HEAVY METAL

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CRM 64/128 à cassettes

Appuvez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuvez sur le bouton PLAY de votre magnétophone puis suivez les instructions sur l'écran.

CBM 64/128 à disquettes
Tapez LOAD"HEAVY METAL", 8,1 et appuyez sur RETURN. Pour "BEACH
HEAD", insére la disquette 2, tapez LOAD"***, 8,1 et appuyez sur RETURN, suivez ansuita les instructions sur l'écran

Spectrum 48K à cassettes

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER, puis appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

Spectrum +2, +3 à cassettes

Appuyez sur ENTER sur l'option LOADER (Chargeur), puis appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

Spectrum +3 à disquettes

Allumez votre ordinateur, insérez la disquette et appuvez sur ENTER sur l'option LOADER (Chargeur), suivez ensuite les instructions sur l'écran.

Amstrad CPC à cassettes

Appuyez simultanément sur les touches CTRL et petit ENTER. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

Amstrad CPC à disquettes Tapez RUN'DISK et appuyez sur ENTER, puis suivez les instructions sur l'écran.

Atari ST Allumez votre ordinateur et insérez la disquette du jeu, celui-ci se chargera et commencera automatiquement

CBM Amiga Allumez votre ordinateur et insérez la disquette du jeu, celui-ci se chargera et

commencera automatiquement.

Utilisateurs de cassettes, veuillez noter: Beach Head se trouve vers la fin de la seconde face de la cassette. Pour charger ce jeu, embobinez la cassette jusqu'à environ la moitié, arrêtez-la et exécutez la procédure de chargement indiquée ci-dessus.

ECRANS DES TITRES ET DE DEMO

Ecran des titres - Versions C64, ATST, Amiga seulement)



Après avoir changé la disquette de face, la première chose que verrez s'appelle L'ECRAN DES TITRES. A partir de ce niveau vous pouvez choisir une ou deux

1. PLAY THE GAME (Jouer le jeu) - Allez à PERSONNEL FILE (Dossier Personnel). 2. DEMONSTRATION - Allez à DEMO SCREEN (L'Ecran de Démo) où vous verrez une avant-première de n'importe lequel des 4 principaux écrans d'action.

ECRAN DE DÉMONSTRATION

Cet écran vous permet de voir une séquence de démonstration de n'importe lequel des 4 principaux écrans d'action. MBT - Principaux Tanks de Combat

ADAT - Système de Défense aérienne Anti-Tanks

FAV - Véhicule d'Attaque Rapide. TACC - Centre de Commandement Tactique (Version C64 seulement)

Pendant la démonstration, vous pouvez commencer le jeu et aller directement au Dossier Personnel en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT. Si vous préférez attenure et voir la demo unus sa i Démonstration.

Choisissez "EXIT" pour retourner à L'Écran des Titres.

Le Dossier Personnel (Personnel File)

Le Dossier Personnel récapitule les noms et les gardes de tous les officiers. Si vous jouer pour la première fois, utilisez la fonction "ADD NAME" (AJOUTER UN NOM) pour ajouter VOTRE NOM à la liste. (Choisissez ADD NAME, tapez votre nom et appuyez sur la touche RETURM).

appuyez sur la toucne REFUNO). Vous pouvez avoir jusqu'à 10 noms sur le dossier, et il doit y avoir une ligne vierge pour pouvoir ajouter un autre nom. S'il n'y a pas de ligne vierge, utilisez la fonction "DELETE NAME" (EFFACER UN NOM) pour effacer un des noms déjà sur la liste.

Appuyez sur la fonction "CANCEL" pour retourner à l'Écran des titres.

Le Dossier du Joueur

Chaque joueur a son propre dossier dans lequel les évaluations de sen performances, son temps dans les service, ses promotions sont automatiquement enrepitries et sauvespardés. Chaque nouveau venu dans le jeu doit commencer comme Elève (Officier à l'Ecole de Formation d'Officier (1753), Un pouser deviendre of little de de Sous-Lieutenant) après avoir qualifié dans chacun des trois Simulateurs de Combat. Se qualifier n'es pas sifficiel, mais les Eleves Officiers divorte démonstrer combat. Se qualifier n'es pas sifficiel, mais les Eleves Officiers divorte démonstre similateur. Le joueur se peut pas joues l'a piacle d'Commandement Tectique avant d'être promu su rande de Sous-Lieutenant.

Promotion

Votre grade est déterminé par le total des points de promotion que vous avez accumulés à chaque fois que vous avez joué. Vérifiez bien qu'à chaque fois que vous jouez, sous le même PLAYER NAME (NOM DU JOUEUR) pour que vos points v'ascumulent.

vos points s'accumulent.	
GRADE	TOTAL DES POINTS DE PROMOTION
GENERAL (5 Etoiles)	
GENERAL (4 Etoiles)	
GENERAL (3 Etoiles)	
GENERAL (2 Etoiles)	51300-62099
GENERAL (1 Etoile)	
COLONEL	32400-41399
LIEUTENANT-COLONEL	24300-32399
COMMANDANT	17100-24299
CAPITAINE	

Ecole de Formation d'Officiers

Si vous ne vous êtes pas encore qualifié, vous irez automatiquement à l'écran OTS (reportez-vous à l'ordinogramme) et ensuite à l'ECRAN DE SIMULATION DE COMBAT.

Si vous vous êtes qualifié, vous îrez automatiquement à l'ECRAN DES OPTIONS (reportez-vous à l'ordinogramme) à partir duquel vous pourrez choisir de jouer la partie de COMMANDEMENT TACTIOUE du leur

L'écran OTS

LIEUTENANT

Si l'écran OTS (Ecole de Formation d'Officiers) apparait, cela veut dire que vous étes toujours un élève officier et vous n'avez pas encore était promu. Seuls les officiers (Sous-Lieutenant ou de grades supérieurs) ont le statut de COMMANDEMENT TACTIQUE. Après avoir quitté cet écran, vous irez

directement à l'écran de SIMULATION DE COMBAT où vous aurez la chance de vous qualifie. Une fois qualifié dans chacun des trois simulateurs vous retournerez à l'écran OTS.

Simulation de Combat

Les Simulateurs de Combat sont conçus de façon à tester et à améliorer vos compétences dans des conditions de combat simulé.

Se qualifier

Pour vous qualifier il vous faut marquer un minimum de 5,000 points dans chaque des trois SIMULATEURS DE COMBAT. Vous obtiendrez l'avancement que votre temps de service et votre performance justifient.

Yous pouvez retourner aux SIMULATEURS DE COMBAT à tout moment pour améliorer vos qualités de combat ou pour vous mesurer contre d'autres officiers et obtenir les neilleurs scores. You derniers et meilleurs scores dans les simulateurs seront sauvegardés avec votre dossier personnel. Les meilleurs scores sont pris en considération au moment des promotions.

en consideration au moment des promotions.

