

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 jamás alcanzado 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 DRAGON")

Perfil: Malvado maniaco 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 Dragon 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.



Fabricado en España bajo licencia de U.S. GOLD LTD., Unit 10, The Parkway Industrial Center, Birmingham, Inglaterra.

Este programa tiene copyright. Todos los derechos reservados. Prohibida la radiodifusión, transmisión, copiado o grabación, alquiler o venta bajo cualquier sistema de cambio o re-compra.

128
BEACH-HEAD II

BEACH-HEAD II



128



BEACH-HEAD II COMMODORE - 64

Instrucciones para cassette

*** Importante: Leer con atención ***

La cassette está grabada por las dos caras. El programa consta de un programa de control (Pantalla de Titulares), seguido de cuatro pantallas de acción.

La cassette está grabada como sigue, y se han dejado espacios para que apuntes tus propios números del contador de vueltas de tu cassette.

Cuando cargues el programa por primera vez, sugerimos la siguiente manera de calibrar tu contador para que puedas localizar fácilmente las pantallas.

- Rebobina la cinta y pulsa las teclas SHIFT/ RUN simultáneamente. Pulsa PLAY en el reproductor. El ordenador cargará la Pantalla de Titulares y luego la Pantalla de Menú.
- Pulsa STOP en el reproductor (**Importante**).
- Pon el contador a cero. Se encontrará la cinta en la posición 1 de la tabla anterior.
- Pulsa F1 y aparecerá un sub-menú con las pantallas que hay que cargar.
- Vuelve a pulsar F1 y sigue las instrucciones de la pantalla.
- Parpadeará el borde, y se cargará la pantalla.
- Pulsa STOP en el reproductor (**Importante**).
- Apunta las vueltas en el apartado 2 de la tabla anterior.
- Pulsa "CTRL", y volverás a la Pantalla de Menú.

Repite los pasos (d) a (i) pero seleccionando las otras pantallas en (F3, F5) y apuntando las vueltas en los apartados 3 y 4.

Habrás apuntado ya todos los puntos de referencia, y estarás de nuevo en la Pantalla de Menú, listo para jugar.

Nota: Si tienes problemas en calibrar la cinta, usa un cassette normal de audio. Pon la cinta en el cassette, y sube el volumen. Pulsa PLAY y toma nota de los espacios en blanco.

JUGANDO (Versión cassette)

Selecciona el nivel: Cuando sale la pantalla inicial, selecciona una de las teclas siguientes para comenzar a jugar. Para un jugador pulsa F1, F3 ó F5 para los niveles de dificultad uno, dos o tres, respectivamente. Para dos jugadores, pulsa F2, F4 ó F6.

Selecciona Modo de Juego (Normal o Prácticas):

No te olvides de pulsar STOP después de cargar cada pantalla.

Normal: Lo normal es jugar cada pantalla en el orden pre-establecido en que aparecen en la cinta. Un jugador puede elegir jugar en cada bando de casi cualquier pantalla, cogiendo el joystick correspondiente al comenzar una nueva pantalla. Si cambias de bando durante el juego, tu puntuación para cada pantalla se quedará en el lado que juegues. Si eliges la modalidad de "1 jugador", la pantalla ESCAPE, sólo se puede jugar desde el bando aliado.

Prácticas: En modalidad de práctica, puedes elegir cualquier pantalla de la cinta e intentar mejorar tu juego antes de jugar el juego completo de modo normal. Un jugador único puede jugar en cualquiera de los dos bandos (Aliados o Dictador) tomando el joystick apropiado cuando aparezca la pantalla. El ordenador automáticamente jugará en el bando opuesto. En la modalidad de "1 jugador", la pantalla ESCAPE solo se puede jugar desde el bando Aliado.

Selecciona Joystick: El joystick en la puerta 1 controla el Dictador, en la puerta 2 controla a los aliados. Si juegas contra el ordenador, espera a que aparezca la pantalla, luego mueve el joystick con el que quieras jugar. (Esto no es el caso en la pantalla ESCAPE, donde el ordenador es necesariamente el Dictador).

