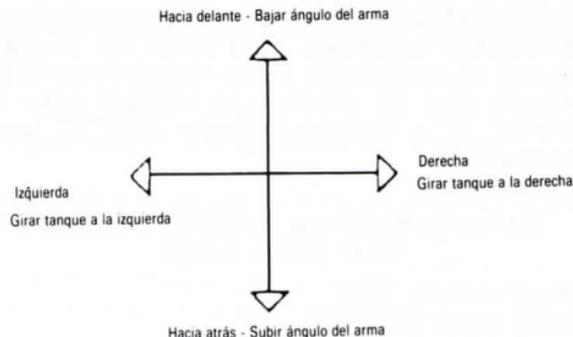
Proyectiles/usar M827'S: F1.

Utilizar M829'S: F2 (F4 en el C64).

Utilizar M830'S: F3 (F5 en el C64).

Generar humo: F4 (F7 en el C64).

Cambiar entre la vista del conductor y artillero: SHIFT.



Spectrum

Teclas:

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- M, SPACE: Disparo/seleccionar.
- X: Pausa subjuogo.
- Q: Terminar cuando el juego está en pausa.

Joystick:

- Sinclair 1/2 reemplazar direcciones
- Kempston
- Cursor

Además:

Taccorn:

- Z, X, C, V: Seleccionar unidad del jugador.
- E: Entrar en el subjuogo.

MBT:

- Q: Bajar cañón de escopeta.
- A: Subir cañón de escopeta.
- W: Acelerar.
- S: Desacelerar.
- E: Seleccionar arma.
- D: Humo.

Adat:

- SPACE: Disparar misil.

Amstrad

Teclas:

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- SPACE: Disparo/seleccionar.
- ESC: Pausa subjuogo.
- Q: Terminar cuando el juego esté en una pausa.

Joystick:

- JOYSTICK: Reemplazar direcciones.

Teclas adicionales del Spectrum.

Disco y cinta: En las versiones de disco, el fichero personal y el juego TACCOM se salvan en la cara 'A' del disco de juego. Las versiones de cassette pueden ser salvadas en cualquier cinta de cassette pero el programa no es capaz de seleccionar ficheros nombrados por el usuario, es decir, que cargará el primer fichero correcto con el que se encuentre.

Descripción de los controles del MBT

— **Girar el tanque:** Gira el tanque moviendo el joystick a IZQUIERDA o DERECHA.

— **Angulo del arma:** Para subir el ángulo del arma (dispararás más arriba y más lejos) mueve hacia atrás el JOYSTICK. Para bajar el ángulo del arma mueve hacia delante el JOYSTICK.

— **Disparo:** Dispara tu cañón de 120 mm. pulsando el BOTON.

— **Tipo de proyectil:** Selecciona una de las tres diferentes cargas de la siguiente manera:

M827 (debe ser usado en tanques): Pulsa la tecla de función F1 (F1).

M829: Pulsa la tecla de función F3 (F2).

M830: Pulsa la tecla de función F5 (F3).

Utilización del telémetro de láser

Aprende a confiar en tu telémetro de láser; es la característica más potente de que dispone tu M1. Sigue estos pasos mientras miras el DIAGRAMA DEL INSTRUMENTO:

1. Gira el tanque (si es necesario) hasta que el objetivo se encuentre en el punto de mira del PERISCOPIO.

2. Mientras miras la PANTALLA DE VISTA PRINCIPAL, gira el tanque a izquierda o derecha (utilizando el joystick) hasta que el cañón de la escopeta apunte casi directamente al CURSOR DEL BLANCO.

3. Ahora mira por el periscopio y fíjate en la posición de la FLECHA DE ALINEACION.

4. Gira hacia la FLECHA hasta que esté centrada sobre la imagen del objetivo. **ESTAS AHORA EN ALINEACION HORIZONTAL.**

5. Después, mira el RANGO DEL BLANCO (el grupo izquierdo de números verticales).

6. Sube o baja el ángulo del arma hasta que el RANGO DEL PROYECTIL sea casi igual que el RANGO DEL BLANCO. (El rango del proyectil es el grupo derecho de números verticales.) **ESTAS AHORA EN EL RANGO DE ALINEACION.**

7. Si sigues en alineación horizontal, deberás disparar tu cañón pulsando el botón disparo.

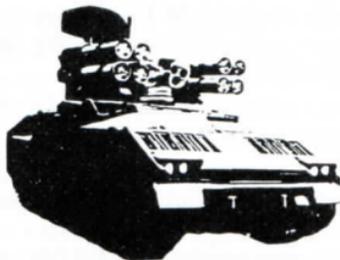
¡Sigue moviéndote!