Opérer les Simulateurs de Combat
Les Simulateurs de Combat fonctionnent de la même facon que leurs contreparties

sauf qu'ils ont une quantité illimitée de carbbrant et d'ôbus et un nombre fixe d'unifée contre lesquelles se haite. Une fois toutes les unités détruite, la simulation est terminée. Votre performance est entièrement basée sur le nombre de points marquée pendant a simulation. Reportez-vous à la section Opèrez Votre Matériel pour des informations plus détaillées sur la façon dont chaque pièce de votre hardware fonctionne.

JOUER LES OPTIONS

L'écran des options

Vous irez aucoinatiquement à l'écran des options si vous avez un grade de Sous-Lieutenant ou un grade supérieur.

Cet écran vous permet de sélectionner soit le Commandement Tactique, soit la Simulation de Combat.

La Simulation de Combat est la même partie da jeu que vous devize jouer quad vous éties un Elève Officier. Maintenant elle est optionnelle. Vous pouvez utiliser les simulateurs pour vous perfectionner avec une piéce de matérial. Vous pouvez aussi vous perfectionner avec une piéce de matérial. Vous pouvez pouvez aussi vous perfectionner avec une piéce de matérial. Vous pouvez aussi vous message contre vou amis, a un niveau quelque pitu d'Arcadér dans lequel vous message contre vous amis, a un niveau quelque pitu d'Arcadér dans lequel aussi mineux aux endans plus jeuemes se simulateurs de combat convionnent aussi mineux aux endans plus jeuemes.

Le Commandement Tactique est beaucoup plus stimulant que la simulation par elle-même. Il combine tous les articles des trois simulateurs avec des éléments de stratégie, des manœuvres tactiques, de combat et de ravitaillement. Vous devez montrer vos qualités de commandant supérieur si vous espérez recovir d'importantes promotions.

L'Ecran TACC

Minable



TACC signifie TActical Command Centre (Centre de Commandement Tactique). Ces sur cet écrar que toutes les décisions concernant le déploiement des forces, l'engagement avec l'ennemi, le ravitaillement etc. Les forces ennemies essaieront de capturez votre Quartier Géneral et vous essaieres de les arrêter. Après avoir déplace vous forces pour un engagement avec l'ennami, vous pouvez choisir de les de regarder, vous perties zans doutes et votre Géneral vous le fres payer. Si vous de regarder, vous perties zans doutes et votre Géneral vous le fres payer. Si vous

choisissez de vous battre, l'issue dépendra de beaucoup de votre performance. Reportez-vous à la section de Commandement Tactique pour plus d'informations détaillées sur la façon de manœuvrer vos forces et d'interpréter les informations provenant du TACC.

Ecran de Compte-Rendu de Fin de Mission

(Reportez-vous, s'Il voas plait, à l'ordinogramme du jeu). Après avoir terminé un jeu pendant le Commandement Tactique, vous irez à l'Ecran de Compte-Rendu pour une évaluation. Les points de promotion sont accordés selon la performance générale de votre jeu. Vous n'avez pas besoin de gagner pour obtenir un bon rang. Puisque l'ennemi sera tujours supérieur en nombre. Il est plus immortant de réduire

le plus possible sa supériorité que de gagner.

comme il vous est montré ci-dessou	s.
Evaluation de Performance	Points de Promotion
Exceptionnelle	2200 ou plus
Supérieure	2000 à 2199
Exemplaire	1800 à 1999
Louable	1500 à 1799
Satisfaisante	1200 à 1499
Inférieure	900 à 1199
***	COO 1 COO

300 à 599

Le jugement du Général

Le venera 1 et collès E. I. "Dad DARK Fiet I pas une personne comprénensive. Il n a pas de sympatible pour les nouveux officiers et ne les tolère pas. Vous trouverz peut-être ses remarques quelques fois assez dures, mais dans le fond, c'est bien ce qu'il pense de vous. Il y a cependant un espoir. Montre de la persévrance et qui sait, un jour vous vous retrouverze peut-être Cénéral 5 étolles et le supérieur de ce vieux Diak. Je me écemande ce qu'il aurait alors à dire?

Appuyez sur le BOUTON ou la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer.



VOUS SERVIR DE VOTRE EQUIPEMENT

Opérer le M1A1 Abrams Principal Tank de Combat (MBT)

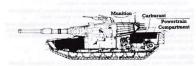


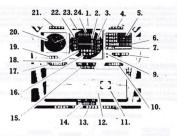
Description

Préparez-vous à prendre les commandes d'un MIAI làtrams, le tank de combat le plus récient et le plus cophistique de l'armée américaine. Le MI comprend une combinaison sans éçal», de mobilité, de protection blindée et de puissance de tir. Son blindée et de puissance de tir. Son blindée pet client, fait de métaux durs composites, apporte une excellente protection contre la plupart des oqvives anti-tanks. Le MI fonctionne grâce à un moteur 1908 PF à truthe à que I a aussi un Télemètre à Laser et un Gyro Stabilisateur qui permettent à ce tank d'entre en combat en plein mouvement. Le MI a une canno de 120mm, des décharqueux défennis fe d'unée manouvrant à une vitesse maximum de 73 KPE (4MMPB). Apprenez à opèrer votre MI le plus efficacement possible et familisatier-evous avec toutes ses fonctions.

Objectif

Votre objectif est de détruire le plus possible de cibles ennemies tout en essuyant le moins de pertes possibles. Vous rencontrerez des tanks ennemis, de l'artillerie, des tirs de mortiers et des systèmes de fusées à lancement multiple.





