

BEACH-HEAD II SPECTRUM

Carga:

LOAD “ ” y ENTER.

Usando el Menú:

Pulsando cualquier tecla durante la pantalla inicial, o la demostración, te llevará al Menú Principal.

Hay tres parámetros a elegir:

- Ser Aliado o Dictador. o juego de dos jugadores.
- Nivel de dificultad.
- Opciones de control.

Las teclas son las siguientes:

S – Comenzar el juego.

P – Para cambiar entre Aliado, Dictador o dos jugadores.

L – Cambio de nivel de dificultad (Fácil, Mediano y Difícil).

C – Editor de Controles.

EDITOR DE CONTROLES

Cuando se pulsa la C durante el Menú, el editor aparecerá. El Jugador 1 puede redefinir las teclas o seleccionar joystick. Hay tres teclas: “ENTER” cuando se haya completado la SELECCIÓN; J para seleccionar un joystick (elige el tipo adecuado); y D para definir teclas. Al redefinir teclas, parpadeará un cursor debajo de la tecla a definir. Simplemente pulsa la tecla que tú desees poner.

Nota 1: Cuando se selecciona un juego de dos jugadores, el Jugador 2 podría usar el editor una vez que el Jugador 1 haya pulsado ENTER.

Nota 2: El botón de pausa es la tecla H. Esta tecla no se puede cambiar, ni pueden los jugadores usarla para otra cosa.

Nota 3: En partida de un solo jugador, el Jugador 1 tiene plena libertad para seleccionar cualquier tecla excepto la H y la T; en partida de dos jugadores, sin embargo, el segundo jugador sólo podrá seleccionar teclas no usadas por el otro jugador.

Nota 4: Con un interface 2 de Sinclair, el portal a usar está indicado con LHS (izquierda) y RHA (derecha).

Nota 5: Durante la partida, el juego se puede anular en cualquier momento, pulsando la T primero y luego la H (si no pulsas la T simplemente pausarás la partida).

Nombre: Cuando pulses S para empezar a jugar, podrás poner tu nombre. Escribe tu nombre o cualquier apodo hasta 8 letras. Puedes borrar errores con la tecla Delete. Cuando termines, pulsa ENTER.

BEACH HEAD II es un verdadero juego de “Mano a Mano” entre dos jugadores que te permite jugar contra otra persona o contra el ordenador. Puedes ponerte en el papel de uno de estos personajes:

Jugador 1: El Comandante aliado (J. P. STRYKER).

Perfil: El hombre más joven que haya alcanzado jamás el rango de Comandante en Jefe. Luchó con valor durante la Segunda Guerra Mundial y fue condecorado con la Medalla de Honor por su heroísmo. Ascendió rápidamente durante la guerra y se ganó el respeto y la admiración de sus colegas por sus habilidades de liderazgo y por su integridad.

Jugador 2: El Dictador (conocido como “EL DRAGÓN”).

Perfil: Malvado maníaco con tremendas ansias de poder. Luchó salvajemente contra los aliados durante la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico; luego desapareció y formó su propio ejército secreto después de la guerra. El Dragón pide (y obtiene) una obediencia absoluta a sus seguidores, quienes le tienen casi por un dios. Es un militar de tácticas brillantes que ha sido acorralado en el campo de batalla muchas veces, pero que ha conseguido dar la vuelta a la situación por su inteligencia y agallas. Su objetivo actual es el de aniquilar las fuerzas que infligieron a su ejército una severa derrota y destruyeron su fortaleza.

SECUENCIA 1: ATAQUE

General: Las fuerzas aliadas han comenzado su invasión en helicóptero contra el santuario de "Dragón" para rescatar a los rehenes capturados durante la batalla anterior. El considerable peso del arsenal del Dictador caerá sobre las tropas Aliadas en una guerra sin cuartel.