Tu tanque está cubierto por un blindaje reactivo que se cierra sobre la parte exterior de la torreta y cuerpo del tanque. Este se abre hacia afuera para desviar el impacto de los proyectiles que llegan. De esta manera tu tanque podrá aguantar varios disparos sin ser destruido. Sin embargo, si estás parado, aumentarán las posibilidades de volver a ser disparado en el mismo lugar y serás más vulnerable.

“Destruye o serás destruido.”

(General Mosche Dayan)

Manejando el sistema antitanque de defensa aérea (ADAT)



Descripción

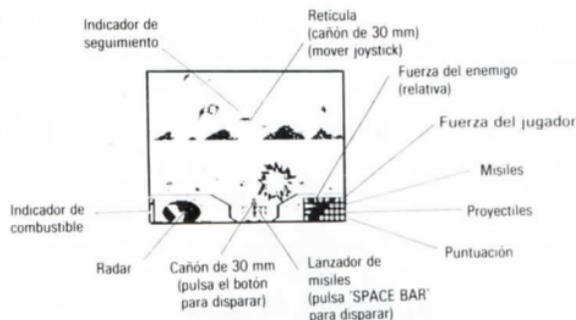
Esta unidad es un lanzador de misiles modular muy sofisticado, diseñado específicamente para ser un arma antitanque/antiaviones. El componente principal del sistema es una plataforma de lanzamiento situada sobre la torreta que incluye dos bancos de cuatro misiles montados sobre rayos láser. La unidad también incluye un cañón de 30 mm. El sistema ADAT fue diseñado por Martin Marietta Corporation con el objetivo de crear un vehículo de reacción rápida capaz de atacar a unidades blindadas y aviones para actuar al frente de las fuerzas de la OTAN. Está montado sobre un Chasis Bradley M-41 y alcanza una velocidad máxima de 41 mph.

Objetivo

Tu objetivo es destruir aviones caza enemigos del tipo "MIG" y tanques TR-80. Los aviones pueden ser destruidos por tus misiles o por tu cañón. Los tanques

sólo pueden ser destruidos por el cañón de 30 mm. (ésta es una limitación del juego debido a la posición de los sprite, no una limitación del equipo).

Controles e instrumentos del ADAT



Descripción de los controles e instrumentos del ADAT

— **Indicador de seguimiento:** Cuando aparece en pantalla este paréntesis cuadrado significa que tu sistema de disparo está siguiendo un blanco. Pulsa SPACE BAR para lanzar un misil (BOTON IZQUIERDO Y DERECHO DEL RATON). Tu sistema de seguimiento de láser tiene una efectividad aproximada del 90%.

— **Reticula:** Este es el punto de mira de tus cañones de 30 mm. Mueve el punto de mira verticalmente moviendo el joystick hacia delante o hacia atrás. Mueve el punto de mira horizontalmente moviendo el joystick a izquierda o derecha. Pulsa el

BOTON para disparar (ATARI ST Y AMIGA: UTILIZA EL RATON PARA COLOCAR EL PUNTO DE MIRA Y PULSA EL BOTON DERECHO PARA DISPARAR).

— **Combustible:** Durante la simulación de combate el combustible nunca se agota. Sin embargo, cuando juegues una partida de MANDO TACTICO guarda siempre suficiente combustible para volver al cuartel general donde podrás rellenar tu depósito si es necesario.

Manejando el vehículo de ataque rápido (FAV)



Descripción

El XR311 se parece y funciona como un "buggy" de dunas. Desarrollado por FMC Corporation, se parece a un jeep y ha sido diseñado para que actúe en gran variedad de situaciones, como por ejemplo ayuda antitanque, reconocimiento, escolta de convoyes y defensa aérea. El XR311 está construido sobre un soporte de acero tubular y su radiador y depósito de combustible está blindado. Acanza una velocidad máxima de 100 mph y puede subir pendientes de 60° grados sin perder velocidad. Estos factores lo convierten

en un blanco extremadamente difícil. El FAV está armado con un lanzador de misiles TOW que lo hace muy efectivo contra cualquier clase de vehículo blindado.