Principal Tank de Combat - Instruments

- 1. SCORE Marque
- ALIGNMENT ARROW (When this ARROW is centred on your target, you pointing directly at it) (Always turn TO THE ARROW).
- PROJECTILE RANGE (Based on gun angle) Portée du projectile (Basée sur l'angle du canon).
- 4. PLAYER STRENGTH Force du joueur.
- AMOUNT OF AMMUNITION REMAINING Quantité de munitions resi M827 – la seule salve qui peut détruire un tank M829 – Standard combat M830 – combat normal
- 6. AMOUNT OF SMOKE REMAINING Quantité de fumée restante.
- C. ALMOUNT OF BINORE RESIDENTIA
- 7. FUEL GAUGE Jauge de carburant.
 8. SPEED INDICATOR (Minus means reverse) -
- 9. Indicateur de vitesse (Nombres négatifs veulent dire marche en arrière).
- 10. FORWARD/REVERSE INDICATOR (Blue means forward) -
- Indicateur de marche avant/arrière (le bleu veut dire en avant)
- ENEMY LASER SCAN WARNING (Accompanied by an audible alarm) Alerte scanographique à laser de l'ennemi (Accompagnée d'une alarme sonore).
- TARGET CURSOR (Shows the position of the target) Curseur de cible (Montre la position de la cible).
- 13. MAIN VIEWING SCREEN Ecran principal d'observation.
- 14. INFORMATION & MESSAGE DISPLAY Affichage d'information et de me
- 15. DRIVER'S HEADING (Direction the tank is heading) -
- Direction du conducteur (Direction vers laquelle le tank se dirige).
- TURRET HEADING (The direction the 120mm gun is pointing) Direction du canon de tourelle (La direction vers laquelle le canon 120mm est pointé).
- 17. GUN ANGLE Angle du canon.
- TARGET ALERT (Accompanied by an Audible tone) Alerte à la cible (Accompagnée d'un ton sonore)
- 19. TARGET RANGE (digital) Portée de la cible (Numérique)
- TARGET VECTOR (Heading to intercept) Direction de la cible (se dirigeant pour interception).
- 21. THERMAL IMAGING SYSTEM Système de thermographie.
- 22. LNEMY STRENGTH Force de l'ennemi.
- TARGET RANGE (Analog) (in 100 meters) –
 Portée de la cible (Analog) (dans les 100 mètres).
- PERISCOPE VIEW WITH LASER RANGEFINDER Vue au Périscope avec Télémètre à Laser.

(This range must match the target range to score a hit) (Culto partie dolt the identique à la portie de la cité partie de la cité partie

DESCRIPTION DES INSTRUMENTS DU MRT

Systems de Thermographie

Le système de thermographie infrarouge produit une image en devinant la chaleur se dégageant d'un objet. L'énergie détectée est convertie en signaux électriques et les images affichées sont projetées dans l'oculaire de l'artilleur. L'information est alors envoyée dans le télémètre à laser pour viser.

Télémètre a Laser

L'information donnée par le système de thermographie est passée au télémètre à laser qui à son tour calcule automatiquement la Direction de la Cible et sa Portée. Le système opère pratiquement instantanément et est extrêmement précis, permettant aisni d'atteindre des cibles à longue distance et en mouvement. Le Télémètre à Laser élimine ainsi toute incertitude. L'artilleur n'a qu'à tourner la tourelle jusqu'à ce qu'elle pointe dans la diretion de la cible. (La cible est indiquée sur l'écran principal d'observation par le CURSEUR DE CIBLE). Une fois la cible alignée approximativement, l'artilleur utilise la FLECHE D'ALIGNEMENT pour plus de précision. Quand la FLECHE est centrée sur l'image de la cible, le canor

Vue au Périscope

l'indicateur de la PORTEE DU PROJECTILE soit identique (plus ou moins) avec Une image de la cible est automatiquement agrandie et affichée dans l'écran du périscope, la rendant ainsi facilement identifiable.

la vise directement. L'artilleur lève ou baisse l'angle de son canon jusqu'à ce que

La Marque

Utilisée en simulation de combat pour connaître vos points de combat.

La Force du Joueur

Le nombre de tanks restant dans votre unité.

l'indicateur de la PORTEE DE LA CIBLE, et enfin il tire.

La Force de l'Ennemi

Indique la force relative de la division er nemi. Ce nombre ne diminue pas toujours quand la cible ennemie est détruite. Il vous faudra peut-être un ou deux tirs réussis pour réduire la force relative de l'ennemi d'une unité.

LES MUNITIONS

M827 - (APFSDS*-T)

Cette salve est faite d'uranium réduit et est l'arme la plus effective contre tout type de blindé. C'est la SEULE salve qui peut pénétrer le blindage d'un tank TR-80.

M829 - (APFSDS*-T)

Salve de combat capable de pénétrer un blindé normal.

M830 - (HEATMP-T)

Salve de combat capable de pénétrer un blindé normal.

*Sabot de Largage Stabilisateur d'Empennage anti-Char.

Alerte Scanographique à Laser de l'Ennemi

Votre M1A1 est équipé de capacités de production de fumée afin de confondre les systèmes de visée de l'ennemi. Quand l'alarme de l'ALERTE SCANOGRAPHIQUE A LASER sonne, cela veut dire qu'un de vos senseurs a détecté un scan à laser ennemi. Vous devez alors émettre immédiatement de la fumée avant que le système de visée de l'ennemi ne se verrouille sur vous et tire. Si le tank ennemi est capable de vous atteindre dans le mille, votre tank sera détruit.

COMMANDES DU TANK PRINCIPAL DE COMBAT C64. ATST. AMIGA

EN AVANT	TAB	
EN ARRIERE	CONTROL	
SORTIE DE LA SCENE	ESCAPE	
STOP	BARRE D'ESPACEMENT	
FAIRE PIVOTER SEULEMENT		
LA TOURELLE	<>	
1	18 KPH	
2	36 KPH	
3	54 KPH	

72 KPH

CHANGER DE TOURELLES + - (C64 SEULEMENT) COMBUSTIBLE SOLIDE ETEINT/ALLUME INST DEL (C64 SEULEMENT) COMBUSTIBLE SOLIDE ETEINT/ALLUME **DELETE (AMIGA SEULEMENT)** COMBUSTIBLE SOLIDE ETEINT/ALLUME HELP (ATST SEULEMENT) OBUS/UTILISER LES M827 F1 UTILISER LES M829 F2 (F3 SUR C64) F3 (F5 SUR C64) UTILISER LES M830 PRODUIRE DE LA FUMEE F4 (F7 SUR C64) CHANGER ENTRE LA VUE DE L'ARTILLEUR ET DU CONDUCTEUR SHIFT

En avant - Baisser l'angle du canon

A gauche A droite Tourner le tank Tourner le tank vers la gauche vers la droite En arrière - Lever l'angle du canon

SPECTRUM Touches

P En haut En bas A gauche A droite ESPACE Feu/Sélection Pause du sous-jeu

Abandon pendant pause Manche à Balai: Sinclair 1/2 remplace les directions Kemp

Carseny

Additionnellement:-

TACCOM z,x,c,v

Selectionner l'unité du joueur. Entrer le sous-jeu.

MBT (TANK)

0 Barillet du canon baissé. A Barillet du canon levé. Accélerer S Ralentir Sélectionner une arme.

Fumée ADAT

ESPACE

n

Tir de Missile **AMSTRAD**

Touches

En haut Ã En bas 0 A gauche A droite

ESPACE Tirer/Sélectionner ESC Pause du sous-ieu 0 Abandon pendant pause

Manche à Balai: Manche à balai 1 remplace les directions. Touches additionnelles pour Spectrum.

Disquettes et cassettes.

Les versions sur disquettes sauvegardent le dossier personnel et le jeu TACCOM sur la face 'A' de la disquette du jeu. Les versions sur cassettes peuvent sauvegarder sur n'importe quelle cassette, mais le programme ne peut pas utiliser les dossiers nommés par l'utilisateur; c-à-d il charge le premier dossier correct qu'il rencontre.

