
**TO7⁷⁰ - TO8 - TO9 - TO9 +
MO5 - MO6**

BEACH HEAD™



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MISE EN ROUTE SUR CASSETTE

■ Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

■ Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration, et vérifiez que la bande est bien réembobinée.

■ Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.

■ Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :

- si vous avez un MO5, tapez RUN"CASS: , puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

- si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche 2.

- si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le BASIC v 1.0, puis tapez RUN"CASS: et validez par **ENTREE**.

■ Le lecteur démarre et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

MISE EN ROUTE SUR DISQUETTE

■ Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

■ Placez la disquette dans le lecteur de disquette.

■ La page en tête de la machine apparaît :

- si vous avez un TO9 tapez sur D.

- si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur B.

■ Votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

MISE EN SERVICE QDD

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

Version MO5 - MO6

- Placez la disquette (face MO) dans le lecteur QDD.
- MO5 : le programme se charge automatiquement.
- MO6 : appuyez sur la touche 1.

Version TO7/70 - TO8

- Placez la disquette (face TO) dans le lecteur QDD.
- TO7/70 : appuyez sur la touche 2.
- TO8 : appuyez sur la touche B.

Le lecteur démarre ; votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

PRÉSENTATION

BEACH-HEAD est un jeu d'action comportant 6 tableaux différents écrits en 100 % langage machine.

L'action se situe dans le pacifique où un dictateur impitoyable s'est emparé d'une île paisible. A la tête de votre armée, vous devrez déjouer les pièges de votre adversaire et neutraliser ses troupes. Mais le plus difficile sera de capturer la forteresse de KUHN-LIN dont la résistance est légendaire.

POUR COMMENCER A JOUER

Répondez aux questions qui vous sont posées à l'écran en appuyant sur les touches correspondantes :

- 1** = jeu à 1 joueur;
- 2** = jeu à 2 joueurs;
- M** = pour jouer avec les manettes;
- C** = pour jouer au clavier (sauf pour T09),
- N** = choix du niveau de jeu (facile, moyen, difficile);
- G** = pour démarrer.

Pour obtenir le menu de sélection des écrans tapez sur n'importe quelle touche du clavier.

Si le jeu est chargé et qu'aucune touche n'est pressée, le jeu partira en démonstration.

Après avoir appuyé sur la touche **G** pour démarrer le jeu, entrez votre nom au clavier (maximum 10 caractères) puis appuyez sur la touche **ENTREE**.

TABLEAU 1. RECONNAISSANCE AÉRIENNE

● DESCRIPTION

Le premier tableau est la reconnaissance aérienne du territoire ennemi. A ce niveau du jeu deux stratégies d'action peuvent être envisagées.

- 1) Utilisez le passage secret et y engager les dix bateaux de votre flotte.
- 2) Livrer bataille, immédiatement.

● POUR MANŒVRER :

Pour déplacer votre flotte utilisez les touches du clavier : **F** vers le haut, **X** vers le bas, **V** vers la gauche, **B** vers la droite, ou les manettes de jeu.

La **BARRE D'ESPACE** ou le bouton action servent à tirer.

Le passage secret est indiqué par un carré clignotant en haut à gauche de l'écran, la base de KUHN-LIN par un carré clignotant en bas à gauche et la flotte ennemie par quatre points blancs en formation carrée.

TABLEAU 2. LE PASSAGE SECRET

● DESCRIPTION :

Le passage secret est semé de pièges qu'il vous faudra éviter. Vous guiderez votre flotte à travers un canal miné et vous devrez éviter les torpilles ennemies.

● POUR MANŒVRER :

V , vers la gauche = pour accélérer ;

B , vers la droite = pour arrêter ;

F , vers le haut = pour faire pivoter le bateau vers la droite ;

X , vers le bas = pour faire pivoter le bateau vers la gauche.

BARRE D'ESPACE , le bouton action = pour tirer.

Le niveau de difficulté contrôle la vitesse des torpilles et du bateau qui augmente au fur et à mesure que la difficulté s'accroît.

TABLEAU 3. LE QUARTIER GÉNÉRAL

● DÉPLACEMENT :

Un escadron ennemi attaque votre flotte. Vous devrez empêcher les avions de s'approcher de vous et de larguer leurs bombes. Si vous avez choisi la stratégie numéro 1 (traverser le passage secret) dix avions doivent être abattus pour passer à la phase suivante, si vous avez choisi la stratégie numéro 2 (attaquer directement la flotte ennemie) le nombre d'avions à abattre s'élève à trente.

● POUR MANŒVRER :

Utilisez les touches flèches du clavier ou les manettes de jeu.

B , vers la droite = pour tourner la tourelle vers la droite ;

V , vers la gauche = pour tourner la tourelle vers la gauche ;

F , vers le haut = pour modifier l'angle de tir.

