

Gremlin Graphics Software Ltd.
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4ES
Tel: (0745) 723423

Star Games

Barry McGuigan World Championship Boxing
Beach Head II
Rescue on Fractalus!
The Way of the Tiger

ONE

LIGHT YEARS AHEAD FOR COMPILATIONS

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** & **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.
DISK: Insert disk into disk. Type **LOAD** * " , 8, 1, and press **RETURN**. The program will load and run automatically.
SPECTRUM 48/128 CASSETTE: Type **LOAD** " " press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

AMSTRAD CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.
DISK: Insert the disk into disk drive, label side up. Type **PCMP** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

THE WAY OF THE TIGER

Scenario
The story begins on the magical world of Orb, alone in a sea that the people of the Manmarch call Endless, where there lies the mystical Island of Tranquil Dreams. Many years have passed since the time when, as an infant, you first saw its golden shores and emerald rice meadows. A servant brought you, braving the distant leagues of the ponderous ocean from lands to which you have never returned. Your loyal servant laid you, an orphan, at the steps of the Temple of the Rock, praying that the monks would care for you, for she was frail and dying of a hideous curse. Monks have lived on the island for centuries, dedicated to the worship of their God, Kwon, who speaks the Holy Word of Power. Supreme Master of Unarmed Combat. They live only to help others resist the evil that infests the world. Seeing that you were alone and needed care, the monks took you in and you became an acolyte at the Temple of the Rock. Nothing was made of the strange birthmark, shaped like a crown which you carry on your thigh, though you remember that old servant insisted that it was of mystical importance. Whenever you have asked about this the monks have bade you meditate and be patient. The most ancient and powerful of them all, Najish, Grand Master of the dawn, became your foster-father. He gave you guidance and training in the calm goodness of Kwon.

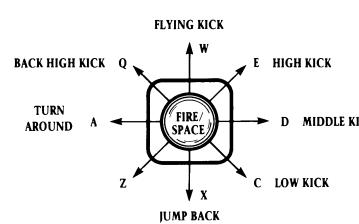
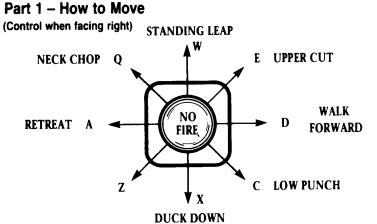
Gameplay
Najish, the Grand Master, has trained you with the sole aim of you becoming a Ninja. To prove that you are worthy of this, you must pass three tests against the master's chosen adversaries. You will be given levels of endurance and Inner Force.

for every complete circle of endurance that you use, one point of Inner Force is deducted. Your opponents will also be given varying degrees of endurance and Inner Force, and it is worth remembering that the less Inner Force both you and your opponent have, the less effect each blow has. Kwon has the power to increase your strength and he may do so after you have defeated an enemy. If your Inner Force is totally depleted, you have failed the test.

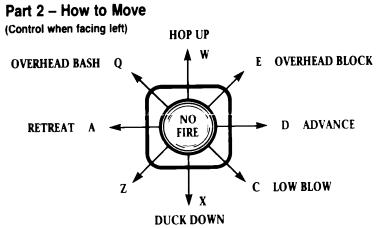
Instructions for Play
Note: How to Move - All Levels
On all levels, if you are facing left, simply mirror the controls, eg:
FIRE/SPACE and **RIGHT** turns you if you are facing left.
FIRE/SPACE and **LEFT** turns you if you are facing right.
However, **UP** will always make you top whether facing left or right.
NOTE
On all formats the master program will load first and the screen will then display the menu. If you wish to practice a level, wind the tape to the start of the required level (it is advisable to make a note of the tape counter number where each level begins) and press **PLAY** on the cassette player.

If you should wish to play the whole game, load the master, select **PLAY WHOLE GAME** and then load **UNARMED COMBAT**. When this level is complete, you will then be asked to load **POLE FIGHTING** followed by **SAMURAI SWORD FIGHTING**. Please note that disk versions are completely menu driven.

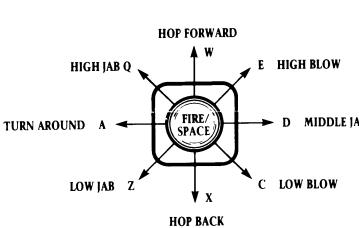
Part 1 - Unarmed Combat
Wander the desert lands of Orb, defeating whoever or whatever your Grand Master has pitted against you. Here you are being tested in your skills of UNARMED COMBAT. Keep a careful watch, for your next opponent may spring from anywhere - it could be a rock or an obelisk - you're never sure. Once all your enemies have been defeated you will then be transported to the testing ground for POLE FIGHTING.



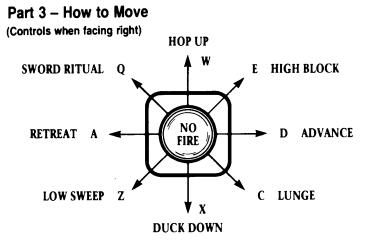
Part 2 - Pole Fighting
Guard a slippery pole over a mysterious lake against your Grand Master's minions. Caution is required here as the pole is indeed very slippery, and after your ordeal in the desert, you are not as sure-footed as your opponents. Again, having defeated all comers, you are transported to the Grand Temple of the Martial Arts.



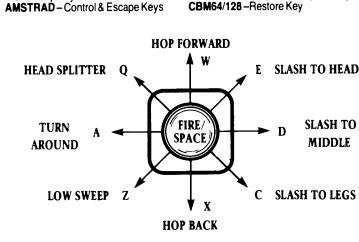
Note: *Jabs allow repeated attacks, i.e. you can move quickly from one jab to another - this is not possible with the blows.*



Part 3 - Samurai Sword Fighting
Battle in the Grand Temple against the greatest warriors you've yet encountered. Initially being tested by the Grand Master himself. If you are able to defeat this great swordsman, you will have truly earned the right to be NINJA, Speaker of Wisdom, Protector of the Weak, One Most Powerful.



BWARE! On this level your opponents may have **EXTRA** abilities which you are not capable of performing. Any attempts to copy such feats may prove dangerous or maybe even fatal!
If you wish to return to the menu screen at any time, use these keys:
MSX - Stop Key
AMSTRAD - Control & Escape Keys
SPECTRUM - Cap Shift & Space Keys
CBM64/128 - Restore Key



BARRY MCGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Welcome to the World Championship
Congratulations. You've been invited to participate in the challenge of Barry McGuigan's World Championship Boxing. Raw, iron-wielding strength is definitely an asset, but for a shot at the title you'll need more than that... like strategy, finesse, lightning fast reflexes and a mental toughness that most games are afraid to require. Before you grab your gloves please read this official programme. We'll explain some of the finer points and strategies of the game, teach you to become an effective puncher, and introduce you to the World Championship circuit.

Truly an historic day in computer sports. You're probably quite anxious for a shot at Barry and the title, but so are the other boxers on the circuit. Here are some names to keep an eye on as you move up the ranks:
Sonny Robinson: the number one contender is a flamboyant fighter with a dangerous left jab. He's been training heavily for a rematch with McGuigan, so he won't be easy to beat.
Thunder Thompson: a newcomer to the circuit. He picked up an easy gold in the Star Rank Games and pined the pro ranks with the medal still swinging around his neck. A tough fighter to hurt.

Lucky Lou Lyndon: another newcomer to the circuit who has such tremendous strength that most of Lucky Lou's opponents are still nursing their bruises from their fight with him. Supporters say he has flawless style and execution.
Flash Fenwick: an extremely quick fighter. Likes to put the "magic" on his opponents. (Definite proof that the hand is quicker than the eye).
Bashin' Bill Snow: a powerful fighter with many years of experience in the ring. Weakens other fighters with his incredible body blows.
BoomBoom Barnett: another powerhouse with a wicked right cross. BoomBoom is an imaginative fighter who often outwits better boxers - quite unusual for a powerhouse.

Boxing Styles
Dancer: Likes to "stick and move". Rarely goes inside.
Boxer: sometimes moves inside, but prefers to keep his distance. An excellent style if you like to flurry.
Mixed: very unpredictable. Hard for your opponents to "read".
Sluggo: no-nonsense style. Doesn't tire quite as easily because he doesn't do much dancing. Goes inside often.
Bulldog: likes to slug it out toe-to-toe. Can sometimes trap a dancer against the ropes.

Getting Started
Sinclair ZX Spectrum/Spectrum 128 Cassette.
1. The first player is asked to select keyboard, or one of the commercial joystick options (Protek, Kempston or Sinclair). Use 6 and 7 to move the cursor to your choice, then press **ENTER** to select it. Choosing the joystick option takes you straight to the number of players selection screen, otherwise Player 1 is asked to choose which keys he wants to use for controlling his boxer. If Player 1 selects Joystick, Player 2 must use the keyboard.
2. The keyboard selection menu allows each player to choose which keys represent Up, Down, Left, Right and Fire. Press the keys corresponding to your choice for each one, and then press **Y** to confirm your choices. Pressing **N** takes you back to Stage 1, to begin again. You are not prevented from choosing the same key for more than one function, but obviously this is rather pointless!

3. When Player 1 has made his selection of control method, he is asked to choose a one or two player game. Player 1 uses his Up/Down and Fire buttons/keys to select and enter the required game. If a One Player game is selected, the programme continues as described under the heading ONE PLAYER GAME below.
4. If a Two Player game is selected, Player 2 is now asked to select his control mode in the same way as Player 1, bearing in mind that only one player may use the joystick. If both players select joystick, Player 2 is forced to use the keyboard with a default choice of keys. Player 2 is not prevented from choosing the same keys as Player 1, but again, this is obviously not advised!

5. At any point in the above procedure, pressing the **CAPS SHIFT** & **SPACE** keys together will return you to Stage 1 above, for a fresh start. Once both players have made their selections, the two-player game commences as described below.
6. To turn the game sound off at any time, press **SYMBOL SHIFT** and **J**. To turn the game sound back on again, press **SYMBOL SHIFT** and **K**. To pause the game (during the fighting sequence only), press **CAPS SHIFT**. Pressing any other key will restart the action.

AMSTRAD
1. The first player is asked to select keyboard or joystick. Use the **↑ ↓** cursor keys to indicate your choice, and press **ENTER** to select it. Choosing the joystick option takes you straight to the "number of players" selection screen, otherwise Player 1 is asked to choose which keys he wants to use for controlling his boxer. If Player 1 selects Joystick, Player 2 must use the keyboard.
2. The keyboard selection menu allows each player to choose which keys represent Up, Down, Left, Right and Fire. Press the keys corresponding to your choice for each one, and then press **Y** to confirm your choices. Pressing **N** takes you back to Stage 1, to begin again. You are not prevented from choosing the same key for more than one function, but obviously this is rather pointless! You cannot choose the **SHIFT** key.

3. When Player 1 has made his selection of control method, he is asked to choose a one or two player game. Player 1 uses his Up/Down and Fire buttons/keys to select and enter the required game. If a One Player game is selected, the programme continues as described under the heading ONE PLAYER GAME below.
4. If a Two Player game is selected, Player 2 is now asked to select his control mode in the same way as Player 1, bearing in mind that only one player may use the joystick. If both players select joystick, Player 2 is forced to use the keyboard with a default choice of keys. Player 2 is not prevented from choosing the same keys as Player 1, but again, this is obviously not advised!