DESCRIPTION DES COMMANDES DU MBT

Tourner le Tank

Tournez votre tank en poussant le Manche à Balai vers la droite ou vers la gauche. L'Angle du Canon Levez l'angle de votre canon (pour tirer plus loin et plus haut) en tirant le Manche à Balai vers l'arrière. Baissez l'angle du canon en poussant le Manche à Balai vers

l'avant. Feu

Tirez avec votre canon 120mm en appuyant sur le bouton de TIR.

Sesection du Type d'Ubus
Choisissez un des trois types d'obus différents comme suit:

M827 (Doit être utilisé sur des tanks) F1 (C64, ATST et AMIGA)

F1 (C64, ATST et AMIGA)
F3 (C64) F2 (ATST et AMIGA)
F5 (C64) F3 (ATST et AMIGA)

UTILISER LE TELEMETRE A LASER

M829 M830

Apprenez à compter sur votre Télémètre à Laser. C'est l'article offensif le plus puissant de votre M1. Suivez les instructions qui suivent tout en vous réfèrant au DIAGRAMME DES INSTRUMENTS.

- Tournez votre tank (si besoin) afin que la cible soit dans l'objectif du PERISCOPE.
 - Tout en regardant l'ECRAN PRINCIPAL D'OBSERVATION, tournez votre tank vers la gauche ou vers la droite (en utilisant votre manche à balai) jusqu'à ce que le barillet de votre canon soit pointé presque directement sur le CURSEUR DE CIBLE.
- 3. Maintenant regardez dans votre périscope et notez la location de la FLECHE D'ALIGNMENT.
- 4. Tournez-vous vers la FLECHE jusqu'à ce que celle-ci soit centrée sur l'image de la cible. VOUS ETES MAINTENANT EN ALIGNEMENT HORIZONTAL.
- Ensuite, regardez la PORTEE DE LA CIBLE (La série de gauche des nombres verticaux).
- 6. Maintenant baissez ou levez l'angle de votre canon jusqu'à ce que la PORTEE DU PROJECTILIS soit (presque) identique à la PORTEE DE LA CIBLE. (La portée du projectile est la série de droites des nombres verticaux). VOUS ETES MAINTENANT EN ALIGNEMENT DE PORTEE.
- Si vous êtes toujours en alignement horizontal, vous devriez tirer au canon en appuyant sur le bouton de TIR.

RESTEZ EN MOUVEMENT!

Votre tank est recouverd van blindage réactif verrouillé sur l'extérieur du tank et de as tourelle. Il explose vers l'écriteur afin de réduir l'impact des obus se dirigeant vers le tank. Ceci vous permet d'accuser un certain nombres de coups sans pour celà êter mis hors de combat. Cependant si vous étes immobile, vous aurze plus de chance d'être touché plusieurs fois au même endroit et serez par conséquent beaucoup plus vuinérable.

"Vous devez tuer et être tué mais ne pas hésiter".

Général Mosche Dayan

OPERER LE SYSTEME AERIEN DE DEFENSE ANTI-TANK (ADAT)

Description



Grite unité est un lanceux de missiles modulaires très sophistiqué, conçu spécialement pur être use arms anti-aérienne/anti-Anie. Le composare principal de ce système est la plate-forme de lancement basée sur la tourelle et qui consisté de deux céétés de quarte missiles portant des rayons lance. L'unité a aussi un canon de 30mm pour une puissance de tir additionale. Le système ADAT a été conçu par Martin Corporation affin de donner aux vehicules a réaction rapité des lignes effectives. Il est monté sur un Chassis Bradley M-41 et atteint une vitesse maximum de 11 mpl.

Objectif

Votre objectif est de détruire les avions de chasse "MIG" ennemis et les tanks TR-80. Un avion peut-être détruit par vos missiles ou votre canon. Les tanks peuvent seulement l'être par un canon de 30mm. (C'est une limitation du jeu à cause de l'allocation sprite, ce n'est pas une limitation du matériel).

Commandes et Instruments ADAT

INDICATEUR DE VEROUILLAGE DE LASER CROSS-HAIR (CANON DE 30MM) (DEPLACEZ LE MANCHE A BALAI)

D'ESPACEMENT POUR TIRER)



CANON DE 30MM (APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR TIRER)

DESCRIPTION DES COMMANDES ET DES INSTRUMENTS DE L'ADAT

Indicateur de Verrouillage de Laser

Quand ces parenthèse carrées apparaissent sur l'écran, cela veut dire que votre système d'acquisition de cible est en train de suivre une cible. Lancez un missile en appuvant sur la BARRE D'ESPACEMENT ou le BOUTON DROIT de votre souris. Votre système de recherche de cible est efficace à 90%.

Cross-Hair

C'est le 'viseur' de votre canon de 30mm. Déplacez-le verticalement en poussant votre manche à balai vers l'avant ou en le tirant vers l'arrière, et déplacez-le horizontalement en poussant le manche à balai vers la gauche ou vers la droite. (Atari ST/Amiga - utilisez la souris pour positionner le Cross-Hair et le bouton gauche de celle-ci pour tirer.

Carburant Pendant la simulation de combat le carburant est illimité. Cependant pendant le jeu de COMMANDEMENT TACTIQUE, le carburant diminue. Si vous épuisez votre carburant, vous ne pouvez plus déplacer votre unité ADAT. Gardez toujours assez de carburant pour retourner au quartier général et vous réapprovisionner si besoin.

OPERER LE VEHICULE D'ATTAQUE RAPIDE (FAV)

Description



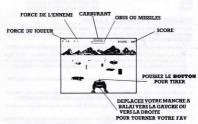
Le XR311 ressemble et se conduit comme une buggy. Il a été développé par FMC Corporation et est considéré comme un remplaçant de la jeep. Il a été conçu pour jouer de nombreux rôles, comme par exemple assistance dans le combat anti-tanks. reconnaissance, escorte de convois et défense aérienne. Le XR311 est construit autour d'un chassis d'acier tubulaire et seulement son radiateur et son réservoir de carburant sont blindés. Il a, cependant, une vitesse maximum de près de 100 miles à l'heure et peut grimper des pentes de 60% sans perdre de vitesse. Ces facteurs en font une cible presque insaisissable. Le FAV est armé d'un lanceur de missiles remorqué ce qui le rend très efficace contre toute sorte de véhicule blindé.

Objectif

aurez besoin de vous ravitailler.