Control Aliado en la Secuencia 1: Los aliados controlan el helicóptero que se ve al fondo al comienzo de la secuencia. Los controles del helicóptero son:

Empujando el joystick a **derecha** o **izquierda** moverá el helicóptero en esa dirección. **Tirando** del joystick hará bajar al helicóptero. No puede moverse hacia ti, ni se le puede dar en el aire con fuego de metralleta. **Pulsando el botón**, hará que salten los paracaidistas. Si el helicóptero está demasiado cerca del suelo, los paracaídas no se podrán abrir a tiempo y perderás soldados. Una vez en el suelo, los soldados avanzarán hacia el primer muro.

Asegúrate, cuando sueltes los paracaídas, de que los distribuyes lo mejor posible, (seis detrás de cada sección de pared No. 1). Poner más de 6 detrás de un muro implicará una falta de espacio, con lo que los que no quepan, desertarán y te quedarás corto de hombres.

El número de paracaidistas varía según el nivel de dificultad. En el EASY (fácil) serán 24; en FAIR (mediano), 16; y en HARD (difícil) serán 8.

Una vez que hayan llegado los hombres al primer muro tendrán que ir hacia el segundo. La secuencia de control es como sigue:

- a) Pulsa el botón para poner en alerta a tus hombres.
- b) Mueve el joystick a derecha o izquierda para avanzarlos.

La luz blanca determinará por cuál hueco correrán los soldados y desde qué muro saldrán.

Los hombres que lleguen al segundo muro intentarán ponerse a salvo, fuera del alcance de la metralleta. Si un solo hombre logra pasar de la metralleta, podrá volar la puerta y pasar a la secuencia siguiente. Sin embargo, todos tus hombres deberán intentarlo. Para ello:

- a) **Selecciona un muro:** Pulsando el botón de disparo cuando la luz indique ese muro. Mueve el joystick a derecha o izquierda para apagar la luz y activar a un hombre. Si la luz no cesa de alternar de una parte a la otra es que ya no quedan hombres detrás del muro.
- b) **Controla a tu hombre:** Está justo detrás del muro que has seleccionado. No puede retirarse en diagonal, pero sí avanzar.
- c) **Enviar a un hombre por encima del muro (opcional):** Puedes enviar a un hombre por encima del muro para despistar al enemigo. Este hombre será guiado exclusivamente por el ordenador, y vale lo mismo que tu hombre controlado (si llega, claro está). Para que pase por encima del muro, pon a tu hombre detrás del muro, y pulsa el botón. Si no ocurre nada, es que no hay nadie detrás del muro salvo tu hombre controlado.
- d) **Tirar una granada:** Destruir alguna de las metralletas aumentará bastante tu puntuación. Tu hombre controlado puede tirar una en cualquier momento, pero sólo acertará si sus pies están dentro de la Zona de Granadas. Cuando todos tus hombres se han enfrentado a la metralleta termina la escena. Si al menos uno ha vencido a la metralleta, el juego continuará.

Puntuación. Sugerencias:

En general se consiguen más puntos a mayor nivel de dificultad.

Escenas de ataque: Los Aliados pueden subir mucho su puntuación tirando granadas y destruyendo la metralleta.

Escenas de escape:

Aliados: Se otorgan puntos por objetos destruidos y por rehenes liberados.

Dictador: Su única oportunidad para puntuar será la de destruir el helicóptero y sus rehenes a bordo.

CONTROLES DEL DICTADOR EN LA SECUENCIA 1

El Dictador controla la metralleta del primer plano. El joystick controla los movimientos hacia arriba, abajo, derecha o izquierda. Cuando estés listo para disparar, pulsa el botón. Al disparar, verás el efecto de la bala al salir del cañón. No tienes límite de munición. El disparar causa una disminución en la velocidad de todos los movimientos. Por tanto, es mejor dejar de disparar cuando necesites cambiar rápidamente la metralleta hacia otro blanco. El número de puntos depende del número de soldados matados. La metralleta no puede dar al helicóptero ni a los hombres que caen de él en paracaídas hasta que lleguen al suelo. Evidentemente, a menor distancia, más fácil es matar al enemigo, pero los soldados aliados pueden evitar el fuego de la metralleta pasando el segundo muro y corriendo hacia uno de los dos extremos. Si llegan hasta allí, no podrás detenerles salvo que vuelvan a entrar en tu radio de acción. Si no llega ningún hombre Aliado a un lugar seguro, el juego terminará.