5. At any point in the above procedure, pressing the **CTRL SHIFT** & **ESC** keys together will return you to Stage 1 above, for a fresh start. Once both players have made their selections, the Two Player game commences as described below.
6. To pause the game (during the fighting sequence only), press **ESC**. Pressing any other key except **SHIFT** will restart the game.

CBM 64/128
1. Plug a joystick controller firmly into PORT 1 on the right side of the computer console. Plug a second joystick into PORT 2 if two are NOT playing. Hold the joystick with the red button in the upper left corner, towards the TV screen.
2. Push the joystick up and down to move the boxing gloves to select a ONE PLAYER or TWO PLAYER game. Press the **RED FIRE BUTTON** to confirm your choice.

Two Player Game
Choosing the TWO PLAYER game takes you straight to the **CIRCUIT STATUS** menu. Here the players each select a fighter. Player one goes first, selecting any of the 18 circuit boxers or World Champ. Press **FIRE** to confirm your choices. When Player two is finished you're ready to see a **PROFILE** of your two fighters.

One Player Game
1. If you choose a ONE PLAYER game, you'll go to this screen:
GET BOXER NEW BOXER

Pushing FIRE will GET a boxer you created earlier. All the boxer's statistics, including his earnings, record and RANK, are saved in memory as long as the computer is left ON.
2. Choosing the **NEW BOXER** option will ERASE any boxers you came up with earlier and allow you to CREATE a new boxer.
3. First you use the keyboard to type in the name and the **DELETE** key to erase any mistakes. Press **ENTER** when you are finished.
4. Now you'll be prompted with the **NEW BOXER FEATURES** screen. Use the **UP/DOWN** keys to point to the different features. Press **FIRE** to step through available choices. When you're happy with your boxer point to **CONTINUE** and push **FIRE** to go on.
5. When you create a new boxer you are allowed to choose his starting rank. If you select **NEW PRO** you will start at the bottom of the ladder (rank number 19). If you think you've got what it takes choose **CONTENDER** (rank number 10).
6. This is your fighter's **PROFILE** screen. When you've analysed the information press **FIRE** to continue.

2. Next is the **CIRCUIT STATUS** screen. You can select the two fighters ranked immediately in front of you or the fighter ranked just below you. Fighting "two ahead" is a quicker way to the top, but it's more dangerous. Move the gloves to your selection and push **FIRE**.
3. This is your **OPPONENT'S PROFILE** screen. Study your adversary closely. If you change your mind move the gloves to **REFUSE** and push **FIRE**. If you **ACCEPT** the challenge push **FIRE** to send your boxer to **TRAINING CAMP**.

Ringside
As in real boxing, your goal in Barry McGuigan's World Championship Boxing is to outscore or knock out your opponent in 10 or 12 round bouts. Each round is 3 "minutes" in length.
Training Camp
Training camp is the most important part of the game next to actually being in the ring. But before you train your fighter, study his attributes and notice how they can affect the outcome of each fight.

ENDURANCE
"weak" "erratic" "average" "tough" "mighty".
Endurance is the key to knockdowns. When it's less than ten a knockdown will occur within the next few punches. Because of the **THREE KNOCKDOWN RULE**, if your fighter winds up losing, carries three times in the same round the fight is over. (That's called a **TECHNICAL KNOCKOUT**). Endurance goes down when you are hit and when you miss! The scoreboard above the ring constantly displays both fighters' endurance register. Watch these numbers carefully! ENDurance is indicated in the corners of the ring screen.

STAMINA
"sluggish" "slow" "average" "quick" "lightning".
The "toughness" register. Stamina may be thought of as a percentage. When a boxer rests between rounds he gets back a percentage of the endurance he lost in the previous round. Also, when a boxer is knocked down (endurance is less than ten) his chances of getting back up are related to his stamina. If his stamina is very high he will always get up but the lower it gets the better the chance he will be knocked out. Stamina goes down every time you are hit.

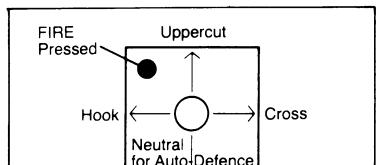
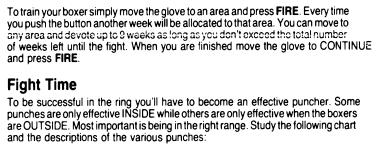
STRENGTH
"feeble" "weak" "average" "strong" "awesome".
This register reflects your fighter's power. A strong fighter's punches will do more damage. Every punch you throw - hit or miss - will drain your strength register.

AGILITY
"poor" "average" "good" "massive".
Agility is the key to your boxer's punching speed. It too goes down with every punch. You've chosen an opponent, studied his strengths and weaknesses, planned your strategy and now you have from 6 - 12 weeks to train for the big fight. There are five areas in which you can allocate your time. You don't have to spread your time between the five areas. You can capitalise on one of your strengths or compensate for one of your weaknesses. The choice is up to you. Here are the five training areas and the effects they have on your status registers:

Road Work: hitting the road has a tremendous impact on your endurance and helps build strength and agility.
Light Bag: the light bag is an agility builder. It also helps produce stamina.
Weights: pumping iron is a strength-builder. A few weeks of hard work and you'll be amazed.
Spar Time: practice in the ring will build up your registers but is especially good at boosting your stamina.
Heavy Bag: punching the heavy bag is great for your strength but it's also helpful in "toning" your stamina and endurance.

To train your boxer simply move the glove to an area and press **FIRE**. Every time you push the button another week will be allocated to that area. You can move to any area and devote up to 2 weeks as long as you don't exceed the total number of weeks left until the fight. When you are finished move the glove to **CONTINUE** and press **FIRE**.

Fight Time
To be successful in the ring you'll have to become an effective puncher. Some punches are only effective INSIDE while others are only effective when the boxers are OUTSIDE. Most important is being in the right range. Study the following chart and the descriptions of the various punches:



FIRE Pressed
Uppercut
Hook
Cross
Body
Punches that are only effective INSIDE (Boxers are close together)

FIRE NOT Pressed
Coverup
Jab
Cross
Body
Punches that are only effective OUTSIDE (Boxers are farther apart)

Offense
Jab: the jab is an efficient point-scoring, a quick punch that doesn't do a lot of damage, but isn't very frightening when you miss either.
Hook: the hook is slightly more damaging than the jab. It too is a quick punch and is good for scoring points without hitting the boxer unnecessarily.
Uppercut: the uppercut is an explosive punch from the INSIDE. It's moderately timing and is a good knockout punch.
Cross: the cross is an explosive punch INSIDE and OUTSIDE. Crosses hit with tremendous impact but are also extremely timing. Use them cautiously.
Head Shots - Jab, Hook, Uppercut and Cross - will always connect unless blocked by coverup or because the punches were not delivered from the right range.
Body Shots: the body punch is a power punch. It drains an opponent's endurance and his strength. Like the cross, it too is very timing.

Defence
Coverup: the coverup wards off all blows to the head. Your boxer WILL NOT move while he is covering up, so if you want to move you'll have to release the joystick/keys and go to **AUTO-DEFENCE**.
Auto-Defence: leaving the joystick/keys in the neutral position will cause your fighter to go to **AUTO-DEFENCE**. This is an effective defence against the body shot.

Special Features
1. Barry McGuigan's World Championship Boxing is unique in that it focuses on the art of the sport. Style, training and strategy are emphasised over slugging ability.
2. Grab your gloves and take on 19 different circuit boxers, including the Champion himself, Barry McGuigan... personalised artificial intelligence makes each boxer uncannily lifelike.
3. Create your own boxer... choose race, style, look and image.
4. Take your boxer to training camp to fine-tune his skills... light bag, heavy bag, road work, and more.
5. Incredibly realistic animation, including a full arsenal of punches, defensive moves and footwork.
6. Realistic ringside atmosphere... from the cheering crowd to the "thud" of a solid body shot. Plus, a specially composed musical score that captures the excitement of the game.

Tips for Stars
We wanted this section in the manual to cover most of the strategic possibilities in the game. We soon realised that it would take another manual twice as long as this one to do that. Just like in real boxing, there isn't a "best way" to win. Your overall fight strategy has to be based on your opponent, and it's sometimes necessary to change strategies mid-bout. Here are some things to keep in mind:
1. So far we've discovered two good "overall" strategies. You can try to win the fight by hurting your opponent to the point of knockout. Or you can throw lots of jabs and hooks (which aren't timing) and try to win by points. This strategy requires that you have an excellent defence or you won't make it to the end of the fight.
2. Notice the way your opponent throws punches. Some fighters throw more when they're INSIDE. Some hit more when they're OUTSIDE. You should be able to use this pattern to your best advantage.
3. A good defensive strategy if you are INSIDE and in COVERUP is to push **FIRE**. Your boxer will throw an uppercut and go right back to **COVERUP**.
4. Use the jab as a distance gauge. If you're sure the fighters are in range but aren't sure that they are INSIDE throw a jab. If it misses (and it wasn't blocked) you need to push **FIRE** because the boxers are definitely INSIDE.
5. If you see your opponent has a lot of STAMINA you'll have to hit him with crosses and body shots to bring it down.
6. Remember, points are scored every time you hit the other boxer. Often, the boxer who punches more his more, so he scores more points. But he may also miss more and even get knocked out, so be careful because a **KNOCKOUT** always wins over points.

Activision Home Computer Software. © 1985 Gesteamer Inc. All rights reserved.

BEACH-HEAD II

BEACH-HEAD II - its program code, graphic representation and artwork are the copyright of US Gold Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the permission of the above named company. All rights reserved worldwide.

Using the Menu

Pressing any key during the title screen or demonstration mode will bring up the menu screen.

There are three status bases: one displaying the choice of Allies or Dictator, or if a two player game has been selected, either displaying the skill level and/or the largest displaying the current control options for the Allies (A) and the Dictator (D). Further to this, there is a list of keys which perform various functions when pressed: S - to start play; P - to toggle the choice of Allies, Dictator or two players; J - to alter the skill level (this loops through easy, fair and hard); C - to go to the controls editor.

CONTROLS EDITOR

When C is pressed during the menu the controls editor will appear. Player 1 is given the opportunity to redefine his control keys or select a joystick. There are three function keys shown: ENTER when the new selection is complete; J to select a joystick (continue pressing to loop through options); or D to define the keys. When redefining keys a cursor will flash beneath the key to be defined, just press the key you wish to define.

NOTE 1

When a Two Player game is selected, Player 2 has the opportunity to use the controls editor after Player 1 has pressed ENTER.

NOTE 2

The game hold button is defined as H. This cannot be changed nor can either player define H as a control key.

NOTE 3

In a One Player game, Player 1 has a complete freedom to select any control key except H and T, but in a Two Player game either player may not select a key already selected by the other.

NOTE 4

With a Sinclair ZX Interface 2 the port to be used is indicated by LHS (Left hand port) and RHS (Right hand port).

NOTE 5

During play the game can be aborted at any time by pressing T and H (T must be pressed first or the game will HOLD).