Pour marquer des points, vous devez détruire les obstacles et le matériel ennemis, Dans la simulation on vous a donnée 10 véhicules et un approvisionnement illimité de carburant et de munitions. La plupart des objets sur l'écran sont des cibles potentielles et vous rapportent des points. Dans la section COMMANDEMENT TACTIQUE votre carburant et vos munitions seront éventuellement épuisés et vous

COMMANDES ET INSTRUMENTS FAV



Vitesse d'opération

La FAY fonctionne seulement à sa vitesse maximum et peut être contrôlé en déplaçant votre manche à balai vers la ganche ou vers la droite. A cette vitesse tout objet que vous heurter détruira votre FAY. Pour utiliser les missiles de remorquage, alignez-vous sur votre cible et appayez sur le bouton de TIR de votre manche à balai.

Dangers

Non seulement vous aurez à éviter des dangers sur votre chemin, mais en plus vous aurez des hélicopitres et des tanks qui vous tireront dessus. Si vous entendez le sifflement d'obus vous arrivant dessus, déplacez votre FAV loin vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce que l'obus s'écrase au sol. La scène de FAV a 90 niveaux de défense différents qui deviennent progressivement plus difficiles.

COMMANDEMENT TACTIQUE

Vue Générale et Résumé

Vue Centerale et Resultité
Le Commandement Tactique est votre chance de promotion. C'est en fait un
commandement de terrain où votre abilité comme commandant supérieur sera

jugée. Quand vous choisissez l'option COMMANDEMENT TACTIQUE, vous allez au CENTRE DE COMMANDEMENT TACTIQUE (TACE). Vous y ésploierez vos forces, engagerez le comba contre l'enneue, vous vous retireze pour vous raviailler et, avec un pes de chance, défendez votre Quartier Général contre des forces enneuies supérieures en nombre.

cuacinus superiorues en nomine.

Vous commencere par jouer avec une unité chacune de TANKS, ADATS & FAVS.

L'ordinateur déterminera le nombre de véhicules dans chaque unité. En plus de ces 3 unités programmées, vous aurez un quatrième groupe, appleé L'UNITE DE SUPPORT. Vous devez décider quel type de véhicule devra être utilisé et l'Ordinateur déterminera leur nombre.

Votro objectif primaire sei d'empécher l'ensemi de l'emparer de votro QG. Votre second objectif est d'affaiblit des forces enameis autant que possible. A chaque fois que vous jouez la simulation, l'ampieur de vos forces, la position et la force d'enameis erout différentes. La force totale de l'enameis est sovents it de crasante que vous se pourres pas achever votre objectif premier. Votre performance par rapport aux dégiss qu'il vous finifigura.

Vous devez isoler l'ennemi an moment où il "approche de votre QG. Quand vos troupes s'engagent an combal, vous pouvez choist de vous hatter vous-méme out troupes s'engagent an combal, vous pouvez choist de vous hatter vous-méme out vous pouvez laisser l'ordinateur décider de l'isans de la batallle. Si, cependant, l'ordinateur contrôle le combat, ll basera ess décidents sur les forces de joueur et des divisions ennemies. Donc si la force ennemie est supérieure en nombre, au bout d'un moment, vous perdrez, nous leverlez entre le vous perdrez en la bout d'un moment, vous perdrez entre le vous leverlez entre la vous leverlez entre le vous perdrez en

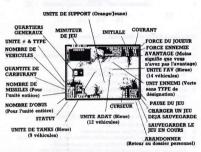
En tant que commandant supérieur, vous êtes responsable du contrôle du carburant, des munitions et du proyrets de chaque unils. Vous devrez de temps en temps manquer, vous autres peut-être besoit de rétourare au Quartier Général (BQ on QG) pour vous réapprovisionner. Cecl ne peut être achevir que si vous avez asset de carburant pour rejoindre le QG et que cella-ci est sous votre contrôle. Pour gagner vous devrez coordoner vos plus petites forces pendant la bataille, les ravitailler et vous battre vous-même dans les moments les plus critiques. Pendant le combat vous devrez vérifier le TACC (Centre de Commandement Tactique) à intervales réguliers pour surveiller la situation et les besoins des autres unités.

Quand le jeu est terminé (que vous ayez gagné ou perdu), vous irez à la salle de COMPTE-RENDU DE FIN DE MISSION. On y jugera votre performance et vous accordera vos points de promotion.

OPERER LE CENTRE DE COMMANDEMENT TACTIQUE

En entrant dans le TACC, le première chose que vous devez faire est de désigner votre UNITE DE SUPPORT en appuyant sur les touches **T**, **A** ou **F** pour TANKS, ADATS on FAVS.

Le jeu va commencer aussitôt après que vous ayez fait cela; vous ferriez donc peut-être mieux de lire les pages qui suivent avant de commencer.



COMMANDES TACC

Le Curseur

Beancoup de commandes se feront en déplaçant le CURSEUR dans différentes parties de l'écran. Pour cela vous devez déplacer le manche à balai vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, c-à-d dans la direction où vous voulez allez.

Donner des ordres

Pour donner des ordres ou des commandes à une de vos unités vous devez suivre les instructions suivantes:

- 1. Etablir des communications avec l'unité desirée
- Ceci est fait en appuyant sur les touches 1, 2, 3 ou 4 sur le clavier. Touche 'l' - Unité FAV (Bleue)
- Touche '1' Unité FAV (Bleue)
 Touche '2' Unité TANK (Bleue)
- Touche '3' Unité ADAT (Bleue)
- Touche '4' Unité de SUPPORT (Orange/Jaune)

Vous pouvez aussi utiliser le manche à balai pour déplacer le CURSEUR sur l'unité désirée et appuyez ensuite sur le BOUTON DE TIR. Vérifiez que la croix (+) se trouve bien à l'intérieur du CADRE DU CURSEUR.

Une fois les communications établies. L'UNITE DESIGNE DEVIENDRA BLANCHE et la SECTION D'INFORMATION SUR LES UNITES (en base à gauche) vous montrera les données de cette unite. 2. Informez votre unité de ce qu'elle doit faire.

La FINETRE DE COMMANDES (en haut à quache) affichera les options suivantes:

ANVITALLEMENT retourne à votre QG et ravitaillez-vous se carburant et en
munitions, (Vouste protourne à votre QG et varitaillez-vous se carburant et en
munitions, (Vouste protourne à bohair d'autres vélicules). Une foig ree vous vous
étes zavitaille. Junier serier soit de la contrait de l

SI VOUS sélectionnes RESUPPLY (REAPPROVISIONNEMEMENT) et si le QG est sous votre contrile, votre unités er retire automatiquement du combat (si nécessaire) et se dirigera vers le QG. SI VOTRE QG EST SOUS CONTROLE ENNEMI, VOTRE ORDRE DE RAVITAILLEMENT IN ESTRA PAS ACCEPTE.

SE DEPLACER Déplace-vous et attende de nouveaux ordres.