Nota: Si algún soldado Aliado llega al segundo muro, será reforzado por otro, que duplicará así el número de hombres disponibles para el asalto final.

SECUENCIA 2: RESCATE

General: Las fuerzas Aliadas están dentro del santuario e intentan rescatar a los rehenes. Los hombres del “Dragón” tienen poca munición, pero están firmes en la idea de rechazar al enemigo. Los prisioneros se enfrentan con la peligrosa tarea de tener que cruzar el patio mientras los hombres del Dragón les tiran todo lo que pueden.

Fuerzas aliadas: Los Aliados han capturado la metralleta del Dictador para proteger a los prisioneros según van saliendo. Estos aparecerán por el extremo izquierdo de la pantalla, e intentarán atravesar el patio hasta el sitio en que les espera un helicóptero. Tu misión será proteger a los diez rehenes de los hombres del “Dragón”. Él tiene cuatro armas para parar a los prisioneros. Un soldado que tira piedras desde lo alto de un muro, un hombre que puede poner minas en trampas a lo largo del camino, un tanque que, aunque ya no tiene munición, intentará arrollar a los prisioneros, y un camión con una pequeña metralleta que intentará disparar. Al tanque hay que dispararle detrás de la pequeña caja situada en el centro de las cadenas. Al camión hay que darle en la ventana, y a los hombres, directamente. Puedes acelerar a los rehenes disparando a cualquiera de las tres puertas que aparecen por el pasillo. Tu fuego de metralleta puede, accidentalmente, dar a los rehenes, pero no los dañará. Sin embargo, pararán un momento, y luego saldrán corriendo más despacio que antes. Recuerda: la metralleta se mueve más rápida cuando no dispara.

Dictador: Controla las cuatro armas siguientes:

Hombre sobre el muro: Para usar este soldado empuja el joystick hacia delante. Con el joystick en esa posición, muévelo a derecha o izquierda. Esto le hace moverse por la pared. Este soldado está ahora bajo tu control. Cuando esté a la altura de un prisionero, puede soltar objetos para parar al prisionero. En cuanto esté en posición, empuja el joystick hacia arriba y pulsa el botón de disparo para recoger el objeto. Una vez que sus brazos estén extendidos vuelve a hacer

lo mismo (arriba + botón) para soltar el objeto. Si el soldado muere por disparo, será reemplazado al rato por otro.

Tanque: Para usar el tanque mueve el joystick a la derecha y pulsa el botón. Una vez en marcha, el tanque está bajo control del ordenador. Cada vez que destruyan un tanque se puede poner otro en marcha de la misma manera. No se podrá enviar otro, sin embargo, si el prisionero ha pasado ya de la última puerta de la derecha.

Camión: El camión se pone en marcha moviendo el joystick hacia la izquierda y pulsando el botón de disparo. Una vez en marcha, estará bajo control del ordenador. Cuando quede destruido un camión se puede mandar otro enseguida. El prisionero deberá pasar de la primera puerta del muro antes de que se pueda activar el camión.

Trampas: Para usar este hombre tira del joystick, y luego hacia la derecha o la izquierda para mover la trampa por el suelo. Cuando estés listo para colocar la mina, tira del joystick y pulsa el botón. Un hombre aparecerá y pondrá una mina en el camión del prisionero. Si muere el hombre de las trampas, será reemplazado al rato.

