

BEACH-HEAD II

U.S. Gold Software Limited est titulaire des droits d'auteur de BEACH HEAD II – de son code de programmation, de sa représentation graphique et de ses illustrations qui ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans le consentement de la société susmentionnée. Tous droits réservés mondialement.

Utilisation du Menu

Il suffit d'appuyer sur une touche quelconque lorsque l'écran de présentation est affiché, ou pendant la démonstration, pour faire apparaître l'écran menu.

Il se divise en trois zones: la première vous offre la possibilité de contrôler les alliés ou le dictateur, la seconde vous permet de choisir le niveau de difficulté (version à deux joueurs) et la troisième, qui est aussi la plus grande, contient les options de commande des alliés (**A**) et du dictateur (**D**).

Il existe en plus une liste de touches assurant les fonctions suivantes:

S – pour commencer le jeu.

P – pour sélectionner les alliés, le dictateur ou la version deux joueurs.

L – pour modifier le niveau de difficulté (facile – easy, moyen – fair, fair – ou difficile, hard).

C – pour passer à l'éditeur de commandes.

EDITEUR DE COMMANDE

L'éditeur de commande apparaît dès que vous appuyez sur la touche **C** lorsque le menu est affiché. Le premier joueur peut ainsi redéfinir les touches de commande ou sélectionner la manette de jeux. Trois touches de fonction sont affichées: **ENTER** pour valider la sélection effectuée, **J** pour sélectionner la manette de jeux (continuez à appuyer sur cette même touche pour explorer toutes les options) ou **D** pour redéfinir les touches. Lorsque vous choisissez de redéfinir les touches, un curseur se met à clignoter au-dessous de la touche à définir. Il vous suffit alors d'appuyer sur la touche voulue.

NOTE 1:

Si vous avez sélectionné la version à deux joueurs, le deuxième joueur peut aussi redéfinir ses touches après que le premier ait appuyé sur la touche **ENTER**.

NOTE 2:

La touche **H** sert à suspendre le jeu. Elle ne peut être modifiée et le joueur ne peut pas en faire une touche de commande.

NOTE 3:

En version à un joueur, le premier joueur peut sélectionner n'importe quelle touche de contrôle, excepté **H** et **T**. En version à deux joueurs, le second joueur ne peut sélectionner une touche déjà choisie par le premier joueur.

NOTE 4:

Le port à utiliser pour l'interface 2 Sinclair ZX est indiqué par LHS (port gauche) et RHS (port droit).

NOTE 5:

Pour mettre fin à une partie, il vous suffit d'appuyer sur les touches **T** et **H** (en frappant tout d'abord **T** car, dans le cas contraire, vous vous contentez de suspendre la partie).

INSCRIPTION

Lorsque vous appuyez sur la touche **S** pour commencer à jouer, le programme vous demande de spécifier votre nom. Vous avez droit à 8 lettres. En cas d'erreur, utilisez les touches d'effacement du Spectrum ou la touche d'effacement du Spectrum Plus.

Une fois satisfait du résultat, frappez **ENTER**. L'ordinateur se met alors à initialiser l'écran.

Introduction**LIGNE DE DONNEES : JUILLET 1947**

BEACH HEAD II est un jeu multiséquence en 'tête à tête' véritable avec l'ordinateur ou un autre joueur. Vous devez vous mesurer à l'un des deux personnages suivants, au choix:

PREMIER JOUEUR : COMMANDANT ALLIE (J.P. STRYKER)

Profil: le plus jeune officier à obtenir le rang de Commandant en chef. A combattu avec courage pendant la seconde guerre mondiale et a reçu la médaille d'honneur pour son héroïsme. Est monté rapidement en grade pendant la guerre et a gagné le respect et l'admiration de ses collègues pour son intégrité et ses capacités de leader.