Objetivo

Para ganar puntos, debes destruir todo tipo de equipo y obstáculos enemigos.

En la simulación de combate recibirás 10 vehículos así como un suministro constante de combustible y munición. La mayoría de los objetos que aparecen en pantalla son blancos potenciales y valen puntos. En la sección de MANDO TACTICO, el combustible y las municiones se agotarán y por tanto deberás repostar.

Controles e instrumentos del FAV



VELOCIDAD DE OPERACION

El FAV funciona solamente a su velocidad máxima y puede ser controlado moviendo el joystick a izquierda o derecha. Ten mucho cuidado porque a esa velocidad si chocas con cualquier objeto tu FAV quedará totalmente destruido. Para usar los misiles TOW, alinea tu objetivo y pulsa el botón del joystick.

OBSTACULOS

Además de evitar los obstáculos que aparecen en tu camino, los helicópteros y tanques enemigos te dispararán. Si escuchas el silbido de la artillería, mueve tu FAV en zig zag alejándote de la zona hasta que el proyectil toque el suelo. La escena del FAV incluye 99 niveles de defensa que se hacen progresivamente más difíciles.

Mando táctico

Generalidades y resumen

MANDO TACTICO te ofrece la posibilidad de ascender de grado en el escalafón. En esta sección del juego será juzgada tu habilidad como comandante.

Cuando selecciones la opción TACTICAL COMMAND, pasarás al **Centro de mando táctico (TACC)**. Aquí desplegarás tus fuerzas, te enfrentarás al enemigo, regresarás al cuartel general para repostar/recargar y

con un poco de suerte defenderás tu cuartel general contra las fuerzas del enemigo (superiores en número).

Empiezas la partida con una sola unidad de **TANQUES, ADATS Y FAVS**. El ordenador determinará el número de vehículos de cada unidad. Además de estas tres unidades, tendrás una cuarta unidad llamada **SUPPORT UNIT (UNIDAD DE APOYO)**. Decide qué tipo de vehículo va a ser utilizado y el ordenador determinará el número.

Tu primer objetivo es impedir que el enemigo se apodere de tu cuartel general. Tu segundo objetivo es debilitar las fuerzas del enemigo lo máximo posible. Cada vez que juegas en el simulador variará el tamaño de tus fuerzas, posición y fuerza del enemigo. Muchas veces la fuerza total del enemigo será tan superior que no podrás conseguir tu primer objetivo. Por tanto, tu actuación será valorada en función de la cantidad de daño que hayas hecho al enemigo (y del que te hayan hecho a ti).

Cuando las tropas enemigas se dirijan hacia tu cuartel general, impídeles que sigan avanzando. Cuando tus tropas se enfrentan al enemigo puedes elegir luchar directamente contra él o dejar que el ordenador decida el resultado. Si el ordenador es el que lucha basará sus decisiones en la proporción existente entre número de fuerzas del jugador y número de divisiones del enemigo. Por tanto, si el enemigo te supera numéricamente seguramente perderás tu unidad tras un período de tiempo.

Como comandante, tú eres el responsable de controlar el nivel de combustible, munición y el avance de

UNIDAD DE LA SECCION DE INFORMACION (parte inferior izquierda) mostrará los datos de esa unidad.

Paso 2: Dile a tu unidad lo que debe hacer.

En la VENTANA DE MANDATOS (COMMAND WINDOW) (zona izquierda superior) aparecen las siguientes opciones:

— **Resupply (suministrar):** Regresa al cuartel general para recargar tus armas y llenar tu depósito de combustible (no puedes coger más vehículos). Cuando termines, la unidad se quedará en el HQ hasta que reciba nuevas órdenes. Si el cuartel general se encuentra bajo el control enemigo, aparecerá de color verde. **No podrás suministrar a tus unidades cuando el enemigo se haya hecho con el control de tu cuartel general.**

Si seleccionas la opción RESUPPLY y sigues controlando el HQ, tu unidad se desenganchará automáticamente (si es necesario) y se dirigirá hacia el HQ. SI EL HQ ESTA CONTROLADO POR EL ENEMIGO, TUS ORDENES SERAN IGNORADAS.

— **Move (mover):** Colócate en otra posición y espera futuras órdenes.

Si seleccionas la opción MOVE deberás especificar el PUNTO HACIA DONDE TE MOVERAS. Haz esto moviendo el CURSOR (con el JOYSTICK) a la posición deseada y después pulsa el BOTON.