"SIGNING ON"

When you press S to commence play you will be asked to input your name. Simply type in your name up to 16 letters. There is a delete facility using the Spectrum delete key of the Spectrum Plus delete key.

When you complete the process press ENTER. The computer will now initialise the screen.

Introduction

DATE LINE: JULY 1947
BEACH-HEAD II is a true "Head to Head" two player multi-sequence game that allows you to play against another person or the computer. You can choose to play either of the following characters:

PLAYER 1: THE ALLIED COMMANDER (J.P. STRYKER)
Proud and determined to reach rank of Chief Commander. Fought bravely against during World War II and was awarded the Medal of Honour for heroism. Quickly rose through the ranks during the war and gained the respect and admiration of his colleagues for his integrity and leadership abilities.

PLAYER 2: THE DICTATOR (KNOWN AS "THE DRAGON")
Fierce, evil, bloodthirsty, power crazed maniac. Fought savagely against the Allies during World War II in the Pacific, disappeared and formed his own renegade army after the war. "The Dragon" demands (and gets) blind obedience from his followers who worship him as a demigod. He is a brilliant military tactician who has been trapped and outnumbered in battle many times, but has managed to come out on top as his opponents through cunning and ruthlessness. His current objective is to obliterate the forces that gave his army a stinging defeat and destroyed his fortress.

Sequence I "Attack"

OVERVIEW:
Allied forces have moved inland by helicopter and are ready to begin their assault against "The Dragon's" sanctuary to rescue prisoners captured during previous battles. The full weight of the Dictator's arsenal will come to bear on Allied troops in a war of attrition.

ALLIED CONTROLS IN SEQUENCE I

The Allies control the helicopter in the background as the scene starts. The controls of the helicopter are as follows:

PUSHING THE JOYSTICK LEFT OR RIGHT will move the helicopter left or right. PUSHING THE JOYSTICK FORWARD will increase the height of the helicopter. PUSHING THE JOYSTICK BACK will decrease the height of the helicopter. PUSHING THE FIRE button will begin their assault.

If the helicopter is too low the parachutes will not have enough time to open, so killing the paratroopers.

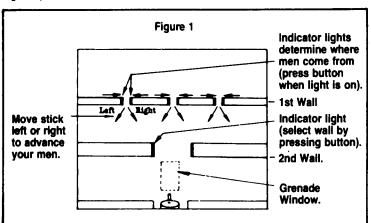
After the paratroopers have landed they will advance to the first wall. The helicopter cannot move towards you and cannot be hit by the machine gun, but the airborne paratroopers can be hit.

Make sure when dropping paratroopers that you distribute them as evenly as possible (a maximum of six behind each section of the first wall). Placing more than six behind any wall will overcrowd that area causing the extra men to desert, leaving you short-handed.

On the three skill levels the number of paratroopers is varied. On EASY skill level 24 paratroopers are available, on FAIR skill level 16 paratroopers are available and on HARD skill level the number of paratroopers available is 8.

After your men have reached the first wall they must then advance to the second wall. The control sequence is as follows:

- a) Press the fire button to stage your men.
 - b) Move the joystick left or right to advance them to the second wall.
- The white indicator light determines which wall they will be taken from. (Refer to Figure 1).

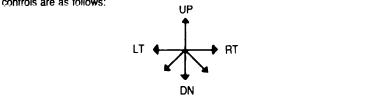


The men that reach the second wall will try to scramble to safety, out of reach of the machine gun. If a single man gets past the gun, he will be able to blow the door and thus proceed to the next sequence. If any soldiers reach the second wall they will be joined by reinforcements which will double the number of men.

All your men, however, will have to challenge the gun. The control sequence for this segment is as follows: (Refer to Figure 1).

- a) SELECT A WALL by pressing the fire button when the indicator light is on for that section of the wall (left or right to turn off the light and activate the man behind the wall. If the light does not stop alternating then there are no more men behind that section of the wall.

b) CONTROL YOUR MAN. He is just behind the wall that you have selected. His controls are as follows:



Press the fire button to throw a grenade.

The man cannot retreat at a diagonal, but they may charge at a diagonal.

c) SEND A MAN OVER THE WALL (OPTIONAL). You may send a man over the wall to act as a diversion and draw enemy fire. This man is completely computer-guided and counts the same as your controlled man. (If he makes it, of course). To start a man over the wall position your computer controlled man behind the wall and press the fire button. If nothing happens then there is no one behind the wall but your controlled man.

d) THROW A GRENADE. Destroying some of the machine guns will significantly enhance your score. Your controlled man can throw at anytime, but his feet must be within the "grenade window" to score a hit. (See Figure 1). The size of the "grenade window" is reduced as the skill level increases.

When all men have faced the gun, the sequence will end. If at least one man has made it past the gun the game will continue and move on to the next sequence.

DICTATOR CONTROL IN SEQUENCE I

The Dictator controls the machine gun in the foreground. The joystick controls the direction of the fire (left, right, up and down). To fire the gun push the fire button in the joystick. When bullets are fired you will see the tracer effect of each shot leaving the barrel. There is no limit to your supply of ammunition. Firing your machine gun slows the rate of movement of the gun. Because of this, it is better to stop firing when you need to quickly move the machine gun to another target.

Your score is based upon the number of soldiers killed. The machine gun cannot hit the helicopter but can hit the paratroopers. Obviously the closer in the Allied soldiers are the easier they are to hit.

The Allied men can move out of range of the machine gun by moving past the front wall to the extreme left or right. If they reach these points you will not be able to stop them unless they come back into range. If no Allied men make it to safety the game will end.

NOTE:
IF ANY ALLIED SOLDIERS reach the second wall they will be joined by reinforcements which will double the number of men remaining.

Sequence II: "Rescue"

OVERVIEW:

Allied forces are inside the sanctuary and are attempting to rescue the hostages. "The Dragon's" men are now on ammunition and are ready to begin their assault on the rescue of the hostages. The hostages take the formidable task of having to cross the open courtyard with "The Dragon's" men throwing anything they can find at them.

ALLIED FORCES:

The Allies have captured the Dictator's machine gun to protect the hostages as they come out. The hostages will appear on the far left of the screen and attempt to cross the courtyard to a point where helicopters are waiting to take them out. Your mission is to protect the ten hostages from "The Dragon's" men.

"The Dragon" has four weapons which can stop the hostages: one soldier dropping stones from the top of the wall; one man who can place mines through trap doors along the hostage pathway; a tank which has no shells, but which comes straight at a hostage in an attempt to run him down and finally a truck with a small calibre machine gun which can shoot the hostages.

The tank must be hit behind the small box located in the middle of the tread. The truck must be hit in the window and the man must be hit directly.

When the hostages are on screen they can be speeded up by shooting either of the three doors along the wall of the compound.

Your machine gun fire can accidentally hit the hostages, but will not harm them. They will, however, stop for a moment and then resume at a slower speed.

Remember, the machine gun moves more quickly when the fire button is not pressed.

THE DICTATOR:

The Dictator controls the following four weapons:

Soldier on top of the wall: To use this soldier, push the joystick forward. With the stick in the position, move right or left. This controls his movement along the wall. This soldier is now under your control. When he is in position over the hostage, the soldier can drop objects to stop the prisoner. When he is positioned correctly, push the joystick forward and press the fire button to hit the object. Once his arms are extended, push the joystick forward and press the fire button again to release the object. If the soldier is shot he will be replaced after a short delay.

Tank: To deploy the tank push the joystick to the right and press the fire button. Once the tank has started moving it is computer controlled. Every time a tank is destroyed a new tank can be deployed by following the same procedure. The only time a tank cannot be deployed is if the hostage has passed the door furthest to the right.

Trap Door: To use this soldier pull back on the joystick. With the joystick tucked back move left or right to move the trap door along the ground. When you wish to set a mine pull back on the joystick and press the fire button. A man will then appear and set a land mine in the hostage's path. If the trap door soldier is hit he will be replaced after a short delay.

Truck: The truck can be deployed by pushing the joystick left and pressing the fire button. Once the truck has started moving it is computer controlled. When a truck is destroyed another can be sent by following the same procedure. The hostage must have passed the door furthest to the left before the truck can be activated.

NOTE:

The best strategy for the Dictator is to keep as many items on the screen as possible. This keeps the Allied gunman occupied. For example, once a tank or truck has been destroyed you should immediately deploy another. Coordinate your use of the trap door soldier and the soldier on the wall. The key to success is keeping the machine gun moving around and busy.

Sequence III: "Escape!"

OVERVIEW:

The rescue helicopter now must get the hostages off the island by running "The Dragon's" gauntlet. In addition to an automated defence system, "The Dragon" controls the tanks on screen. There are four helicopters. Each is capable of taking all or some of the prisoners out. The Dictator, however, determines which level of difficulty each helicopter will face. There are four directions in which the helicopter can travel (North, South, East and West). Each of the courses are different, some being more difficult than others. Each course can only be flown once. For example, if you fail to take out all the hostages on the first run and the Dictator selects a difficult course the chances of making it are slim. However, if you do escape you will be awarded a number of bonus points.

DICTATOR:

The Dictator controls the course of the individual escape run and the tanks located throughout the enemy terrain. The player must be ready to move his tanks into position as soon as it becomes visible on the screen. The tank must be lined up directly in front of the helicopter to destroy it. When you are properly lined up push the fire button to fire a shell at the helicopter. Tanks are located throughout the screen.

NOTE:

It is to the Dictator's advantage to prevent his opponent from seeing the course selection.

ALLIED FORCES:

You must select the number of hostages for each helicopter by pushing the joystick back and forth. Press the fire button when the helicopter is loaded, and the engine will start. To fire the helicopter rockets push the fire button. To get past walls you must fly through the openings. YOU CANNOT FLY OVER THE WALLS.

Sequence IV: "The Battle"

OVERVIEW:

Before "The Dragon" invaded the island, the bastion he chose as his sanctuary was an ancient temple where islanders would worship their gods. Underneath the temple is a series of caves. These caves were used in ancient times for combat between natives in ritualistic ceremonies.

Commander Stryker has finally tracked down the Dictator in his last hiding place. Far beneath the sanctuary, the stage is set for a showdown, between madman and liberator - only one will survive.

ALLIED AND DICTATOR CONTROL:

The only weapons remaining are heavily sharpened sticks known as ppointas. The ppointas were used by natives in ceremonies long ago. These weapons would stand across from each other and attempt to knock their opponent off his platform by hitting them with a ppointa. If the opponent was hit enough times it often caused unconsciousness and death. "The Dragon" has challenged Stryker to a final contest of superiority. The players are isolated on platforms and face each other across an underground river. To control movement along the platform push the joystick back or forward.

Both players can jump or duck to avoid being hit. To jump push the joystick towards the cave wall. To duck push the joystick towards the water. When you feel you are approaching the water, press the fire button to push the fire button. You can control the direction of travel by doing the following:

STRAIGHT THROW - push the fire button.

CURVED THROW - push the fire button. When the throwing motion has started push the joystick back or forward in the required direction and then release.

The battle will be fought over five rounds. A round ends when a player has been hit four times. After each round the score will be displayed. To start a new round press the fire button. In addition to points scored for each hit a player can get bonus points for winning by a bitz (4 - 0 round).