DEUXIEME JOUEUR : DICTATEUR (SURNOMME LE 'DRAGON')

Profil: fou furieux et dangereux, assoiffé de pouvoir et de sang. A combattu furieusement les alliés pendant la seconde guerre mondiale dans le pacifique, a disparu et formé sa propre armée de renégats après la guerre. Le 'Dragon' exige (et obtient) la soumission totale de ses partisans qui le vénèrent comme un demi-dieu. C'est un excellent tacticien militaire qui a été piégé bien des fois et, bien que cerné par de nombreux adversaires, a toujours réussi à s'en sortir grâce à sa ruse et sa brutalité. Son objectif actuel est d'anéantir les forces qui ont fait essuyer une défaite cuisante à son armée et détruit sa forteresse.

Sequence 1 : 'L'Attaque'**APERCU GENERAL:**

Les forces alliées sont entrées dans les terres par hélicoptère et sont prêtes à donner un nouvel assaut au sanctuaire du 'Dragon' pour libérer les prisonniers capturés au cours des dernières batailles. Le dictateur va mettre en oeuvre son arsenal complet pour combattre les troupes alliées dans une guerre d'usure.

CONTROLES DES ALLIES PENDANT LA PREMIERE SEQUENCE

Les alliés contrôlent l'hélicoptère se trouvant au fond de la scène de départ. Les commandes de l'hélicoptère sont les suivantes:

POUSSEZ LA MANETTE DE JEUX VERS LA GAUCHE OU LA DROITE pour diriger l'hélicoptère vers la gauche ou la droite.

POUSSEZ LA MANETTE DE JEUX pour augmenter le poids de l'hélicoptère.

TIREZ LA MANETTE DE JEUX pour réduire le poids de l'hélicoptère.

APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR pour faire sauter les parachutistes et donner l'assaut.

Si l'hélicoptère vole trop bas, les parachutes n'ont pas le temps de s'ouvrir et les parachutistes se tuent.

Après avoir atterri, les parachutistes se dirigent vers le premier mur.

L'hélicoptère ne peut avancer vers vous et ne peut être abattu par la mitrailleuse, mais il peut toucher les parachutistes qui n'ont pas encore atterri.

Lorsque vous larguez les parachutistes, assurez-vous que vous les répartissez aussi uniformément que possible (six au plus derrière chaque section du premier mur). Si vous en placez plus de six derrière un mur, il y a trop de monde. Les parachutistes en trop désertent et vous allez vite vous retrouver à court d'homme.

Le nombre de parachutistes varie selon le niveau de difficulté. Au premier niveau, **EASY**, vous en avez 24, contre 16 au deuxième, **FAIR**, et 8 au troisième, **HARD**.

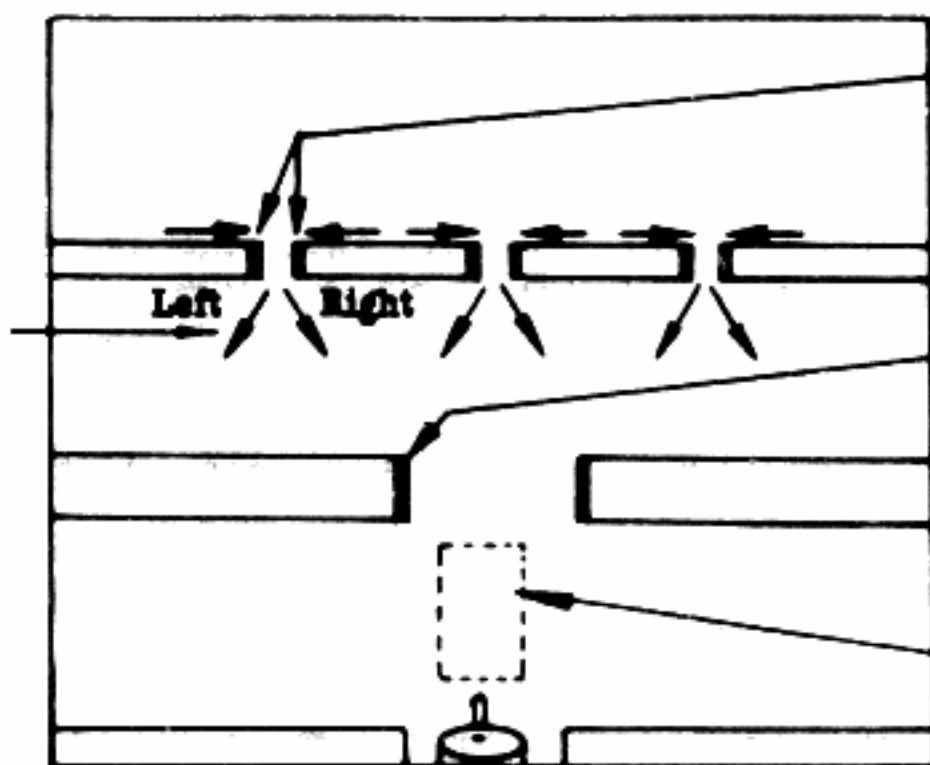
Une fois que vos hommes ont atteint le premier mur, ils doivent s'avancer vers le second. La séquence de commande est la suivante:

- Appuyez sur le bouton de tir pour mettre vos hommes en place.
- Poussez la manette de jeux vers la gauche ou la droite pour les faire avancer vers le second mur.

Le voyant blanc indique sur quelle section de mur va agir la commande et, par conséquent, sur quels soldats. (Voir la figure 1)

Figure 1

Poussez la manette vers la gauche ou la droite pour faire avancer vos hommes.



Le voyant blanc indique d'où vont provenir les soldats (appuyez sur le bouton lorsque le voyant est allumé).

1er mur

Voyant (sélectionnez le mur en appuyant sur le bouton).

2ème mur

Zone de tir

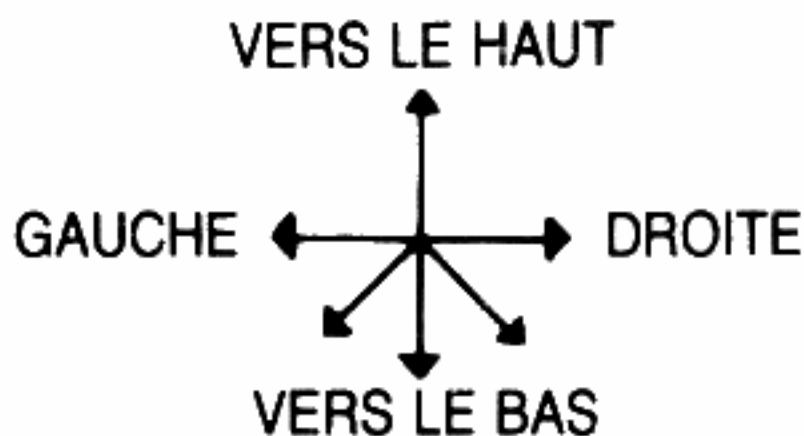
Les soldats atteignant le second mur essaient de se mettre en sécurité, hors de portée de la mitrailleuse. Lorsqu'un homme parvient à passer la mitrailleuse, il peut faire sauter la porte et passer à la séquence suivante. Dès qu'un soldat atteint le

second mur, les troupes alliées reçoivent des renforts qui viennent doubler le nombre de vos hommes

Tous vos hommes doivent cependant défier la mitrailleuse. La séquence de commande dans cette section est la suivante (voir figure 1).

a) **SELECTIONNEZ UNE SECTION DU MUR** en appuyant sur le bouton de tir lorsque le voyant de cette section est allumé. Poussez la manette de jeux vers la gauche ou la droite pour éteindre le voyant et animer un homme derrière le mur. Si le témoin ne cesse de passer d'un mur à l'autre, c'est qu'il ne vous reste plus d'homme derrière cette section de mur.

b) **CONTROLE DU SOLDAT.** Il se trouve derrière le mur sélectionné. Les commandes sont les suivantes:



Pour lancer une grenade, appuyez sur le bouton de tir.