— **Engage (entablar combate):** Muévete para interceptar a una división enemiga y entablar combate. Cuando entres en combate tu unidad seguirá luchando hasta que pierda/gane o hasta que reciba nuevas órdenes. El ordenador luchará por ti a no ser que

selecciones la opción ENTER COMBAT (ENTRAR EN COMBATE) (ver a continuación).

Si seleccionas la opción ENGAGE tendrás que especificar A QUE UNIDAD ENEMIGA TE VAS A ENFRENTAR. Haz esto colocando el CURSOR (con el joystick) sobre la unidad enemiga deseada y pulsando el BOTON. Comprueba que la cruz (+) está dentro de la CAJA DEL CURSOR ANTES DE PULSAR EL BOTON.

— **Cancel (cancelar):** No importa. No des ninguna orden.

Selecciona una de las opciones moviendo el JOYSTICK ARRIBA o ABAJO hasta que la FLECHA apunte a la OPCION deseada, después pulsa el BOTON.

Combate

Si quieres tener alguna probabilidad de éxito te recomendamos que unas tus tropas para el combate. El ordenador luchará en tu ausencia pero sólo HARA LO QUE PUEDA contra el enemigo. Una de las decisiones tácticas más importantes que deberás tomar es la de seleccionar a qué unidad vas a ayudar (no puedes estar en varios sitios al mismo tiempo).

Nota: Sólo puedes entrar en "combate" cuando una unidad está "en batalla".

Para seleccionar la opción ENTER COMBAT (entrar en combate), pulsa las teclas de comunicación (1, 2, 3 ó 4) de la unidad deseada y después pulsa la tecla "E" (para INTRO).

Lucha todo el tiempo que sea necesario, después pulsa la tecla RUN/STOP (ESC) para volver al TACC.

Información de la unidad

La pantalla de información (zona inferior izquierda) muestra los datos de la última unidad que hayas seleccionado pulsando una de las teclas de comunicación (1, 2, 3 ó 4). Puedes pasar a través de las cuatro unidades y comprobar su estatus pulsando sucesivamente las teclas 1, 2, 3 ó 4.

Después de comprobar el estatus de cada unidad, seguirás dentro del modo mandato (dando órdenes). Si no deseas dar ninguna orden (por ejemplo, mover, entablar combate, etc.) puedes salir de este modo pulsando la tecla "C" o el botón.

Opciones

En la zona inferior derecha de la pantalla TACC hay cuatro opciones: PAUSA (pause), CARGAR (load), SALVAR (save) y TERMINAR (quit).

Para seleccionar una opción, mueve el CURSOR sobre la opción deseada. El CURSOR se convertirá en una FLECHA. Después, coloca la FLECHA sobre la BALA (diamante) que se encuentra justo a la izquierda de la opción seleccionada y después pulsa el BOTON. A continuación verás una descripción de cada una de las opciones.

— **Pause (pausa):** Haz una pausa en la partida si quieres descansar un poco.

— **Load (cargar):** Para cargar una partida anteriormente salvada en la memoria del ordenador. Para cargar una partida, selecciona primero la OPCION LOAD. Después selecciona el número de la partida (1-

10) moviendo el joystick arriba o abajo hasta que aparezca en pantalla el número deseado y pulsa el botón.

— **Save (salvar):** Para salvar una partida y seguir jugando después. Para salvar una partida, selecciona primero la opción SAVE. Después selecciona el número de la partida (1-10) moviendo el joystick arriba o abajo hasta que aparezca en pantalla el número deseado y pulsa el botón. Puedes salvar hasta 10 partidas en un disco.

— **Quit (terminar):** Se termina la partida y vuelves a la pantalla de FICHERO PERSONAL.

Sugerencias para jugar TACC

Cuando empiece la partida, las fuerzas enemigas (en verde) avanzarán hacia tu cuartel general.

Elige una de tus unidades (pulsa 1, 2, 3 ó 4) y selecciona la opción ENGAGE (ver "dando órdenes" para enfrentarte a una de las divisiones enemigas. Haz lo mismo con tus otras dos unidades para que las tres divisiones del enemigo dejen de avanzar y entren en combate. Después selecciona tu cuarta unidad y haz que entren en combate apoyando a una de tus unidades anteriormente seleccionadas, elige una batalla en la que la suma de los soldados de estas dos unidades sea casi igual que el número de soldados enemigos a los que te enfrentas. Deja que el ordenador luche en esta batalla mientras tú "ayudas" a otra de tus unidades que esté luchando sola. Para ENTRAR EN COMBATE selecciona la unidad deseada pulsando 1, 2, 3 ó 4 y después pulsa la tecla "E". Ayúdala tanto

tiempo como desees y después pulsa * para volver a ver cómo marcha todo.