Scoring Tips

In general, higher scores will be obtained at higher playing levels.

Attack Scene

ALLIES: can significantly increase their points total by throwing grenades and destroying the gun.

Escape Scene

ALLIES: points are awarded for objects destroyed and hostages saved.

DICTATOR: his only opportunity for points comes by destroying the chopper and any hostages on board.

US Gold Limited © 1986 Access Software. All rights reserved.

RESCUE ON FRACTALUS™

WANTED: AIR PILOTS

All right! Listen up! You've got a right to know why you're here - why they suddenly need us Air Pilots. A life and death struggle is raging throughout the grubby, galeatic quadrant. It's us against the Jaggies and they've just upped us stakes. They've dug in on Fractalus, the most inhospitable planet this side of the Kalamar system. It's a neat trick. Our highly trained Ethercops pilots were holding their own in space battles, but down on Fractalus it's a different story. We're being shot at wherever from five to fifty Space Pilots at a clip. Our job's to rescue those who were.

Go ahead - laugh. I'd be a funny, five year ago, the Corps couldn't phase us out fast enough. "No need for Air Pilots in the Ethercops," they said. "Those dogs have had their day." Well, great, but those Space Pilots can only fly space. To be fair, they've saved us in the end, but now we're here to save them - especially those golden "Ace Pilots". We can't win without them!

Here's how it works. They've rigged up a Mother Ship to ferry them within booster range of Fractalus. That's where it gets sticky. The Jaggies have got defences on that planet - gun emplacements, saucers - the works. And Fractalus is one hot cauldron of craggy mountains and canyons, covered by the worst air you've ever flown in. It's thick cyanitic acid - it'll dissolve your fighter suit within minutes. Finally, there's the planet's hyper rate of rotation. The nine minute days have driven more than one pilot nuts.

But there's good to go with the bad. You'll have Valkyrie Fighters, the best pure flyers we've got. And don't call them V-Wings, there's no control terminal. To make room for those Space Pilots they had to strip out a lot of the offensive weaponry. But they did install a Dirac Mirror Shield. It can take a big hit, but you pay for each one out of your energy reserve.

The one offensive weapon they left us is hot: the AMB - Anti-Matter Bubble - Torpedo. It'll destroy a target, but it's a little more than a control terminal. Finally, each Valkyrie's been fitted with the Etheric Navigation System, a computer-enhanced viewscreen which overlays your forward map display. It lets you see where you're going in Fractalus' acid fog atmosphere.

That's it. Get going. Forget the past - just get go as a future.

YOUR MISSION:

Sorry. No time for a briefing now. Ethercops pilots are down - out of action. They need help - fast.

First, we toss you out of the Mother Ship, straight down to Fractalus. That part's all automatic. But you're on your own when you hit the atmosphere.

Your job is to fight through the Jaggi defences and find stranded pilots. They won't be jumping up and down waving at you. So, use your instruments and viewscreen to find their crashed ships. They'll wait inside until you land in range. The rescue's a snap. As you shut down your engines, the pilot will come running and knock on your rear air lock. Let the spacer in. When you pick up your quota of pilots, or run out of energy, it's back to the Mother Ship. As you get better, we advance you to the higher levels - the more hellish parts of Fractalus.

Got it? Prepare for Mother Ship launch.

Code Red

- 1. Set the difficulty level, press the following keys - Amstrad: Joystick Forward/Backward
Keyboard: < ; > ;
Sinclair: Joystick Forward/Backward
Keyboard: K(+);J(-)

CBM 64/128: F3 to raise the level; F5 to lower it.

2. To begin the game and automatically launch your ship - Amstrad: Press your fire button; Sinclair: Joystick button.

3. Use the joystick to fly the Valkyrie Fighter when you enter the atmosphere of Fractalus. You'll know you're on your own when the message MANUAL appears at the top of the screen.

4. Jaggi Gun Emplacements appear as green domes on the mountain peaks in the Amstrad version of the game. Watch for the cross hairs to appear in the Main Window when an enemy is near. Line up the enemy in the cross hairs in the Main Window or Targeting Scope. Launch a torpedo by pressing the fire button.

5. Locate a pilot by watching for a "blip" on the Long Range Scanner or a flashing beacon on the surface of Fractalus. Fly towards the pilot keeping your ship's altitude low.

6. Pilot in range. Watch the Long Range Scanner on your instrument panel. When the "blip" is centred near the bottom of the Scanner, press the LAND (L) key to land the ship. Press the SYSTEMS (S) key to turn off your engines and shields. The screen will display PILOT IN RANGE. If the pilot is not in range the screen displays: PILOT TOO FAR. Take off again by pressing INCREASE THRUST (Amstrad: >; Sinclair: K(+)); CBM 64/128: system on "5").

7. Rescue the pilot. Press the AIR LOCK (A) key to open the air lock when the pilot "knocks on the door". The air lock automatically closes after the pilot comes safely inside.

8. Take off. Press INCREASE THRUST (Amstrad: >; Sinclair: K(+)); CBM 64/128: >), and search for the next downed pilot.

9. The Mother Ship will return to your sector to check on your progress. If you're in trouble - low on energy, press the LAND (L) key to stop your ship. When it's sooner, when it's later, the Mother Ship light on the control panel will show flashing and the message MOTHER SHIP will appear at the top of the screen. If you've rescued your quota of pilots or are low on energy, press the BOOSTERS (B) key to fire the boosters. Your ship will automatically leave Fractalus and dock with the Mother Ship.

Scoring

Event	Point Value
Each second of flight	1
Gun emplacement destroyed	100
Saucer destroyed	250
Pilot picked up	200
ACE picked up	2000
Pilot returned to Mother Ship (bonus)	500
Pilot returned to quota (bonus)	1000
Level completed	Level x 200

Note: If you return to the Mother Ship before you have rescued your quota of pilots you may continue at the same level but will not receive a bonus for completing that level. If you continue at a lower level, you forfeit your previous score.

The Good Stuff

AIR PILOTS' CRIB SHEET

LANDING

When you first land, you will hover on your shields a few centimetres above the ground. While "hovering" you can turn your ship towards the pilot's crashed ship. You've managed to land safely. Press the fire button to land.

PILOT IN RANGE. The downed pilot will now run towards your ship, even if you can't see him (if you see his ship, you'll see the pilot). If you turn your systems on again before the pilot is safely inside your ship, the shield's high energy field will vaporise him!

If you land beyond a downed ship, the message SHIP OFF SCOPE will appear on the screen. If this happens, turn your systems back on - don't lift off - note the current heading on the compass, and execute a 180 degree turn. If you are still too far away, use the thrusters to move within range.

Before taking off with your pilot, it's a good idea to destroy the wrecked ship. This will keep the Jaggies from stealing our technological secrets.

ACE PILOTS

If you see a pilot wearing a purple helmet running towards you, you've just rescued an Ace Pilot. Ace Pilots are worth ten times more than a regular pilot - 2000 points vs. 200 points. They are also packing more power in their energy cells. And they're rare - not many get shot down. After all, they are Aces!

LEVELS

Levels 1 through 3 are training levels. For Level 1, you enter a sector of Fractalus that has been cleared of the dreaded Jaggies or our Droductraft.

On Levels 2 and 3, you enter the planet's atmosphere above a region which has only a few Jaggi gun emplacements.

The higher levels (4 and above) have more emplacements, saucers, and pilots and the Jaggies become even more aggressive, tenacious and accurate.

Levels 1 through 15 will take place near Fractalus' South Pole where it's summer during this time of the year. This will save you from the mindshattering short day ordeal since the sun never sets on that part of the planet.

JAGGI GUN EMPLACEMENTS

On Levels 2 and above, you will find Jaggi Gun Emplacements on the peaks of some mountains. These automated emplacements fire high energy beams at you from your ship. You can avoid being hit with some slick evasive flying or by knocking out the emplacements. Your Dirac Mirror Shield will reflect most of the energy from a direct hit but your energy level will drop and you will be thrown off course.

Since gun emplacements will still be able to hit your ship while you are on the surface, be sure to destroy any in the vicinity before landing to rescue a pilot.

SAUCERS

On Levels 4 and above, the enraged Jaggies will fly their inertialess saucers directly into you. These "suicide" saucers can either be shot down with your AMB torpedoes or dodged. If they hit your shields, they will drain off more energy than a gun emplacement hit. The saucers tend to occupy the higher altitudes, although they have been known to dive into the canyons when especially irritated.

NIGHT FLYING

On Level 16 and above, you'll be dropped closer to Fractalus' equator. Here - as you streak through the nine minute days and nights - you'll have a chance to work on your night flying skills. Even night flying, you're "flying blind", so to speak - there's not enough light to activate your Main Window viewscreen. So, you'll have to rely upon your instruments and wits alone.

A slubborn gun emplacement - your aim is true, but you can't knock it out. Why? Your AMB Torpedo is hitting the mountain slope. Fire your gun emplacement, Hitelum 180°, and open up with an AMB. Next case.

Modified Valkyrie Class Fighter

Powered by: Twin 27,000kg F-27
Firedrake after-burning turbojet engines
Boosters: Twin 80,000kg
ARD/VARC anti-matter reaction drives.
Wing span: 12.8 metres
Wing Area: 67.1 square metres.
Length: 18.4 metres.
Mass: 30,315 kg
Max cruising speed: 8,640 km/h (mach 7.2)

Range: 2,150 km at mach 3.4 cruise climb.
Accommodation: Crew of 1; 20 passengers.
Shields: Dirac Mirror Shield
Sensors: Long Range Etheric Navigation System
Armament: Anti-Matter Bubble (AMB) Torpedo generator
First Flight: February 29, 2184

Progressive development of the F-27 Firedrake yielded a small family of twin-engine, twin-tailed, V-Wings designs. The largest of these, the Valkyrie Class Fighter, was originally used as a light bomber and ground attack craft, but has been modified for behind-the-lines combat in the Jaggi War of '84.

IMPORTANT!

Flying missions means defeating the stubborn Jaggi defences. So, you may wonder "Who are the Jaggies? What are they like? What'll I be captured by them?"

First the name Jaggi is a short, pronounceable word for Jhagga Ri Kachaki - an "intelligent" life-form from the star system Tepdi Vud Nerolei Rahtre, located in the distant, outlying dark sector of our galaxy.

Second, don't worry about being captured. They don't take prisoners. That much we do know about them. Experience also teaches us they're ferocious, suicidal fighters, choosing to do battle in the most inhospitable environments. Fractalus is an ideal example.

Although the Ethercops has yet to capture or recover a complete Jaggi, we do have this report from Ethercops intelligence:

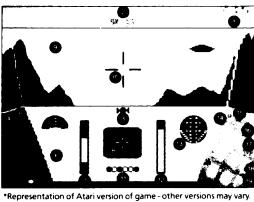
They're two ago, Lieutenant A.C. Yolea Malura, crashed on Fractalus. This morning, her Commander made Etherev contact with her. This is a transcript of her final transmission:

"Lieutenant Malura to Mother Ship. Hope you can read me. I've been down here in this atmosphere so long it's starting to get on me. I kept the air locks closed as best I could, but they were pretty torn up."