Les hommes ne peuvent pas battre en retraite en diagonale mais peuvent toutefois charger dans cette direction.

c) **COMMENT FAIRE SAUTER LE MUR A UN DE VOS HOMMES (FACULTATIF).** Vous pouvez faire sauter le mur à un de vos hommes à titre de diversion pour attirer sur lui les tirs ennemis. Cet homme est entièrement guidé par l'ordinateur et compte comme un homme normal (s'il réussit, naturellement). Pour faire franchir le mur à l'un de vos hommes, vous devez positionner le soldat contrôlé par ordinateur derrière le mur et appuyer sur le bouton de tir. Si rien ne se passe, c'est qu'il ne reste derrière le mur que l'homme que vous contrôlez.

d) **COMMENT LANCER UNE GRENADE.** Vous parviendrez à améliorer considérablement votre score en endommageant la mitrailleuse. Le soldat que vous contrôlez peut lancer une grenade à tout instant afin de marquer des points, à condition que ses pieds soient dans 'la zone de tir'. (Voir figure 1). Cette zone de tir diminue au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente.

La séquence se termine dès que tous les hommes parviennent à déjouer la mitrailleuse. Pour passer à la séquence suivante, il faut qu'un homme au moins réussisse à déjouer la mitrailleuse.

CONTROLE DU DICTATEUR PENDANT LA PREMIERE SEQUENCE

Le dictateur contrôle la mitrailleuse au premier plan. La manette de jeux détermine la direction de tir (gauche, droite, vers le haut et vers le bas). Pour actionner la mitrailleuse, appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeux. Vous pouvez voir la trace laissée par les balles sur l'écran. Votre stock de munitions est illimité. Lorsque vous tirez, vous ralentissez le mouvement de la mitrailleuse, c'est pourquoi il vaut mieux arrêter de tirer lorsque vous devez pointer rapidement la mitrailleuse sur une autre cible.

Votre score dépend du nombre de soldats que vous parvenez à tuer. La mitrailleuse ne peut atteindre l'hélicoptère mais peut abattre les parachutistes. Evidemment, plus les soldats alliés sont proches, et plus ils sont faciles à abattre.

Les troupes alliées peuvent se mettre hors de portée de la mitrailleuse en passant le premier mur à l'extrême droite ou à l'extrême gauche. S'ils y parviennent, vous ne pouvez plus les arrêter à moins qu'ils ne se mettent à la portée de la mitrailleuse. Le jeu se termine si aucun homme des troupes alliées ne parvient à se mettre en sécurité.

NOTE

SI UN DES SOLDATS ALLIES parvient à atteindre le second mur, les troupes alliées reçoivent des renforts doublant le nombre d'hommes encore en vie.

Deuxième Sequence : 'Le Sauvetage'

APERCU:

Les forces alliées se trouvent dans le sanctuaire et essaient de venir en aide aux prisonniers. Les hommes du 'Dragon' manquent de munitions mais sont quand même déterminés à empêcher les prisonniers de s'échapper. Les prisonniers ont une tâche difficile à remplir : traverser la cour pendant que les hommes du 'Dragon' leur lancent tout ce qui leur tombe sous la main.

FORCES ALLIEES

Les alliés se sont emparés de la mitrailleuse du dictateur pour protéger les prisonniers qui s'échappent. Ils sortent à l'extrémité gauche de l'écran et essaient de traverser la cour pour parvenir à l'aire où sont garés les hélicoptères venus les chercher. Votre mission est de protéger les dix prisonniers des hommes du 'Dragon'.

Le 'Dragon' dispose de quatre armes pour arrêter les prisonniers : un soldat en haut du mur qui jette des rochers, un autre homme qui place des mines dans une trappe située sur le chemin emprunté par les prisonniers, un char qui n'a pas de munition mais qui se dirige droit vers les prisonniers pour essayer de les écraser et, pour terminer, un camion avec une mitrailleuse de petit calibre pouvant abattre les prisonniers.