Sugerencias

Si las fuerzas enemigas consiguen llegar a tu cuartel general, éste se pondrá de color verde (antes era amarillo) y el enemigo lo controlará temporalmente. **Si no atacas a la división enemiga que se ha apoderado de tu HQ, terminará la partida.** Cuando el HQ caiga en manos del enemigo, lo más importante es intentar recuperarlo. Mientras el cuartel esté en poder del enemigo, tus fuerzas no podrán repostar.

Recuerda que si no atacas a la división enemiga que controla tu HQ, el juego terminará. Si tu HQ es atacado por 2 ó 3 unidades enemigas, actúa lo antes posible e intenta destruir cuanto antes a las divisiones que controlan tu HQ.

Cuando envíes a una de tus unidades contra el enemigo ten en cuenta su velocidad: los FAVS son más rápidos, seguidos por los TANQUES y después por los ADATS.

Si una de tus unidades es destruida o se queda sin combustible, se pondrá de color gris y no podrá ser utilizada.

La mejor manera de aprender a ser un buen comandante es jugando. No te desanimes si pierdes. Concéntrate en reducir la ventaja numérica del enemigo. Tus puntuaciones se basan en tu actuación y no tanto en si ganas o pierdes. Te llevará tiempo aprender a desplegar tus fuerzas, saber cuándo dejar el combate, cuándo repostar, etc. Recuerda que incluso George Patton tuvo que empezar alguna vez.

Sugerencias

1. No dejes de moverte durante la escena MBT. Si tu tanque se queda parado será mucho más fácil destruirlo.

2. Durante la escena FAV intenta disparar contra los objetos más grandes que aparezcan en pantalla. Ganarás más puntos y disminuirá en mayor medida la fuerza del enemigo.

3. Los tanques enemigos de la escena MBT te seguirán, te dispararán y después se alejarán. La mejor forma de destruirlos es esperar a que se alejen y después seguirlos a toda velocidad; la distancia entre tú y el tanque enemigo se estabilizará y podrás disparar más fácilmente. No olvides utilizar el HUMO cuando estén cerca.

4. Cuando regreses a la escena TAC después de un combate, comprueba el estatus de todas tus unidades (pulsa 1, 2, 3 y 4). Puede ser que alguna unidad necesite repostar urgentemente.

5. Tómate el tiempo necesario para disparar contra los tanques enemigos en la escena ADAT. Ganarás muchos puntos y reducirás en gran parte la fuerza del enemigo.

6. En la escena FAV, muévete en zigzag cuando escuches el silbido de los proyectiles. Si sigues en línea recta puedes ser fácilmente destruido.

Créditos

© 1989, 1990 Access Inc.

BEACH HEAD™

Este juego se encuentra en la cara B de la cassette.

NOTA: BEACH HEAD sólo está disponible en los formatos CBM64/128, Spectrum y Amstrad.

ESCENARIO

Un combate naval seguido por la invasión de las fuerzas de tierra. Cuando tus tropas consigan franquear las defensas enemigas y entrar en la isla aún tendrán que enfrentarse a un desafío aún mayor... capturar el fuerte enemigo KHUN-LIN.

CONTROLES

CBM 64/128

Sólo joystick.

Spectrum 48/128

En la pantalla del menú verás cuatro cajas de estatus: número de jugadores, nivel de habilidad, control vía joystick o teclado y la caja más grande en la que aparecen las teclas de control seleccionadas para moverse, disparar, etc. Además existe una lista de las teclas que deben pulsarse para realizar varias funciones.

S: Para empezar.

I: Para ir a las páginas de instrucciones.

P: Para cambiar el número de jugadores (pasa de 1 a 2 ó de 2 a 1).

L: Para cambiar el nivel de dificultad (fácil, normal y difícil).

K: Para definir las teclas de control del juego: pulsa las teclas que hayas seleccionado. Además tienes la opción de volver a seleccionar si cometes algún error.