Si vous choisissez MOVE (SE DEPLACER) vous devrez préciser L'ENDROIT

OU ALLER. Pour cela vous devez déplacer votre CURSEUR (Avec le manche à balai) à l'endroit désiré et appuyer sur le **BOUTON DE TIR**. **ENGAGER LE COMBAT** Déplacez-vous pour intercepter une division ennemie et

engagez le combat. Une fois au combat, votre unité continuera à se battre jusqu'à ce qu'elle gagne ou perde ou jusqu'à ce qu'elle reçoive de nouveaux ordres. L'ordinateur s'occupera de la bataille à moins que vous ne choisissiez d'ENTRER dans la bataille (ENTER COMBAT) (voir ci-dessous).

Si vous choisisser ENGAGE (ENGAGER LE COMBAT) Vous devrez préciser contre QUELLE UNITE ENNEMIE. Pour cela devez déplacer votre CURSEUR (avec la manché à balaj sur l'unité désirée et appayer sur le BOUTON De TR. Verifiez que la croix (+) se trouve bien à l'intérieur du CADRE DU CURSEUR avant d'appuyer sur le bouton.

ANNULER (CANCEL) Tant pis. Ne donnez pas d'ordres.

SELECTIONNEZ une des options en déplaçant le manche à balai VERS LE HAUT ou VERS LE BAS jusqu'à ce que la FLECHE pointe sur l'OPTION voulue, appuyez ensuite sur le BOUTON DE TIR.

POUR ENTRER DANS LE COMBAT

Pour garder le moindre sepoir de vous en sortir, vous devez joindre vos troupes dans la batallie. Vordinateur se battre en votre absence, mais il ne pourra que "IENIR BON" contre l'ennemi. Une de vos décisions les plus difficiles à prendre sers de choistr quelle unité vous devez aller aider, car vous ne pouvez être qu'à un seul endroit à la fois. Notez: vous ne pouvez entrer au combat que lorsqu'une unité est déjà "en batallie".

POUR ENTRER EN COMBAT, appuyez sur la touche de COMMUNICATION (1, 2, 3 ou 4) pour l'unité appropriée et appuyez ensuite sur la touche E (pour ENTER). Battez-vous aussi longtemps que cela est nécessaire puis appuyez sur la touche RUM/STOP (ESC) pour retourner au TACC.

UNITE D'INFORMATION

L'affichage de l'unité d'information (en bas, à gauche) montre toujours les données de la dernière unité sélectionnée par une des touches de communciation (1, 2, 3, ou 4). Vous pouvez passer pas les 4 unités et vérifier leur statut en appryant simplement sur les TOUCRES DE COMMUNICATIONS l'une après l'autre (1, 2, 3 ou 4).

Après avoir vérifié le statut de chacune, vous serez toujours en mode de commandement (donner les ordres). Si vous ne voulez pas donner un order (par exemple: ravitaillement, déplacement, engagement au combat), vous pouvez annuler tout commandement en appuyant sur la touche C on sur le BOUTON DE

OPTIONS

Vos 4 options se trouvent en bas, dans le coin gauche de l'écran TACC; PAUSER,

CHARGER, SAUVEGARDER et QUITTER.

Pour choisir une option il vous suffit de déplacer le CURSEUR près de l'option

Pour choistr une option il vous suffit de déplacer le CURSEUR près de l'option désirée. Le CURSEUR se transformera en une FLECEE. Maintenant placez la FLECHE au-dessus de la BALLE (diamant) qui est à gauche de l'option que vous voulez, puis appuyez sur le **BOUTON DE TIR.** Vous trouverez ci-dessous une description de chaque option.

PAUSER LE JEU Cette option mettra le jeu en mode de pause afin de respirer un peu.

CHARGER UN JEU Celle-ci chargera un jeu déjà sauvegardé dans la mémoire de l'ordinateur et commencera à le jouer. Pour charger un jeu, vous devez tout d'abord sélectionner l'OPTION CHARGER (LOAD). Choisiasser ensuite un nombre (de 1 à 10) en déplaçant votre manche à balai vers la haut ou vers la bas jusqu'à ce que le nombre chois joit affiché, appuyer ensuite sur le BOUTON DE TIR.

SAUVEGARDER UN IU. Et celle-là sauvegardera un jeu en cours pour que vous puisséel e continuer plus tent. Pour sauvegardera un jeu vous seffit tout ét abord puisséel (et à 10) en étable de la continue plus et le continue de la continue del la continue de la c QUITTER UN JEU – Cette dernière abandonnera le jeu entier et retournera au DOSSIER PERSONNEL. (Voir l'ordinogramme du jeu).

SUGGESTIONS DE JEU TACC

Quand le jeu commence, les forces ennemies (en vert) commenceront à se déplacer vers votre Quartier Général.

Choisissez une de vos unités (appuyes sur 1, 2, 3 ou 6) et ordenaez-iul éTENGAGER LE COMBAT (voir Donner des Christo) contru ne de divisions ennemies Répétez cela avec deux ou trois unités pour que les trois divisions ennemies soient arrêtées et se batent. Eléctionnem anistenant voirs quatrième unité et materi-ous tour contre une d'entre elles. Essayez de vous battre là œ in force totale de vos deux unités est approximativement équivalente à la force de l'ensemi. Laissez cette bataille à l'ordinateur pendant que vous ENTREZ EN COMBAT avec une de vos unités 'seules à seules'. Pour 'ENTREZ', ejéctionnes 'lunité e appuyea ut un', 2, 3 ou d'et ensuité s'appuye sur la touche E. Participez au combat autant que vous cage et ensuite appuyez un' la touche E. Participez au combat autant que vous longes et ensuite appuyez un' la touche E. Participez au combat autant que vous longes et ensuite appuyez un' la touche E. Participez au combat autant que vous l'experiment de l'entre d'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre de l'entre d'entre de l'entre de l'entre de l'entre d'entre de l'entre d'entre de l'entre d'entre d'entre de l'entre d'entre d'entre

la situation de charun.

Mes forces nameline pineltrent von défenses et atteignent le QG sans être
atlaquées, le QG passera de jame à vert et l'ennemi en gapera temporairement
et contrible. Si vous n'atlaquees pas la divisidos ennemi occupant le
Quartier Général dana un certain temps limits, la hataille entière sors
et extrainée. Une fois le QG sons contrible ennemi vous devez engaper hataille avec
la division ennemis l'occupant afin d'en reprendre le contrôle. Vos forces ne peuvent
pas avvisitaile votre QG sant que l'ennemi l'occupe.

Rappelez-vous, si vous n'engagez pas bataille avec la division ennemie occupant votre QG dans un certain temps limite, le jeu se terminera. Si 2 ou 3 unités attaquent votre QG, le temps limite sera encore plus court, il est donc impératif que vous attaquent votre QG.

Faites attention à la différence de vitesse entre les trois types d'unités. Les FAVS sont les plus rapides, puis les TANES et enfin les ADATs. Pensez-y quand vous envoyez une unité affronter l'ennemi.