"During the nights I see brief flashes as other ships fall to the surface, but during the days I can't see anything, so I see but this awful yellow acid-smog. I had my shields on for awhile, until I realised the Jaggies could still track me. I'd fly anyone trying to rescue me... so I turned them off and waited. You'll never believe how lonely it is down here, waiting... but it's not that bad. The acid-smog has a strange sizzling sound, very faint but always there, as it eats away at the hull of my ship."

"Here, what's that! I think I see a pilot coming towards me! I knew you guys wouldn't let me down! Wait. There's something weird here. He doesn't look quite right - his helmet's green? Commander! We don't have any... My God! What the... It's going to... [breathes]"

There was nothing more except Etherev static. And we haven't been able to raise her on the Emergency Frequency. Get those spacers off that hellhole and fast!



Representation of Alan version of game - other versions may vary

Valkyrie Fighter Control Panel

1. Score. Resets automatically when you begin



BARRY MCGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Bienvenue au Championnat de Monde de Boxe

Félicitations, vous êtes invité à participer au Championnat du monde de boxe de Barry McGuigan. Dans cette épreuve, une force d'acier est un avantage certain, mais pour prétendre au titre, il faut bien plus que cela... de la stratégie, de la finesse, des réflexes instantanés, une force mentale que la plupart des autres jeux n'ont pas à demander. Avant de mettre vos gants, n'oubliez pas de lire ce programme officiel. Nous allons vous expliquer certains points et stratégies indispensables dans ce jeu pour apprendre à devenir un redoutable puncher, et vous présenter le circuit du championnat du monde.

Une date historique dans l'histoire des sports informatiques. Vous êtes probablement impatient de battre Barry et de gagner le titre, mais les autres boxeurs sur le circuit le sont tout autant. Voici quelques noms qu'il faudra surveiller en progressant:

Sonny Robinson: Le premier prétendant au titre est un remarquable boxeur avec un crochet du gauche particulièrement dangereux. Il s'est entraîné avec acharnement pour battre McGuigan et ne va pas se laisser vaincre facilement.

Thunder Thompson: un nouveau venu sur le circuit. Il a gagné sans aucun mal la médaille d'or aux Jeux internationaux, et est devenu professionnel avant d'avoir eu le temps d'enlever sa médaille. Un boxeur très fort, difficile à éliminer.

Lucky Lou Lyndon: un autre nouveau venu sur le circuit. Il a tellement de force que la plupart de ses adversaires n'ont pas encore récupéré de leur dernière rencontre. Ses supporters affirment qu'il a un style et une technique impeccables.

Flash Fenwick: un boxeur extrêmement rapide. Il aime faire preuve de "magic" envers ses adversaires. (Ce qui prouve bien que la main est plus rapide que l'oeil).

Bashin' Bill Snow: un boxeur très puissant possédant une expérience considérable du ring. Il affaiblit ses adversaires par la force incroyable de ses coups.

BoomBoom Barnett: un autre boxeur d'une force redoutable possédant un excellent coup croisé droit.

Styles de Boxe

Danseur: préfère "trapper et s'éloigner", se rapproche très rarement de son adversaire.

Boxeur: se rapproche parfois mais préfère garder ses distances. Le style idéal pour vous si vous aimez l'action.

Mitrailleur: très imprévisible. Les adversaires ont du mal à l'anticiper.

Chargeur: un style tout à fait clair. Il ne se fatigue pas aussi vite car il bouge pas beaucoup. Se rapproche souvent de son adversaire.

Bulldozer: préfère approcher son adversaire de très près. Arrive parfois à concier le boxeur contre les cordes.

Préparation

CASSETTE POUR SINCLAIR ZX SPECTRUM/SPECTRUM 128

- Le premier joueur doit sélectionner le clavier ou une des manettes de jeux disponibles dans le commerce (Protex, Kempston ou Sinclair). Utilisez les touches 6 et 7 pour positionner le curseur sur l'option de votre choix, et appuyez sur ENTER pour la sélectionner. Si vous passez directement à l'écran de sélection du nombre de joueurs ("number of players"), autrement, le premier joueur doit choisir les touches dont il veut se servir pour contrôler son challenger. Si le premier joueur choisit la manette de jeux, le second doit utiliser le clavier.
- Le menu de sélection du clavier permet à chaque joueur de choisir les touches représentant le mouvement vers le haut, le bas, la gauche, la droite et le tir. Frappez la touche de votre choix pour chacun d'entre eux, puis sur Y pour valider votre sélection. Vous pouvez très bien choisir la même touche pour plus d'une fonction, mais cette méthode n'a bien entendu aucun sens.
- Une fois que le premier joueur a choisi sa méthode de contrôle, il doit choisir la version à un ou deux joueurs. Le premier joueur doit se servir des touches inférieure et supérieure du curseur ainsi que du bouton de tir pour sélectionner et valider la version choisie. Dans le cas de la version à un joueur, le jeu se poursuit comme indiqué dans le chapitre "Version à un joueur".
- Dans le cas de la version à deux joueurs, le deuxième joueur doit ensuite choisir la méthode de contrôle en procédant comme le premier joueur, sans oublier toutefois que seul un joueur peut utiliser la manette de jeux. Si les deux joueurs choisissent la manette de jeux, le programme oblige le deuxième joueur à se servir du clavier et lui impose des touches par défaut. Rien n'empêche le deuxième joueur de choisir les mêmes touches que le premier, mais cette méthode n'est bien entendu pas conseillée!
- Vous pouvez recommencer la procédure de sélection à zéro en appuyant sur CAPS SHIFT et sur la barre d'espace à tout moment au cours de la procédure. Une fois que les deux joueurs ont fait leurs sélections, la partie à deux joueurs commence de la façon indiquée ci-dessous.
- Vous pouvez couper le son à tout instant en appuyant sur SYMBOL SHIFT et J. Pour le réactiver, appuyez sur SYMBOL SHIFT et K. Pour suspendre le jeu (pendant le match uniquement), frappez CAPS SHIFT. Pour le reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

AMSTRAD

- Le premier joueur doit sélectionner le clavier ou la manette de jeux. Utilisez les touches "et..." pour positionner le curseur sur l'option de votre choix, et appuyez sur ENTER pour la sélectionner. Si vous choisissez l'option manette de jeux, vous passez directement à l'écran de sélection du nombre de joueurs ("number of players"). Autrement, le premier joueur doit choisir les touches dont il veut se servir pour contrôler son challenger. Si le premier joueur choisit la manette de jeux, le second doit utiliser le clavier.
- Le menu de sélection du clavier permet à chaque joueur de choisir les touches représentant le mouvement vers le haut, le bas, la gauche, la droite et le tir. Frappez la touche de votre choix pour chacun d'entre eux, puis sur Y pour valider votre sélection. Vous pouvez très bien choisir la même touche pour plus d'une fonction, mais cette méthode n'a bien entendu aucun sens.
- Une fois que le premier joueur a choisi sa méthode de contrôle, il doit choisir la version à un ou deux joueurs. Le premier joueur doit se servir des touches inférieure et supérieure du curseur ainsi que du bouton de tir pour sélectionner et valider la version choisie. Dans le cas de la version à un joueur, le jeu se poursuit comme indiqué dans le chapitre "Version à un joueur".
- Dans le cas de la version à deux joueurs, le deuxième joueur doit ensuite choisir la méthode de contrôle en procédant comme le premier joueur, sans oublier toutefois que seul un joueur peut utiliser la manette de jeux. Si les deux joueurs choisissent la manette de jeux, le programme oblige le deuxième joueur à se servir du clavier et lui impose des touches par défaut. Rien n'empêche le deuxième joueur de choisir les mêmes touches que le premier, mais cette méthode n'est bien entendu pas conseillée!
- Vous pouvez recommencer la procédure de sélection à zéro en appuyant sur CTRL SHIFT et ESC à tout moment au cours de la procédure. Une fois que les deux joueurs ont terminé leurs sélections, la partie à deux joueurs commence de la façon indiquée ci-dessous.
- Pour suspendre le jeu (pendant le match uniquement), frappez ESC. Pour le reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

CBM 64/128

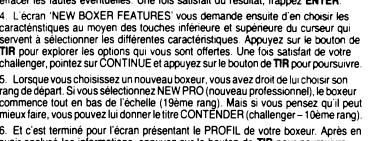
- Connectez un contrôleur de manette de jeux au PORT 1 situé sur la droite de la console de l'ordinateur. Connectez une seconde manette de jeux au PORT 2 pour la version à deux joueurs. Poussez la manette de jeux comportant le bouton de tir rouge vers le haut et la gauche, en direction de l'écran du téléviseur.
- Manoeuvrez la manette de jeux pour positionner les gants de boxe de façon à sélectionner la version à 1 (ONE PLAYER) ou 2 (TWO PLAYER) joueurs. Appuyez sur le bouton DE TIR ROUGE pour valider votre sélection.

Version à deux joueurs

La version à deux joueurs, TWO PLAYER, vous fait passer directement au menu "CIRCUIT STATUS" dans lequel les deux joueurs doivent choisir un joueur. Le premier choisit un des 18 boxeurs ou le champion du monde. Appuyez sur le bouton de TIR pour confirmer votre sélection. Une fois que le deuxième joueur a choisi son challenger, l'ordinateur affiche le profil des deux adversaires.

Version à un joueur

Si vous devez choisir la version à un joueur, ONE PLAYER, l'écran suivant s'affiche:



Pour obtenir un boxeur créé avant, appuyez sur le bouton de TIR. Toutes les statistiques disponibles (niveau, force, vitesse, endurance, saut, ses antécédents et son rang (FRANK), sont conservés en mémoire tant que l'ordinateur reste en marche.

La seconde option, NEW BOXER, EFFACE tous les boxeurs que vous avez créés plus tôt et en produit un nouveau.

Vous devez taper le nom au clavier, en vous servant de la touche DELETE pour effacer les fautes éventuelles. Une fois satisfait du résultat, frappez ENTER.

L'écran NEW BOXER FEATURES vous demande ensuite de choisir les caractéristiques du moyen des touches inférieure et supérieure du curseur. Ce qui sert à sélectionner les différentes caractéristiques. Appuyez sur le bouton de TIR pour explorer les options qui vous sont offertes. Une fois satisfait de votre challenger, pointez sur CONTINUE et appuyez sur le bouton de TIR pour poursuivre.

Lorsque vous choisissez un nouveau boxeur, vous avez droit de lui choisir son rang d'appartenance. Si vous sélectionnez NEW PRO (nouveau professionnel), le boxeur commence tout en bas de l'échelle (10ème rang). Mais si vous pensez qu'il peut mieux faire, vous pouvez lui donner le titre CONTENDER (challenger - 10ème rang).

Et c'est terminé pour l'écran présentant le PROFIL de votre boxeur. Après en avoir analysé les informations, appuyez sur le bouton de TIR pour poursuivre.

Vous passez ensuite à l'écran CIRCUIT STATUS où vous permet de sélectionner les deux boxeurs avant votre combat. Les deux joueurs doivent choisir un joueur. En combattant les deux boxeurs au-dessus de vous, vous parviendrez plus vite au sommet, mais cette méthode est plus dangereuse. Positionnez les gants sur ce que vous avez choisi et appuyez sur le bouton de TIR.