J: Selección del joystick (manténla presionada para pasar a través de las distintas opciones).

Si cargas el juego y no haces nada más, el programa pasará directamente al juego de demostración.

Amstrad CPC

Beach Head puede ser controlado vía teclado o joystick compatible con Amstrad. Si hay un joystick conectado al ordenador, pulsa el BOTON DISPARO y el ordenador responderá automáticamente seleccionando el modo joystick. Si decides utilizar los controles del teclado, pulsa SPACE BAR. Las teclas de control son:

Q: Arriba; A: Abajo; O: Izquierda; P: Derecha; SPACE BAR: Disparo.

EL JUEGO

SECUENCIA I: RECONOCIMIENTO AEREO

La secuencia de instrucción es un reconocimiento aéreo del territorio enemigo. En este momento tendrás que tomar tu primera decisión estratégica.

Posibilidades: Puedes elegir entre dos estrategias:

1. Llevar a tu flota a través de un pasaje escondido. Las ventajas de esta estrategia son:

a) Coges al enemigo por sorpresa. Su fuerzas aéreas y navales no serán tan fuertes.

b) Tu puntuación global aumentará si consigues pasar el canal.

2. Enfrentarte directamente al enemigo. La ventaja de esta estrategia es:

a) Tu flota no tendrá que navegar por el peligroso pasaje escondido, el canal está totalmente minado y los sistemas de defensa enemigos no dejan de lanzar torpedos sobre él.

Nota: Si seleccionas el nivel de dificultad de dos jugadores, la estrategia del jugador uno será igual que la del jugador dos.

Para dirigir a tu flota, muévete en la dirección en la que quieras navegar. Una vez en marcha, tu flota continuará moviéndose en esa dirección.

Si decides atacar frontalmente, avanza directamente sobre el canal principal y entabla combate con el enemigo.

Si seleccionas navegar por el pasaje escondido:

CBM/Amstrad

Navega con tu flota cerca de la costa y bordeando la península. Cuando encuentres el pasaje sonará la alarma.

Spectrum

El pasaje escondido viene indicado por un cuadrado parpadeante que aparece sobre la zona superior

izquierda de la pantalla. La base Khun-Lin viene indicada por un cuadrado parpadeante que aparece sobre la parte inferior izquierda de la pantalla y la flota enemiga viene indicada por cuatro puntos en formación.

SECUENCIA II: EL PASAJE ESCONDIDO

En esta escena tendrás que cruzar un canal minado y evitar ser destruido por los múltiples torpedos que son disparados continuamente por el sistema de defensa enemigo. Para navegar: mueve el joystick hacia la IZQUIERDA para girar a la izquierda, hacia la DERECHA para girar a derecha, hacia DELANTE para acelerar y hacia ATRAS para parar. Dirígete hacia el otro lado del canal directamente desde el punto de salida.

(Usuarios del Spectrum: Cuando un barco pasa con éxito el canal aparecerá de color azul sobre la línea de estatus.)

Cuando salgas del canal podrás sorprender al enemigo y atacarlo en el puerto. Actúa con rapidez y enfréntate al enemigo.

SECUENCIA III: ATAQUE GENERAL

Aviones caza a las doce en punto

Un escuadrón de aviones caza enemigos atacará a tu flota. Si sorprendes al enemigo, la mayoría de los aviones estarán desprevenidos y no tendrán tiempo de responder a tu ataque. Si decides atacar frontalmente, el número de aviones enemigos será mucho mayor.

Utiliza el joystick para disparar tus cañones anti-aéreos. Muévelo hacia ATRAS para levantar los cañones o hacia DELANTE para bajarlos. Pulsa el botón para disparar. Tus municiones nunca se agotan pero tus armas deberán ser recargadas (lo que supone un cierto tiempo de espera en algunos momentos). No malgastes los proyectiles o no podrás disparar rápidamente en los momentos más críticos.

Por cada disparo recibido aumentará tu tasa de daños por uno. Cuando el nivel de daños alcance un determinado nivel perderás uno de tus barcos; esto depende del nivel de dificultad seleccionado.

Ocasionalmente verás aviones de reconocimiento enemigos cuya misión es informar al enemigo de tu situación. Si destruyes a uno de estos aviones ganarás 2.000 puntos.

Si sobrevives al ataque aéreo, te enfrentarás a un combate naval.