Si une des vos unités est détruite ou tombe en panne de carburant elle deviendra grise et ne vous sera plus d'aucune utilité.

La meilleure façon d'apprendre comment devenir un bon commandant est de jouer, ne vous décourages pas si vous ne agames pas. Concentre-rous pitch à réduire l'avantage de l'ennemi. Vos évaluations seront basées sur la qualité de votre performance plut diçu es urie fait que vous agames on pas. Il vous fait ant de la l'apprince pour apprendre comment déployer vos forces, quand quitter le comban l'apprince pour apprendre comment déployer vos forces, quand quitter le comban quelle par.

TUYAUX UTILES

- Déplacez-vous continuellement pendant la scène MBT. Un tank stationnaire est une cible facile.
- Pendant la scène FAV, essayez de tirer sur les objets et équipements les plus grands. Ils valent plus de points et ont plus d'influence sur la force de l'ennemi.
- 3. Dans la scène MBT, les tanks ennemis viendront vers vous, tireront puis se retireront. La mellieure façun de les détruire est d'attendre qu'ils commencement de la commence del commence del la commence del la commence del la commence de la commence del la commence de la commence del la commence del
- Une fois revenu du combat à la scène TACC, vérifiez l'état de toutes vos unités (appuyez sur 1, 2, 3 et 4). Vous trouverez peut-être que vos unités ont un besoin urgent de ravitaillement.
- Prenez votre temps pour tirer sur les tanks ennemis dans la scène ADAT. Ils valent beaucoup de points et leur destruction réduira de beaucoup la force de l'ennemi. Il faut deux bons tirs de canons de 30mm pour en détruire un
- Dans la scène FAV, n'oubliez pas de vous déplacer sur le côté lorsque vous entendez un obus s'approcher de vous. Les mortiers ennemis vous seront fatals si vous restez dans leur trajectoire directe.

si vous restez dans seur trajectore directe.

Droits d'auteur 1989, 1990 ACCESS Inc. Tous droits réservés. Les droits d'auteur sont toujours en vigeueur sur ce programme. Toute diffusion, performance publique copie ou ré-enregistrement, toute location ou vente par échange ou revelute de

quelque facon que ce soit, non-autorisé, est strictement interdit.

BEACH HEAD™

Notez s'il vous plait que Beach Head n'est disponible qu'en formats CBM 64/128, Spectrum et Amstrad.

SCENARIO

Une bataille navale stimulante suivie d'une invasion de forces de débarquement. Si ous troupes arrivent à pénétrer les forces de l'île, le défi le plus difficile vous attend...la capture de KUHN-LIN, la forteresse ennemie.

COMMANDES

CBM 64/128

Manche à balai seulement.

Spectrum 48/128
L'écran du menu affiche 4 cadres de statut; un pour le nombre actuel de joueurs

un pour le niveau d'abilité, un indiquant le choix du manche à balai ou du clavier et le demier, le plus grand, affichant la sélection actuelle du clavier pour les mouvements, le tir, etc. En plus de tout ça vous trouverez une liste des touches des divernes fonctions.

- Pour commencer.
- Pour aller aux pages d'instructions.

 Pour changer le nombre de joueurs (entre 1 et 2).
- L Pour changer le niveau d'abilité (de "facile" à "difficile", en passant par
- "passable").

 Pour définir les touches du jeu: on vous demande d'appuyer sur votre touch
- de sélections avec l'option de resélectionner au cas où vous vous seriez trompé.
 Pour faire un choix au manche à balai (continuez à appuyer pour passer par toutes les sélections).

Si le jeu est chargé et si vous laissez votre machine, le jeu fera une démonstration.

Amstrad CPC

Beach Bead fonctionners soit avec le clavier soit avec un manche à balai compatible avec Amstrad. Si un manche à balai est branché à l'ordinateur, appuyez sur le BOUTON DE TIR et l'ordinateur répondra automatiquement en mode de manche à balai. Si vous sonhaiteu tuiliser les commandes an clavier, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT. Les touches de commandes sont alors les suivantes.

Q - vers le haut, A - vers le bas, O - vers la gauche, P - vers la droite, BARRE D'ESPACEMENT - Feu.

LE JEU

SEQUENCE 1 - RECONNAISSANCE AERIENNE

La séquence d'ouverture est une vue générale de reconnaissance aérienne du territoire occupé par l'ennemi. À ce moment-là vous devez prendre votre première décision de commande stratégique.

Choix

- Vous pouvez choisir entre deux stratégies.
- Amener votre flotte à travers des passages secrets. Les avantages de cette stratégie sont les suivants:
 (a) Surprendre votre ennemi au moment où il ne s'y attend pas. Ses forces
 - aériennes et navales ne seront pas aussi bonnes. (b) Le total général de vos points augmentera si vous réussissez à naviguer à
- travers le passage.

 2. Attaquer votre ennemi de face et jetez-vous dans la bataille. L'avantage de cette stratégie est:
- (a) Votre flotte n'aura pas à naviguer à travers le périlleux passage secret. Ce passage est extrêmement difficile à traverser parce qu'il est miné et que des
- torpilles sont lancées au hasard dans toute sa longueur. Notez: Si vous sélectionnez le niveau d'abilité pour deux joueurs, la stratégie du joueur numéro un sera la même que celle du joueur numéro deux.
- Pour manœuvrer votre flotte, déplacez-vous dans la direction vers laquelle vous désirez voyager. Une fois en mouvement votre flotte continuera dans cette direction. Si vous choisissez une attaque frontale, allez directement à travers le chenal et engagez-vous au combat.
- Si vous choisissez de naviguer à travers le passage secret:-

CBM Amstrad

Manœuvrez votre flotte près du rivage, le long du bord de la péninsule. Quand vous avez trouvé le passage, l'alarme du QG sonnera.

Spectrum

Le passage secret est indiqué par le carré clignotant en haut, à gauche. La base Kuhn-Lin est indiquée par le carré clignotant en bas, à gauche et la flotte de Pannani na lies 4 noiste dans nos formation en carré

SEQUENCE 2 - LE PASSAGE SECRET

Data cette scène vots devree passer à traven un chenal miné et éviter d'étre touché par des torpilles lancées par un système de défense attountée. Pour miniousvrer voirs baies ancées par un système de défense attountée. Pour miniousvrer voirs baies par conser voir manche vers la GAUCHE pour tourner à que de vers la BROUTE pour tourner à derighe. Pousses le EN AVART pour sachéers et la PARRIERE pour tourner à derighe. Pousses le EN AVART pour auchéers et la PARRIERE pour tourner à derighe.