Vous obtenez alors l'écran décrivant le profil de votre adversaire, OPPONENT'S PROFILE. Etudiez les statistiques de votre adversaire. Si vous choisissez des options sur REFUSE et appuyez sur le bouton de tir. En revanche, si vous acceptez, positionnez les gants sur ACCEPT et appuyez sur le bouton de TIR pour envoyer votre boxeur au camp d'entraînement, TRAINING CAMP.

Regles

Comme dans les véritables matchs de box, vous devez marquer plus de points que votre adversaire, ou réussir un KO en 10 ou 12 rounds dans Barry McGuigan's World Championship. Chaque round dure 3 minutes.

Camp d'Entraînement

Le camp d'entraînement est la partie la plus importante du jeu, après le match naturellement. Mais avant d'entraîner votre boxeur, étudiez les caractéristiques pour savoir comment elles risquent d'affecter le résultat du match.

ENDURANCE

l'able "irrégulier" moyen "fort" excellent

d'un même round. (On appelle cela un KO TECHNIQUE). Votre endurance diminue lorsqu'on vous frappe ou lorsque vous marquez but le tableau de marque affiché au-dessus du ring indique continuellement le niveau d'endurance de chaque boxeur. Surveillez bien les chiffres qui y sont affichés! L'endurance est indiquée aux coins de l'écran de match.

RESISTANCE
l'acte "lent" moyen "rapide" "ultra-rapide"
Complexe de "l'ennéité". La résistance peut être mesurée en pourcentage. Lorsque le boxeur se repose entre deux rounds, il récupère un certain pourcentage de l'endurance qu'il a perdu au cours du round précédent. De plus, lorsqu'un boxeur tombe à terre (endurance à moins de dix), ses chances de se remettre debout dépendent de sa résistance. C'est à beaucoup de résistance, il va se relever, mais plus la résistance est basse et plus il risque le KO. La résistance diminue à chaque fois que le boxeur est frappé.

FORCE
"faible" "médocre" "moyenne" "excellente" "remarquable"
Ces termes qualifient votre force de boxer. Les coups assésés par un boxeur fort font plus de dégâts. A chaque coup - réussi ou non - votre force diminue.

AGILITE
"médocre" "moyenne" "bonne" "remarquable"
L'agilité constitue la clé de la vitesse de frappe d'un boxeur. Elle diminue également à chaque coup.

Vous avez choisi un adversaire, étudié ses points forts et ses faiblesses, planifié votre stratégie et vous avez maintenant à 12 semaines pour l'entraîner avant le match. Vous pouvez répartir votre temps dans cinq zones différentes dont aucune n'est obligatoire. Vous avez le droit, en effet, de capitaliser sur vos points forts et de compenser vos faiblesses. Libre à vous de choisir! Voici les cinq zones de formation et la façon dont elles améliorent votre condition physique.

Travail sur route: le travail sur route améliore sensiblement votre endurance et contribue aussi à votre force et à votre agilité.

Punching bag léger: le sac léger permet de développer l'endurance. Il améliore également la résistance.

Poids: excellent pour développer sa force. Vous serez étonné du résultat qu'on peut obtenir en quelques semaines de travail acharné.

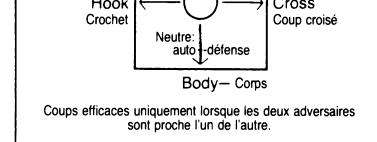
Combat d'entraînement: l'entraînement sur le ring développe tous les aspects mais est particulièrement recommandable pour améliorer la résistance.

Punching bag lourd: ce sac est idéal pour améliorer votre force, tout en tonifiant votre résistance et votre endurance.

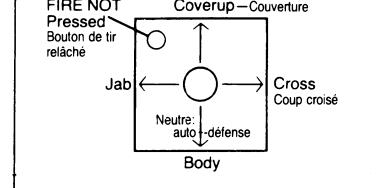
Pour entraîner votre boxeur, contentez-vous tout simplement de positionner le gant sur une des zones et d'appuyer sur le bouton de TIR. A chaque fois que vous pressez le bouton de TIR, vous rajoutez une semaine dans la zone où vous vous trouvez. Vous pouvez occuper plusieurs zones à la fois et y passer 3 semaines maximum à condition de ne pas dépasser le nombre de semaines encore disponibles avant le combat. Une fois que vous avez terminé, positionnez les gants sur CONTINUE et appuyez sur le bouton de TIR.

Match

Pour réussir sur le ring, il vous faut devenir un très bon puncher. Certains coups réussissent mieux lorsque les deux adversaires sont très proches l'un de l'autre, tandis que pour d'autres, il vaut mieux être éloigné. La distance joue un rôle essentiel. Etudiez la carte suivante et la description des différents coups.



Coups efficaces uniquement lorsque les deux adversaires sont proche l'un de l'autre.



Coups efficaces uniquement lorsque les deux adversaires sont éloignés l'un de l'autre.

Attaque

- Jab:** le jab est une excellente méthode pour marquer des points, un coup sec qui ne fait pas de gros dégâts mais qui n'est pas très fatiguant si vous manquez votre but.
- Crochet:** le crochet fait un peu plus de dégâts que le jab. C'est aussi un coup sec qui permet de marquer des points sans se fatiguer.
- Uppercut:** c'est un coup assésé de près. Il est moyennement fatiguant et permet d'obtenir un KO.
- Coup croisé:** le coup croisé est un coup assésé de loin et de près. Ce coup a un effet remarquable mais est aussi épuisant. Utilisez-le avec précaution.
- Les coups à la tête - jab, crochet, uppercut et coup croisé - arrivent toujours à l'œil but à moins d'avoir été parés de les avoir donnés à une distance incorrecte.**

Coups au corps: le coup au corps réduit l'endurance de l'adversaire et sa force. Ils sont aussi fatiguants que les coup croisés.

Défense

- Couverture:** permet d'éviter les coups à la tête. Le boxeur NE PEUT PAS BOUGER pendant qu'il pare un coup. Pour le déplacer, vous devez donc relâcher la manette de jeux ou les touches pour passer en AUTO-DÉFENSE.
- Auto-défense:** laissez la manette de jeux/touches en position neutre pour mettre votre boxeur en mode d'auto-défense particulièrement efficace contre les coups au corps.

Effets Spéciaux

- Barry McGuigan's World Championship Boxing est un jeu unique en son genre qui se concentre sur le combat en frappant votre opposant pour le mettre KO. Vous pouvez également lui asséner de nombreux jabs et crochets (qui ne sont pas fatiguants) et essayer de gagner au nombre de points. Cette stratégie exige toutefois une excellente défense sans laquelle vous n'arriverez pas à tenir jusqu'à la fin du combat.
- Créez votre propre boxeur... choisissez les origines, le style, la présentation et l'image de marque.
- Emmenez votre boxeur au camp d'entraînement pour affiner ses techniques... punching bags légers et lourds, travail sur route, et autres.
- Une animation incroyablement réaliste, y compris un arsenal complet de coups, de mesures défensives, sans oublier le jeu de pieds.
- Atmosphère réaliste du ring... de la foule encourageante au bruit sourd des coups qui s'entrechoquent. Plus un score musculé composé spécialement saisissant l'atmosphère des matchs.

Conseils pour devenir une vedette

- Nous souhaitons au départ examiner toutes les possibilités stratégiques du jeu dans cette section du manuel. C'est à ce moment là que nous avons réalisé qu'il nous en faudrait un autre au moins deux plus long pour tout voir. Comme dans la boxe réelle, il n'y a pas de recette pour gagner. La stratégie générale de combat doit être basée sur votre adversaire, et il est parfois nécessaire de changer sa stratégie en cours de jeu. Voici cependant quelques conseils qui pourront vous être utiles:
- Jusqu'à présent, nous avons vu deux stratégies "générales". Vous pouvez essayer de gagner le combat en frappant votre opposant pour le mettre KO. Vous pouvez également lui asséner de nombreux jabs et crochets (qui ne sont pas fatiguants) et essayer de gagner au nombre de points. Cette stratégie exige toutefois une excellente défense sans laquelle vous n'arriverez pas à tenir jusqu'à la fin du combat.
 - Observez la façon dont frappe votre adversaire. Certains boxeurs ont tendance à frapper plus souvent lorsqu'ils sont proches de leur adversaire tandis que d'autres préfèrent les lirs à distance. Vous devez tirer avantage de vos observations.
 - Il est souvent intéressant d'appuyer sur le bouton de TIR lorsque vous vous trouvez à proximité de votre adversaire et que vous pratiquez une couverture, car votre boxeur fait un uppercut et se remet automatiquement en couverture.
 - Servez-vous du jab pour évaluer la distance. Si vous êtes sûr que les deux boxeurs sont à une distance correcte sans savoir toutefois s'il ne sont pas assez proches l'un de l'autre, faites un jab. Si vous ratez (et que le coup n'a pas été bloqué), appuyez sur le bouton de TIR parce que les deux boxeurs sont assez proches l'un de l'autre.
 - Si vous voyez qu'il reste beaucoup d'endurance à votre adversaire, réduisez-la à force de coups croisés et de coups au corps.
 - N'oubliez pas que vous marquez des points à chaque fois que vous touchez l'autre boxeur. Bien souvent, le boxeur qui ponce la plus arrive à toucher plus souvent son adversaire et à marquer plus de points. Mais il marque aussi plus souvent son but et finit par se trouver KO. Alors faites bien attention, car le KO gagne, quel que soit le nombre de points.

Sport Activision Home Computer Software. © 1986 Gamestar Inc. Tous droits réservés.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

CBM 64/128 CASSETTE: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur SHIFT et RETURN. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

DISQUETTE: Introduisez la disquette dans la lecture. Tapez LOAD * * * 8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM 48/128 CASSETTE: Tapez LOAD * * * et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (ou PLAY) de votre magnétophone à cassettes. Le programme se lance automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DISQUETTE: Introduisez la disquette dans la lecture. Tapez * * * CP et appuyez sur ENTER. Le programme se charge et démarre automatiquement.

THE WAY OF THE TIGER

Scénario

L'histoire débute dans le monde magique d'Orb, isolé au milieu d'une mer que le peuple de Manmarch prétend sans fin, et où se trouve une île mystique: l'île des Songes Tranquilles.

Bien des années se sont écoulées depuis qu'il vous n'étiez encore qu'un très jeune enfant, vous avez vu pour la première fois ses rivages de sable d'or et ses rizières d'émeraudes. Une fétide servante vous y avait amené, bravant les centaines de milliers d'un majestueux océan qui vous sépara des terres que vous n'avez jamais vues. Elle vous avait déposé, vous l'orbélin, sur les marches du Temple du Rocher en priant les dieux que les religieux vous adoptent, car la pauvre femme était affaiblie et mourante, affectée par une atroce malédiction.