Pour détruire le char, il faut toucher la petite boîte située au milieu de la chenille. Dans le cas du camion, il faut viser le pare-brise et abattre les soldats qui se trouvent dans la cabine.

Lorsque les prisonniers sont sur l'écran, vous pouvez les faire courir plus vite en abattant une des trois portes se trouvant sur le mur de la cour.

Il se peut que votre mitrailleuse touche des prisonniers par accident, sans leur faire aucun mal. Le seul inconvénient est qu'ils s'arrêtent un court instant et qu'ils se remettent ensuite à courir, mais moins vite.

N'oubliez pas que la mitrailleuse bouge plus rapidement lorsque vous n'appuyez pas sur le bouton de tir.

LE DICTATEUR

Le dictateur dispose de quatre armes:

Soldat sur le mur: Pour vous servir de ce soldat, poussez la manette de jeux vers l'avant et, dans cette position, orientez-la vers la droite ou la gauche. Elle contrôle le mouvement du soldat sur le mur et c'est alors à vous de le guider. Une fois positionné au-dessus du prisonnier, poussez la manette de jeu vers l'avant et appuyez sur le bouton de tir pour soulever l'objet. Dès que les bras du soldat sont étendus, poussez de nouveau la manette de jeux vers l'avant et réappuyez sur le bouton de tir pour laisser tomber l'objet. Lorsque ce soldat est abattu, il est remplacé par un autre au terme d'un court délai.

Char: Pour déployer le char, poussez la manette de jeux vers la droite et appuyez sur le bouton de tir. Le char est contrôlé par ordinateur dès qu'il a commencé à bouger. A chaque fois que le char est détruit, il peut être remplacé par un autre en répétant la même procédure. Par contre vous ne pouvez pas déployer de char lorsqu'un des prisonniers a réussi à franchir la porte la plus à droite.

Camion: Pour mettre le camion en jeu, poussez la manette de jeux vers la gauche et appuyez sur le bouton de tir. Le camion est contrôlé par ordinateur dès qu'il a commencé à bouger. A chaque fois que le camion est détruit, il peut être remplacé par un autre en répétant la même procédure. Le prisonnier doit avoir franchi la porte la plus à gauche avant de pouvoir activer le camion.

Trappe: Pour utiliser ce soldat, tirez la manette de jeux vers vous. Dans cette position, dirigez-la vers la gauche ou la droite pour déplacer la trappe sur le sol. Pour poser une mine, tirez sur la manette de jeux et appuyez sur le bouton de tir. Un soldat apparaît alors et place une mine sur le chemin du prisonnier. Lorsque ce soldat est abattu, il est remplacé par un autre au terme du bref délai.

NOTE:

Pour le dictateur, la meilleure stratégie consiste à garder autant d'objets que possible sur l'écran pour occuper la mitrailleuse alliée. Il est par exemple conseillé de déployer un nouveau char ou camion dès que le précédent a été abattu. Apprenez à coordonner le soldat chargé des mines et celui qui se trouve sur le mur. La clé du succès se trouve dans la mitrailleuse.

Troisième Sequence : 'Evasion'

APERCU:

Les hélicoptères de sauvetage doivent ensuite emmener les prisonniers hors de l'île en déjouant le 'Dragon'. Outre le système des défense informatisé, le 'Dragon' commande les chars affichés sur l'écran. Il y a quatre hélicoptères, et chacun d'entre eux peut emmener tous les prisonniers, ou plusieurs seulement. Mais c'est le dictateur et lui-seul qui décide du degré de difficulté auquel va devoir faire face

chaque hélicoptère. Les appareils peuvent voler dans quatre directions (nord, sud, est et ouest). Chaque trajectoire est différente, certaines étant plus difficiles que d'autres. Vous ne pouvez emprunter qu'une seule fois une trajectoire particulière. Par exemple, si vous parvenez à emmener tous les prisonniers dès la première fois, le dictateur choisit une trajectoire difficile pour ne vous laisser que peu de chance de vous en sortir. Cependant, si vous réussissez à vous évader, vous avez droit à des points de bonus.