(Utilisateurs de Spectrum notez que: Quand un bateau a passé à travers le passage

sans encomme, il est ainche en nieu sur les aignes de statut). Une fois que vous avez quitté le passage vous serze en position de surprendre l'ennemi et de le saisir dans son port. Déplacez-vous rapidement pour engager le combat

SEQUENCE 3 - QUARTIERS GENERAUX

Les combattants à 12 heures

Les escadrons de combat ennemies attaquent maintenant votre flotte! Si vons avez surpris l'ennemi, beaucoup de leurs avions seront dans le pont inférieur et seront incapables de répondre à votre attaque. Si vous choisissez la stratégie nunéro 2, le nombre des avions attaquant vos bateaux est considérablement plus grand.

Utiliser votre manche à balai pour que vos canons anti-sériens visent et abattent les avions ennemia. Turez IN ARRIERE pour levre les canons on pousser INI AVANT pour les baisser. Appayer sur le bouton de TER pour faire feu. Vos munitions ne s'évulescent pas mais ont besoin d'un certain temps pour être remplacées. Ne gaspiller pas vos obus sinon vous ne pourrez pas tirer rapidement au moment critique.

A chaque fois que vous êtes touché votre indice de dégâts sera augmenté d'un point. Quand l'indice de dégâts atteint un certain degré vous perdez un bateau – le chiffre auquel cela arrive dépend du niveau d'abilité! Les avions de surveillance ennemis s'envolent occasionnellement pour rendre

compte du progrès de la bataille une fois de retour sur l'île. Si vous détruisez ces avions vous ajouterez 2,000 points à votre score. Si vous survivez à l'attaque de l'aviation ennemie, la bataille navale commencera.

SEQUENCE 4 - POSITIONS DE BATAILLE

Due fos que l'aviation ennemie a été neutralisée, les navires de combat et les croiseurs ennemis commenceront à bombarder votre flotte. Vous utilisez la manche à balaj pour tirer aux canons lourds afins de couler les navires ennemis. Encore une fois, comme dans la scène précédente, si vous avez surpris l'ennemi hors de sa nosition. Il ligadars blus de tenns nour se dirierer droit sur votre flotte.

CONTROLER VOS CANONS

Déplacez-vous et tirez comme dans le QUARTIER GENERAL. Utilisez le Degré d'Elévation pour estimer la distance (une modification de 1 degré de l'élévation reurésente 200 mètres en distance).

Les bateaux ennemis sont plus précis si vous avez attaqué la flotte de front. Pour chaque coup reçu vous perdez un bateau.

POINTS DE BONUS

Le porte-avions ennemi va essayer de s'échapper. Si vous le coulez cela va ajouter 10.000 points à votre score.

Après la bataille navale, vous devez manœuvrer ce qui vous reste de votre flotte vers le port ennemi. Puisqu'il n'y a de place que pour 4 bateaux, vous gagnerez 2.000 points pour chaque bateau supplémentaire.

SEQUENCE 5 - BEACH HEAD!

Chaque bateau que vous amenez dans le port transporte deux tanlas. Une fois que vot atalso un débarqué et que vous avec étable vote déte de pont, vous devez vous batter pour pénétrer les systèmes de défense de l'Ile afin d'arriver à la forteresse de Khal-Lis. In étoiq que vote tanla d'éction que, et l'au pas de retour en arrière et de Khal-Lis. In étoiq que vote tanla d'éction que l'apparent en arrière avant à une vitesse constante. Il y a de nombreux obstacles sur votre chemia, y vant à une vitesse constante. Il y a de nombreux obstacles sur votre chemia, y vant à une vitesse constante. Il y a de nombreux obstacles sur votre chemia, ve vant à constant que en comprés des mines, de en annes, aut inchap, des tanbas omments, de l'abchema, ston-Ac point l'ennemi est préparé et engage tout ons système de défense pour arrière ve tanks. Chaque s'est un certain nombre de points et sa valeur est affichée lorsqu'il est détruit. Chaque fois qu'un tank reuss à et se valeur est affichée lorsqu'il est détruit. Chaque fois qu'un tank reuss à la plaisurer tanla pour finalement détruits la forteresse.

SEQUENCE 6 - LA BATAILLE FINALE

Une fois qu'un tank a atteint Kuhn-Lia vous devez lancer dix obus sur la forteresse pour la détruire. Il y a dix cibles à frapper mais une seule d'entre elles est vulnérable à la fois. La cible vulnérable va devenir blanche. À chaque fois qu'une cible blanche est touch ée, une autre apparaît, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les dix soient détruites l'une après l'autre.

La forteresse est défendue par un énorme canon. Une fois que ce canon vous a repéré, il va vous cibler et tirer. Ce canon ne rate jamais sa cible!

La bataille finale demandera un corps expéditionnaire de tanks pour gagner. Si vous réussissez à vous emparer de la forteresse l'ennemi se rendra et la victoire sera votre!

LE SCORE

Même si vous détruisez la forteresse, Beach Head vous permet de jouer pour obtenir des scores élevés. Le score dû jeu est comme suit:

Navires conduits à travers le passage sains et sauf	3.000 chacun
Avions	400 chacun
Avions de Reconnaissance	2.000 chacun
Porte-avions	10.000
Autres navires	2.000 chacun
Tank ennemi	1.000 chacun
Mitrailleuse	400 chacune
Blockhaus	800 chacun
Tours	600 chacune
Cibles	2.000 chacune
Kuhn-Lin détruite	20.000

PARTICULARITES ADDITIONNELLES (CBM 64/128 SEULEMENT)

Navires supplémentaires (jusqu'à 4)

Réglement du son: Beach Haed set conçu afin de vou apporter un son de la plus grande qualific. Parce que certains Commodores 64 ont des filtres différents, vons aures peut-étre besoin d'ajustes les réglages du filtre pour obtenir la meilleure qualité de son possible. Vous pouvec-changer le réglage en tapant P pendant l'écran de selection de niveau. Le son d'essal est le tir des canons anti-aériens. Régler ce niveau à votre couvenance.

2.000 chacun

Réglement de la Couleur de la Bordure: Pour changer la couleur de la bordure selon vos désirs, tapez B pendant l'écran de sélection de niveau.

Affichage du top 10: Pendant la sélection du niveau, si vous appuyez sur la touche T vous pouvez voir les dix meilleurs scores et les sauvegarder.

Pauser le jeu: Pour arrêter toute action et "geler" le jeu, appuyez simplement sur la touche COMMODORE. Pour continuer, appuyez de nouveau sur cette touche.

Abandonner le jeu: Si vous vous trouvez surpassé et que vous voulez annuler le jeu, vous pouvez retourner à l'écran de "Sélection de Niveau" en appuyant sur la touche CTRL.

Démonstration automatique: Si vous laissez l'ordinateur pendant approximativement une minute, il prendra le contrôle et jouera lui-même. Vous pouvez reprendre le contrôle quand vous voulez en déplaçant seulement le manche à balaí.