Les religieux vivent sur l'île depuis des siècles et consacrent leur existence à leur dieu Kwon, celui dont la Parole Sacrée fait loi, le Maître Suprême du combat corps-corps. Leur seule raison de vivre consiste à aider autrui à lutter contre le mal qui intéresse le monde. Vous voyant seul et sans protecteur, les religieux vont adoptés, et vous êtes devenu l'un des acolytes du Temple du Rocher. Parfois, on n'a mentionné l'étrange marque de naissance en forme de couronne que vous portez à la cuisse, mais vous n'avez pas oublié que votre vieille servante avait insisté sur sa signification mystique. Chaque fois que vous attirer l'attention des moines sur cette étrange marque, ils vous recommandent la méditation et la patience.

Le plus puissant et le plus vénérable d'entre eux, Najishi, Grand Maître de l'Aurore, est devenu votre père adoptif. Il vous a guidé, et vous a enseigné la divinité et le calme tonné de Kwon.

Le Jeu
Najishi, le Grand Maître, vous forme dans le seul but de faire de vous un Ninja. Pour lui prouver que vous en êtes digne, vous allez subir 3 épreuves durant lesquelles vous devrez vaincre des adversaires choisis par le Maître. Des niveaux

d'endurance et de puissance morale vous seront assignés. Chaque cercle d'endurance complet que vous utilisez à votre avantage enlève un point de puissance morale. Ces niveaux également affectés à vos adversaires. Ne l'oubliez pas: plus votre force et celle de vos adversaires diminue, plus les coups dévérés deviennent faibles.

Kwon au pouvoir d'augmenter votre force: il consentira peut-être à la faire grower, vous aurez réussi à vaincre un ennemi. Si vous perdez toute votre force morale, vous échouerez l'épreuve en cours.

Instructions

COMMENT VOUS DÉPLACER - A TOUS LES NIVEAUX
Quelle que soit le niveau, si vous êtes tourné vers la gauche, inversez simplement les commandes. Exemple

FIRE/SPACE et RIGHT (droite) vous fait vous retourner si vous faites face à la gauche.

FIRE/SPACE et LEFT (gauche) vous fait vous retourner si vous faites face à la droite.

Mais UP (vers le haut) fera toujours sauter, que vous soyez tourné vers la gauche ou la droite.

NOTE
Quelle que soit le format choisi, le programme principal se charge toujours en premier et le menu s'affiche ensuite sur l'écran. Pour vous entraîner un niveau particulier, rembobinez la cassette jusqu'à ce que vous arriviez au niveau en question (il est conseillé de prendre note du chiffre indiqué sur le compteur du magnétophone au début de chaque niveau), et appuyez sur la touche de lecture PLAY du magnétophone.

Si vous préférez jouer le jeu complet, chargez le programme principal, sélectionnez PLAY WHOLE GAME, puis cliquez UNARMED COMBAT (CORPS A CORPS) Une fois ce niveau achevé, vous devrez choisir de charger: POLE FIGHTING (LUTTE AU BÂTON), puis SAMURAI SWORD FIGHTING (LUTTE A L'ÉPÉE DES SAMOURAI).

Nous soulignons que les versions sur disque sont entièrement contrôlées par les menus.

1ère - Le Corps à Corps

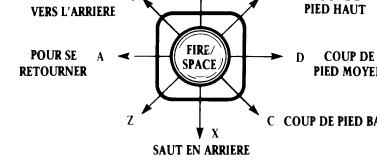
Vous entrez parmi les régions désolées d'Orb, où vous devez vaincre tous ceux - ou TOUT CE... - que le Grand Maître décide de vous présenter. C'est là votre épreuve de COMBAT CORPS A CORPS. Demeurez sur vos gardes, votre prochain adversaire pourrait surgir n'importe où, et pourrait être un roc ou un obélisque; vous n'êtes jamais sûr. Après avoir vaincu tous vos ennemis, vous serez transporté dans l'arène réservée au combat au bâton.

Première Partie - Comment Evoluer

(Commande quand vous faites face à la droite)



COUP DE PIED VOLANT



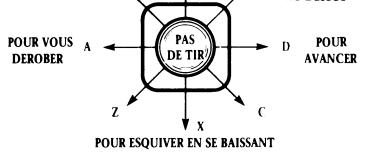
2ème Partie - Lutte au Bâton

Gardez bien un bâton glissant, au-dessus d'un lac mystérieux, les esclaves du Grand Maître vont tenter de s'en saisir. Agissez avec les plus grandes précautions car le bâton est EXTREMEMENT glissant et, après vos tribulations dans le désert, vous n'avez pas le pied aussi sûr que vos adversaires. Après avoir défait tous ceux qui se sont présentés, vous allez être transporté dans le Grand Temple des Arts Martiaux.

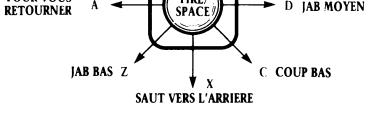
N.B. Les jabs permettent d'attaquer à plusieurs reprises, c'est-à-dire que vous pouvez passer rapidement d'un jab à un autre. Impossible avec les coups.

Deuxième Partie - Pour Evoluer

(Commande quand vous faites face à la droite)



SAUT VERS L'AVANT



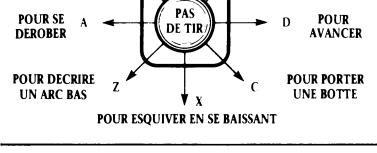
3ème Partie - La Lutte à l'Épée des Samourai

Dans le Grand Temple, livrez combat à l'épée aux plus grands guerriers auxquels vous avez eu affaire jusqu'ici et, pour finir, au Grand Maître lui-même. Si vous réussissez à la vaincre (et c'est une fine ligne), vous recevrez le grand honneur de devenir NINJA le Sage, le Protecteur des Opprimés et des Faibles, le Tout-Puissant.

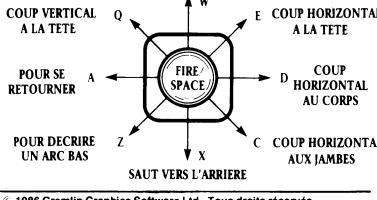
ATTENTION! A ce niveau, il est possible que vos adversaires possèdent des aptitudes SUPPLÉMENTAIRES que vous n'êtes pas en mesure d'émuler. Toute tentative d'imitation de votre part pourrait s'avérer dangereuse, ou même fatale! Si, à un moment quelconque, vous pourriez revenir à l'écran des menus, utilisez les touches suivantes.

Troisième Partie - Pour Evoluer

(Commande quand vous faites face à la droite)



SAUT VERS L'AVANT



BEACH-HEAD II

U.S. Gold Software Limited est titulaire des droits d'auteur de BEACH HEAD II - de son code de programmation, de sa représentation graphique et de ses illustrations en tous genres. Les droits de reproduction, de diffusion, sous quelque forme que ce soit, sans le consentement de la société susmentionnée. Tous droits réservés mondialement.

Utilisation du Menu

Il suffit d'appuyer sur une touche quelconque lorsque l'écran de présentation est affiché, ou pendant la démonstration, pour faire apparaître l'écran menu. Il est divisé en trois zones: la première vous offre la possibilité de contrôler les alliés ou le dictateur, la seconde vous permet de choisir le niveau de difficulté (option de deux joueurs) et la troisième, qui est aussi la plus grande, contient les versions de commande des alliés (A) et du dictateur (D).

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

- S - pour commencer le jeu.
- P - pour sélectionner l'allié, le dictateur ou le second joueur.
- L - pour modifier le niveau de difficulté (facile - à easy, moyen - fair, fair - ou difficile, hard).
- C - pour passer à l'éditeur de commandes.

EDITEUR DE COMMANDE

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

NOTE 1:

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

NOTE 2:

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

NOTE 3:

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

NOTE 4:

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

NOTE 5:

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

INSCRIPTION

Lorsque vous appuyez sur la touche S pour commencer à jouer, le programme vous demande de sélectionner votre nom. Vous avez dix lettres. En cas d'erreur, utilisez les touches d'effacement du Spectrum ou la touche d'effacement du Spectrum Plus. Une fois satisfait du résultat, frappez ENTER. L'ordinateur se met alors à initialiser l'écran.

Introduction

LIGNE DE DONNEES : JUILLET 1947

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

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

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

DEUXIEME JOUEUR : DICTATEUR (SURNOMME 'LE DRAGON')

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

Séquence 1 : 'L'Attaque'

APERÇU GENERAL:

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

CONTROLES DES ALLIES PENDANT LA PREMIERE SEQUENCE

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

POUSSEZ LA MANETTE DE DEUX JERS VERTS LA GAUCHE OU LA DROITE pour diriger l'hélicoptère vers la gauche ou la droite.

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

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

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

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

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

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

Lorsque vous larguez les parachutistes, assurez-vous que vous les répartissez aussi uniformément que possible (six au plus dernière chaque section du premier mur. Si vous en placez plus de six, vous n'en avez qu'un qui atterrit. Les parachutistes en tout désertent et ils vous aillent vite vous retrouver à court d'homme. Le nombre de parachutistes varie selon le niveau de difficulté. Au premier niveau, EASY, vous en avez 24, contre 16 au deuxième, FAIR, et 8 au troisième, HARD.

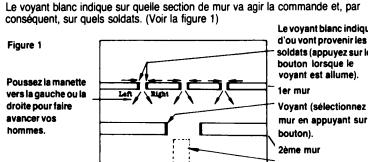
Une fois que vos hommes ont atteint le premier mur, ils doivent s'avancer vers le second. La séquence de commande est la suivante:

a) Appuyez sur le bouton de tir pour mettre vos hommes en place.

b) Poussez la manette de jeux vers la gauche ou la droite pour les faire avancer et le second mur.

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

Figure 1



Les soldats atteignant le second mur essaient de se mettre en sécurité, hors de portée de la mitrailleuse. Lorsqu'un homme parvient à passer la mitrailleuse, il peut faire sauter la porte et passer à la séquence suivante. Dès qu'un soldat atteint le second mur, les troupes alliées reçoivent des renforts qui viennent doubler le nombre de vos hommes.

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

a) SELECTIONNEZ UNE SECTION DU MUR en appuyant sur le bouton de tir lorsque le voyant de cette section est allumé. Poussez la manette de jeux vers la gauche ou la droite pour atteindre le voyant et amener un homme derrière le mur.

Si le témoin ne cesse de passer d'un mur à l'autre, c'est qu'il ne vous reste plus d'homme derrière cette section de mur.

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

VERS LE HAUT

GAUCHE ← → DROITE

VERS LE BAS

Pour lancer une grenade, appuyez sur le bouton de tir. Les hommes ne peuvent pas battre en retraite en diagonale mais peuvent toutefois charger dans cette direction.

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

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

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

CONTROLE DU DICTATEUR PENDANT LA PREMIERE SEQUENCE

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

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

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

NOTE

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

Deuxième Sequence : 'Le Sauvetage'

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

FORCES ALLIEES

Les alliés se sont emparés de la mitrailleuse du dictateur pour protéger les prisonniers qui s'échappent. Ils sortent à l'extrémité gauche de l'écran et essaient de traverser la cour pour parvenir à l'aire où sont garés les hélicoptères venus les chercher. Votre mission est de protéger les six prisonniers des hommes du 'Dragon'. Le 'Dragon' dispose de quatre armes pour arrêter les prisonniers: un soldat en haut du mur qui jette des rochers, un autre homme qui place des mines dans une trappe située sur le chemin emprunté par les prisonniers, un char qui n'a pas de munition mais qui se dirige droit vers les prisonniers pour essayer de les écraser et, pour terminer, un canon avec une mitrailleuse de petit calibre pouvant abattre les prisonniers.