DICTATEUR

Le dictateur contrôle la trajectoire de chaque évasion individuelle et les chars sont situés dans tout le terrain ennemi. Le joueur doit se tenir prêt à positionner son char dès qu'il apparaît sur l'écran. Pour pouvoir détruire l'hélicoptère, il doit être très exactement en face de ce dernier. Une fois le char correctement positionné, appuyez sur le bouton de tir pour lancer un obus. Les chars sont situés sur toute la trajectoire d'évasion.

NOTE:

Le dictateur a intérêt à empêcher son adversaire de voir la sélection de trajectoire.

FORCES ALLIEES:

Vous devez sélectionner le nombre de prisonniers pour chaque hélicoptère en poussant ou en tirant la manette de jeux. Une fois l'hélicoptère chargé, appuyez sur le bouton de tir pour mettre le moteur en marche. ~~pour tirer les tusees de~~ l'hélicoptère, appuyez sur le bouton de tir. **VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT DE SURVOLER LES MURS**, vous devez les traverser par les orifices qui y sont percés.

Quatrième Sequence : 'Le Combat'

APERCU:

Avant d'envahir l'île, le bastion dont le 'Dragon' a fait son sanctuaire était un ancien temple où les îliens venaient vénérer leurs dieux. Sous ce temple se trouve une série de caves. Elles étaient jadis utilisées pour les combats entre indigènes au cours des cérémonies ritualistes.

Le commandant Stryker a fini par trouver le dictateur dans sa dernière cachette, au coeur du sanctuaire. Le décor est dressé pour le combat entre un fou furieux et un libérateur – un seul en sortira vivant.

CONTROLE DES ALLIES ET DU DICTATEUR

Les seules armes qui restent sont des bâtons extrêmement pointus, appelés 'pontas', que les indigènes utilisaient autrefois pendant les cérémonies. Deux indigènes se tenaient debout en face l'un de l'autre et essayaient mutuellement de se faire tomber à l'aide des pontas. Au bout d'un certain nombre de coups, l'un

d'entre eux finissait par s'évanouir et mourir. Le 'Dragon' a défié Stryker pour cette ultime épreuve de supériorité. Les joueurs sont isolés sur leur plate-forme respective dominant la rivière souterraine. Pour contrôler le mouvement sur la plate-forme, poussez et tirez la manette de jeux.

Les deux joueurs peuvent sauter ou se baisser pour éviter de se faire toucher. Pour vous baisser, poussez la manette de jeux vers l'eau. Lorsque vous pensez être en bonne position pour lancer le poonta, appuyez sur le bouton de tir. Vous pouvez le diriger en procédant comme suit:

TIR RECTILIGNE – appuyez sur le bouton de tir.

TIR COURBE – appuyez sur le bouton de tir. Une fois que le tir a commencé, poussez ou tirez la manette de jeux selon le cas, puis relâchez-la.

L'épreuve se déroule en cinq étapes, une étape se terminant dès qu'un joueur a été touché quatre fois. Le score s'affiche à la fin de chacune d'entre elles. Pour commencer une nouvelle étape, appuyez sur le bouton de tir. Outre les points marqués à chaque fois que vous touchez l'autre joueur, vous pouvez gagner des points supplémentaires en remportant le 'blitz' (4 – 0).

Conseils Pour Une Meilleur Score

On obtient généralement de meilleurs scores aux niveaux les plus difficiles.

Scene d'Attaque

ALLIES : peuvent améliorer considérablement leur score en lançant des grenades et en détruisant la mitrailleuse.

Scene d'Evasion

ALLIES : marquent des points à chaque objet détruit et à chaque prisonnier sauvé.

DICTATEUR : sa seule occasion de marquer des points est de détruire l'hélicoptère et ses passagers.

U.S. Gold Limited. © 1986 Access Software. Tous droits réservés.