X , vers le bas

BARRE D'ESPACE , le bouton action = pour tirer.

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus il faudra d'impacts pour abattre un avion. Chaque bombe qui touche votre navire augmente son endommagement de 2, quand il atteint la valeur 20 il est coulé.

TABLEAU 4. BATAILLE NAVALE

● DESCRIPTION :

Vous avez écrasé l'escadron aérien de votre ennemi, il vous reste maintenant à neutraliser sa flotte avant le débarquement sur l'île.

Les bateaux ennemis sont disposés à intervalles irréguliers, vous devrez donc ajuster votre tir avant de faire feu. Pour vous aider, utilisez le degré d'élévation (affiché sur votre écran) pour estimer la distance qui vous sépare de la cible (1° correspond à 200 mètres).

Évitez également les obus ennemis. Comme pour la bataille aérienne chaque obus qui touche votre navire va augmenter son endommagement de 2 quand il atteint la valeur 20 votre navire est coulé.

● POUR MANŒVRER :

Utilisez les mêmes manœuvres que pour la bataille navale.

B , vers la droite = pour tourner la tourelle vers la droite ;

V , vers la gauche = pour tourner la tourelle vers la gauche ;

F , vers le haut = pour modifier l'angle de tir.

X , vers le bas

BARRE D'ESPACE , le bouton action = pour tirer.

TABLEAU 5. BEACH-HEAD

● DESCRIPTION :

Chacun de vos bateaux transporte deux tanks que vous devrez débarquer sur l'île. Une fois le débarquement effectué vous devrez faire votre chemin à travers le système de défense ennemi afin de rejoindre la forteresse de KUHN-LIN. Mais attention vous ne pouvez pas faire demi-tour. Préparez-vous à affronter les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre route: mines, bunker, armes anti-tank, etc.

Chaque fois qu'un de vos tanks rejoindra la forteresse de KUHN-LIN, le système de défense ennemi s'intensifiera et les difficultés iront augmentant pour les prochains tanks.

● POUR MANŒVRER :

Pour éviter les obstacles, manœuvrez vers le haut ou vers le bas (flèches **↑** et **↓** du clavier ou manettes du jeu).

Pour éliminer un ennemi appuyer sur **BARRE D'ESPACE** ou pressez le bouton **ACTION** de vos manettes de jeu.

TABLEAU 6. LA BATAILLE FINALE

● DESCRIPTION :

Vos tanks on rejoint la forteresse de KUHN-LIN dont ils devront s'emparer.

La forteresse est défendue par un canon qui ne rate jamais son tir. Pour gagner vous devrez atteindre tour à tour chacune des 10 cibles blanches qui apparaissent. Attention, vous n'avez à chaque fois que cinq tirs pour détruire chacune des cibles. Après avoir détruit les 10 cibles, le canon explose et l'ennemi se rend.

● POUR MANŒVRER :

Le mouvement de la tourelle et le tir se font de la même façon que dans la bataille navale.

LES SCORES

Voici les différents points qui augmenteront votre score :

— Bateau traversant le passage secret	3 000 points
— Avion abattu	400 points
— Hélicoptère abattu	2 000 points
— Porte-avion coulé	10 000 points
— Navire coulé	2 000 points
— Tank ennemi	1 000 points
— Mirador	600 points
— Batterie ennemie	400 points
— Bunker	800 points
— Cibles	2 000 points
— Destruction de la forteresse	20 000 points
— Navires supplémentaires (en plus de 4)	200 points

STRATÉGIE POUR GAGNER DES POINTS

- 1) Apprenez à naviguer à travers le passage secret. Au départ cela est difficile, mais si vous prenez le temps de vous entraîner, votre score en sera augmenté.
- 2) Quand les avions ennemis approchent, visez le corps de l'avion et n'utilisez pas de tir rapide tant que l'avion ne se dirige pas droit sur vous.
- 3) Dans la phase bataille navale, procédez à de petits changements du degré d'élévation de la tourelle en donnant de petits à-coups à la manette ou sur le clavier.
- 4) Les installations de la défense ennemie s'implantent à des endroits différents. Vous devrez anticiper en leur tirant dessus dès leur apparition. Dès que le tank ennemi vous attaque, il restera devant vous. Pour le détruire vous devrez vous mettre dans la ligne de tir, lui tirer dessus et remonter pour éviter son tir.
- 5) A l'attaque de la forteresse, s'il ne reste que quelques cibles sur le KUHN-LIN et que vous avez encore un grand nombre de tanks, vous pouvez augmenter votre score en utilisant tous les tanks qu'il vous reste avant de détruire la forteresse. Mais attention à chaque fois qu'un tank réussit à passer jusqu'à la forteresse, le suivant rencontre de plus grandes difficultés à passer.