Opciones: Hay varias opciones en Beach-Head II que te ayudarán a disfrutar más.

Puntuación: Puedes comprobar tu puntuación, pulsando S en la pantalla inicial, y siguiendo las instrucciones en pantalla.

Demo: Desde la pantalla inicial, puedes demostrar cualquier pantalla ya cargada, pulsando la tecla D. Durante la demostración, puedes jugar contra el ordenador (en el nivel 3), tomando el control de uno de los joystick en cualquier momento. Ojo: tiene que haber cargada alguna pantalla antes de que pueda funcionar el demo. El programa se auto-demuestra si se deja un tiempo inactivo. Puedes volver al inicio pulsando CTRL.

Máxima puntuación: La máxima puntuación obtenida durante la partida queda registrada en la Pantalla inicial.

Terminar el Juego: Puedes anular la partida en curso, volviendo a la pantalla inicial, pulsando la tecla CTRL.

Anulación de Voz: Pulsa "O" para apagar, e "I" para encender el sonido durante la pantalla inicial.

Las instrucciones de juego detallado empiezan en el párrafo "secuencia 1: Ataque".

SECUENCIA 1: ATAQUE

General: Las fuerzas aliadas han comenzado su invasión en helicóptero contra el santuario del "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 el 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 paracaidas 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 paracaidistas, que los distribuyas lo mejor posible (ocho detrás de cada sección de pared No. 1). Poner más de 8 detrás de un muro implicará una falta de espacio, con lo que los que no quepan, desertarán y te quedarás corto de hombres.

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

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

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

Mueve joystick a derecha o izquierda para avanzar a tus hombres.

Luces indicadores determinan procedencia (pulsa botón cuando se enciendan). Primer muro/luz indicadora (selecciona muro pulsando botón). Segundo muro Zona de Granadas.

Los hombres que lleguen al segundo muro intentarán ponerse a salvo, fuera del alcance de la metralleta. Si un sólo 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:

- 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.
- Controla a tu hombre:** Está justo detrás del muro que has seleccionado. No puede retirarse en diagonal, pero sí avanzar.
- 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.
- Tirar una granada.** Destruir algunas de las metralletas aumentará bastante tu puntuación. Tu hombre controlado puede tirar una en cualquier momento, pero solo 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.

CONTROLES DEL DICTADOR EN LA SECUENCIA 1

El Dictador controla la metralleta del primer plano. El joystick controla los movimientos hacia arriba, abajo, derecha e 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 no 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 la de proteger a los veinte rehenes de los hombres del "Dragón". El 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 adelante. 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 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 metralleta 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 metralleta 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 tres 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 solo se puede usar una vez. Por ejemplo, si tomas todos los rehenes en el primer viaje y el Dragón programa el más alto nivel de dificultad, tienes pocas posibilidades de éxito. Sin embargo, si lo logras, tendrás muchos puntos extra. (Para tener misericordia de ti, hemos permitido dos helicópteros por viaje. Por tanto, podrás perder hasta seis aparatos).

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 cuando 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.** La dificultad del vuelo la pone el Dictador, con lo cual no la conocerás hasta que estés en el aire.

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 nativos.

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 poontas. Los poontas 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 nueve 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 el asalto, y por ganar por 4-0.

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 rescatados. Durante la escena, hay tres niveles de dificultad distintos. Los puntos en los niveles 2 y 3 serán el doble y el triple, respectivamente, de los del primer nivel. Se pueden hacer dos intentos a cada nivel, para un total de sus posibilidades. Un piloto confiado puede accidentarse a propósito al final del primer intento para intentar coger más objetos en el segundo intento. Sólo perderá los rehenes de a bordo al final del segundo intento fallido.

Dictador: Su única oportunidad para puntuar será la de destruir el helicóptero y sus rehenes a bordo. La dificultad del intento tiene un efecto inverso sobre los puntos del Dictador: eso es, en el nivel 1 obtendrá el triple que en el nivel 3.

Precaución: Beach-Head II está protegido contra el copiado no autorizado.

Distribuido en España por **ERBE Software**

Santa Engracia, 17 / Teléfono (91) 447 34 10 / 28010 - Madrid