SECUENCIA IV: ESTACIONES DE BATALLA

Cuando los aviones enemigos hayan sido neutralizados, varios barcos y cruceros de guerra empezarán a bombardear a tu flota. Utiliza el joystick para disparar contra los barcos enemigos e intenta hundirlos. De nuevo, como en la escena anterior, si has sorprendido al enemigo y lo has cogido fuera de sus posiciones, su resistencia será menor.

Para controlar tus armas

Mueve y dispara como en la secuencia ATAQUE GENERAL. Utiliza el grado de elevación para estimar

la distancia (un primer cambio en la elevación supone 200 m. de distancia).

Los barcos enemigos serán más peligrosos si los atacas directamente. Pierdes un barco cada vez que eres alcanzado por uno de sus disparos.

Puntos de bonificación

El transportador de aviones enemigos intentará escapar. Si hundes el transportador ganarás 10.000 puntos.

Después del combate naval tendrás que atracar con tu flota en el puerto. Como sólo hay espacio para 4 barcos, ganarás 2.000 puntos por cada barco extra.

SECUENCIA V: ¡HACIA LA PLAYA!

Cada barco que entra en el puerto lleva dos tanques. Cuando tus tanques toquen tierra, avanza hacia la playa y ábrete camino a través de los sistemas de defensa enemigos hasta llegar al fuerte Khun-Lin. Cuando tus tanques empiecen a avanzar no podrás dar marcha atrás. Los tanques pueden desplazarse lateralmente pero siempre siguen moviéndose hacia delante. Hay muchos obstáculos en tu camino: minas, armas antitanque, tanques enemigos, bunkers, etc. En este momento están preparados y dispuestos a acabar contigo. Cada sistema de defensa enemigo vale una serie de puntos; su valor aparece cuando son destruidos. Cada vez que un tanque consigue llegar a Khun-Lin, el siguiente tanque tendrás más problemas para llegar. Piensa que perderás varios tanques antes de conseguir hacerte con el fuerte.

SECUENCIA VI: LA BATALLA FINAL

Cuando un tanque llegue a Khun-Lin, deberá lanzar 10 proyectiles para destruirlo. Hay 10 objetivos a destruir pero los deberás atacar de uno en uno. El objetivo vulnerable se pondrá de color blanco. Cuando hayas destruido un objetivo, otro se pondrá de color blanco y así sucesivamente hasta que los hayas destruido a todos.

El fuerte está defendido por un enorme cañón. Cuando el cañón te descubra, calculará tu rango y te disparará. Este cañón nunca se equivoca. En la batalla final necesitas muchos tanques. Si consigues destruir el fuerte, el enemigo se rendirá y tú serás el vencedor.

Puntuación

Aunque consigas destruir el fuerte, Beach Head te permite seguir jugando para ganar más puntos. Ganas puntos por:

- Cada barco que consiga atravesar el canal: 3.000.
- Aviones: 400.
- Avión de reconocimiento: 2.000.
- Transportador: 10.000.
- Otros barcos: 2.000.
- Tanque enemigo: 1.000.
- Ametralladora: 400
- Bunkers: 800.
- Torres: 600.
- Objetivos: 2.000.
- Khun-Lin destruido: 20.000.
- Barcos extra: 2.000.

Características adicionales (sólo en CBM64/128)

Ajuste de sonido: Beach Head ha sido diseñado para tener el mejor sonido posible. Como algunos ordenadores Commodore 64 tienen filtros diferentes, quizá sea necesario ajustar los filtros para conseguir la máxima calidad. Puedes cambiar los ajustes tecleando una F durante la pantalla de selección de nivel. La prueba de sonido es el disparo de los cañones antiaéreos. Ajusta este sonido al nivel deseado.

Ajuste del color: Para cambiar de color, teclea B durante la pantalla de selección de nivel.

Pantalla de los 10 mejores: Durante la selección de nivel si pulsas la tecla T podrás ver las diez mejores puntuaciones y salvarlas.

Pausa

Para hacer una pausa y congelar la partida, pulsa la tecla Commodore. Para continuar vuelve a pulsar esta misma tecla.

Interrumpir

Si te sientes superado por la situación y deseas cancelar la partida, pulsa la tecla CTRL y volverás a la pantalla de selección de nivel.

Demostración automática

Si dejas de jugar durante un minuto, el ordenador empezará a jugar una partida de demostración. Para continuar jugando mueve simplemente el joystick.

Créditos

© 1983 Access Software