Nota: La mejor estrategia para el Dictador es guardar cuantos más artículos pueda en pantalla. Esto ocupará al metrallero Aliado. Por ejemplo, una vez destruido un tanque o un camión, debes mandar otro enseguida. Coordina el uso de la trampa y del hombre sobre el muro. La clave del éxito es conseguir que la metrallera se mueva y esté ocupadísima.

SECUENCIA 3: ESCAPE

General: Los helicópteros de rescate deben sacar a los prisioneros de la isla, evitando los ataques del “Dragón”. Además de un sistema automático de defensa, el Dragón controla los tanques en pantalla. Hay cuatro helicópteros. Cada uno puede sacar a todos o a alguno de los prisioneros. El Dictador puede determinar, sin embargo, el nivel de dificultad que cada helicóptero deberá tener enfrente. Hay tres niveles y cada uno se puede usar sólo una vez. Por ejemplo, si tomas a todos los rehenes en el primer viaje, y el Dragón programa el más alto grado de dificultad, tienes pocas posibilidades de éxito. Sin embargo, si lo logras, tendrás muchos puntos extra.

Dictador: El Dictador controla la dificultad de cada viaje y los tanques que están esparcidos por el territorio. El jugador debe estar preparado para poner su tanque en posición en cuanto aparezca en pantalla. Deberá estar directamente delante de un helicóptero para destruirlo. Cuando estés bien alineado, pulsa el botón para disparar tu obús.

Nota: Será ventajoso para el dictador que su oponente no vea el nivel de dificultad elegido.

Fuerzas Aliadas: Debes seleccionar el número de rehenes para cada helicóptero, empujando o tirando del joystick. Pulsa el botón cuando el aparato esté cargado y arrancará el motor. Para disparar los misiles del helicóptero, pulsa el botón. Para pasar los muros hay que ir por las aperturas. **No puedes volar por encima de un muro.**

SECUENCIA 4: BATALLA

General: Antes de que el Dragón invadiera la isla, la fortaleza que eligió como santuario era un antiguo templo donde los isleños rezaban a sus dioses. Debajo del templo hay una serie de cuevas que se usaban para combates rituales entre los isleños. El Comandante Stryker ha encontrado finalmente la guarida del Dictador. Después de la batalla subterránea entre el loco y el liberador, sólo habrá un vencedor.

Aliado y Dictador: Sólo quedan como armas unos palos afilados conocidos como prontas. Los prontas los usaban los nativos siglos atrás. Se ponían el uno enfrente del otro e intentaban derribar al oponente de la plataforma dándole con este arma. Si le daba suficientes

veces, solía causar la pérdida del conocimiento e incluso la muerte. El Dragón ha desafiado a Stryker a un combate. Los dos hombres se enfrentan en sendas plataformas separadas por un río. Para controlar el movimiento en la plataforma, mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo. Ambos jugadores pueden saltar o agacharse para evitar el golpe. Para saltar, empuja el joystick hacia la pared de la cueva. Para agacharse, hacia el agua. Cuando creas que estás en disposición de tirar el poonta, pulsa el botón. Puedes controlar la dirección de tiro así.

Tiro recto: Pulsa el botón sin más.

Tiro en curva: Pulsa el botón. En cuanto haya empezado el movimiento de tirar, tira o empuja el mando y suéltalo. La batalla consiste en cinco asaltos. Un asalto termina cuando un jugador ha recibido cuatro golpes. Después de cada asalto se verá la puntuación. Para comenzar un nuevo asalto pulsa el botón. Además de los puntos que recibes por cada golpe, un jugador puede obtener puntos extra por ganar un asalto y por ganar por 4-0.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo
De este programa sin la autorización expresa escrita de
ERBE Software S. A.

Distribuido en España por **ERBE Software S. A.**
Santa Engracia, 17 – Teléfono (91) 447 34 10 – 28010 – Madrid

Offset ALG, S. A./ San Raimundo, 31 / 28039 - Madrid