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

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

Une fois que vous avez détruit les trois portes, les prisonniers par accident, sans leur faire aucun mal. Le seul inconvénient est qu'ils s'arrêtent un court instant et qu'ils se remettent ensuite à courir, mais moins vite.

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

LE DICTATEUR

Le dictateur dispose de quatre armes:

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

Char: Pour déployer le char, poussez la manette de jeux vers la droite et appuyez sur le bouton de tir. Le char est contrôlé par l'ordinateur par accident, sans leur faire aucun mal. Le seul inconvénient est qu'ils s'arrêtent un court instant et qu'ils se remettent ensuite à courir, mais moins vite.

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

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

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

Troisième Sequence : 'Evasion'

Les hélicoptères de sauvetage doivent ensuite emmener les prisonniers hors de l'île en déjouant le 'Dragon'. Outre le système des défenses informatisé, le 'Dragon' commande les chars affichés sur l'écran. Il y a quatre hélicoptères, et chacun d'entre eux peut emmener tous les prisonniers, ou plusieurs seulement. Mais c'est le dictateur qui lui seul dirige le sauvetage. Si l'un des hélicoptères est abattu, vous avez deux autres hélicoptères. Les appareils peuvent voler dans quatre directions (nord, sud, est et ouest). Chaque trajectoire est différente, certaines étant plus difficiles que d'autres. Vous ne pouvez emprunter qu'une seule fois une trajectoire particulière. Par exemple, si vous parvenez à emmener des prisonniers dans la première fois, le dictateur choisit une trajectoire difficile pour ne vous laisser que peu de chance de vous en sortir. Cependant, si vous réussissez à vous évader, vous avez droit à des points de bonus.

APERÇU:

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

NOTE:

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

FORCES ALLIEES:

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

Quatrième Sequence : 'Le Combat'

APERÇU:

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

Le commandant Stryker a fini par trouver le dictateur dans sa dernière cachette, au cœur du sanctuaire. Le décor est dressé pour le combat entre un jeu furieux et déterminé - un seul en sortira vivant.

CONTROLE DES ALLIES ET DU DICTATEUR

Les seules armes qui restent sont des bâtons extrêmement pointus, appelés 'pointas', que les indigènes utilisaient autrefois pendant les cérémonies. Deux indigènes se tenaient debout en face l'un de l'autre et essayaient mutuellement de se faire tomber à l'aide des pointas. Au bout d'un certain nombre de coups, l'un d'entre eux finissait par s'évanouir et mourir. Le 'Dragon' a définitivement tué Stryker pour commémorer sa victoire. Les joueurs sont isolés sur leur plate-forme respective dominant la demeure souterraine. Pour contrôler le mouvement sur la plate-forme, poussez et tirez la manette de jeux.

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

TIR RECTILIGNE - appuyez sur le bouton de tir.

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

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

Conseils Pour Une Meilleur Score

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

Scène d'Attaque

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

Scène d'Evasion

ALLIES: marquent des points à chaque objet détruit et à chaque prisonnier sauvé. DICTATEUR: sa seule occasion de marquer des points est de détruire l'hélicoptère et ses passagers.

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

RESCUE ON FRACTALUS™

Code Red

1. Pour choisir le niveau de difficulté, appuyez sur les touches suivantes: Amstrad: Joystick Avant/Arrière CBM64/128: F3 ; F5 ; Clavier: < ; > ;

2. Pour faire démarrer le jeu et lancer automatiquement votre astronef: Amstrad: Appuyez sur le bouton du joystick.

3. Pour piloter le chasseur Valkyrie lorsque vous avez pénétré dans l'atmosphère de Fractalus, servez-vous du joystick. Le message MANUEL apparaissant en haut de l'écran en haut de l'écran indique que vous ne pouvez désormais compter que sur vous-même.

4. Les batteries de canons Jaggi sont représentées sur l'écran par des dômes verts situés sur les crêtes des montagnes. Dès que vous approchez de l'ennemi, un réticule apparaît dans le pare-brise. Cadrez l'ennemi dans ce réticule ou dans la lunette de visée, et lancez une torpille en appuyant sur le bouton de tir rouge.

5. La présence d'un pilote abattu à proximité vous est signalée par un 'top' sur le scanner grande portée ou par une balise verte clignotant à la surface de Fractalus. Dirigez votre appareil vers le pilote en volant à basse altitude.

6. Pilote en vue: surveillez le scanner grande portée sur votre tableau de bord. Dès que le 'top' signalait la présence d'un pilote sera au centre, au bas de ce tableau, appuyez sur la touche d'ATTERRISSE (L pour LAND) pour atterrir. Pressez ensuite la touche SYSTEMES (S) pour arrêter vos réacteurs et désactiver vos boucliers, l'écran affiche alors le message PILOT IN RANGE si le pilote se trouve à votre portée, ou PILOT TOO FAR si il est encore trop loin.

7. Sécurité de la manette de jeux: appuyez sur la touche d'AUGMENTATION DE POUSSÉE, Increase Thrust (Amstrad: >; Sinclair: K+); CBM 64/128: system on 'S')>

7. Sécurité de pilote: dès que le pilote frappe à la porte, pressez sur la touche de la CHAMBRE DE DECOMPRESSION (A pour AIR LOCK) pour l'ouvrir. La porte se referme automatiquement dès que le pilote se trouve en sécurité à l'intérieur de l'appareil.

8. Faites redécouvrir votre appareil en appuyant sur la touche d'AUGMENTATION DE POUSSÉE, Increase Thrust (Amstrad: >; Sinclair: K+) CBM 64/128: >) et partez à la recherche d'un autre pilote abattu.

9. Le vaisseau ravitailleur revient de temps en temps en votre secteur pour vérifier vos progrès. Si vous êtes en difficulté (réserves d'énergie trop basses, température trop élevée), le vaisseau lâche de réapprovisionnement plus tôt. Son approche vous est signalée par le voyant lumineux correspondant qui commence à clignoter sur le tableau de bord et par le message MOTHER SHIP! qui s'affiche en haut de l'écran. Si vous avez déjà sauvé votre quota de pilotes ou que vos réserves d'énergie sont près d'être épuisées, appuyez sur la touche de FUSÉES DE DECOLLAGE (B pour BOOSTERS) pour les mettre à feu. Votre appareil quitte automatiquement Fractalus et s'amare au vaisseau ravitailleur.

Score

Chaque seconde de jeu NOMBRE DE POINTS

Batterie de canons détruite 100

Soucoupe détruite 250

Pilote rescapé 200

Pilote d'élite rescapé 2000

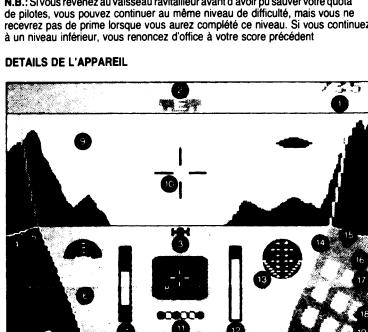
Pilote ramené au vaisseau ravitailleur (prime) 500

Pilote ramené en plus quota (prime) 1000

Niveau achevé NIVEAU x 200

N.B.: Si vous revenez au vaisseau ravitailleur avant d'avoir pu sauver votre quota de pilotes, vous pouvez obtenir au même niveau de difficulté, mais vous ne recevrez pas de prime lorsque vous aurez complété ce niveau. Si vous continuez à un niveau inférieur, vous renoncez d'office à votre score précédent.

DETAILS DE L'APPAREIL



*Schéma pour la version Atari - les autres modèles peuvent présenter des variantes.

Panneau de Contrôle du Combattant de la Valkyrie*

1. Score. Revient automatiquement à zéro lorsque vous commencez une nouvelle partie.

2. Boussole. Vous donne l'orientation lorsque vous toumez ou que vous êtes à la recherche d'un pilote coulé.

3. Barres de Passage des Allés. Indique la distance du bout de vous allés à la montagne la plus proche. Uite pour prendre des virages serrés dans les canons.

4. Niveau de Pousseé. Indique le niveau de poussée de votre moteur. Plus vous avez de lumières allumées, plus forte est la poussée.

5. Altitude Dangereuse. Cette colonne s'allume lorsque votre vaisseau se rapproche du sol. Toutes les lumières sont allumées lorsque vous atterrissez.

6. Horizon Artificiel. Indique la position de votre vaisseau, horizontale (droite/gauche) et verticale (haut/bas).

7. Altimètre. La barre rouge représente l'altitude du terrain. La barre bleue indique celle de votre vaisseau. Votre élévation par rapport au sol peut être déterminée par la distance visible dans le viseur. Si l'azimut de lumière bleue, vous avez atterri ou vous vous êtes écrasé (ou vous allez atterrir ou vous écraser).

8. Champ de Visée. Vise les bases de canons Jaggi, les soucoupes volantes et les vaisseaux abattus. Lorsqu'il y a plus d'un objet, la réticule vise le plus proche.

9. Fenêtre Principale. Agrément la lumière visible d'images d'ordinateur.

10. Réticule. Apparaît sur la Fenêtre Principale pour viser tout ennemi visible. Une deuxième réticule est toujours affichée sur le champ de visée.

11. Témoin de Détection d'Ennemi. Ces lumières clignotent lorsque le système de détection est en train d'analyser les ondes parasites. Lorsque le base de tir ennemi commence à traquer votre vaisseau, ces lumières s'éteignent, puis se rallument une par une, en commençant par la gauche. Lorsque les six lampes sont allumées, la base fait feu. Vous pouvez faire 'perdre trace' aux canons par des manoeuvres d'évasion.

12. Témoin de Niveau de Carburant. Affiche le niveau de carburant et change de couleur au fur et à mesure que celui-ci descend: le témoin clignote et fait tinter un bip lorsque le niveau atteint le seuil critique. Vous pouvez obtenir du carburant supplémentaire auprès de chaque pilote dont vous effectuez le sauvetage. Vos ballons des carburants seront pointés à nouveau à chaque fois que vous retourneriez au Vaisseau Mère.

13. Sondouse Longue Portée. La sondouse ramasse le drapeau d'urgence du pilote et l'attache sur l'écran du radar. La forme en V montre le champ de vision devant votre vaisseau; vous vous trouvez à la pointe du V. Lorsque vous êtes à moins de deux unités d'un pilote coulé, la sondouse commencera à clignoter et à émettre des bips continus. Vous pouvez alors cueillir le pilote.

14. Témoin d'Ecrans Protecteurs. Ce témoin indique que vos écrans miror Dirac - une version basse énergie de l'écran invisible de protection du Vaisseau Mère - sont en marche et tirent de l'énergie. L'écran entoure votre vaisseau d'une puissante onde Dirac qui renvoie toutes les formes connues d'énergie - il ne peut toutefois rien faire contre la franc d'une montagne, les gaz à bord!

15. Vaisseau Mère. Ce témoin clignote, un bip retentit, et un message MOTHER SHIP! apparaît en haut de l'écran lorsque le Vaisseau Mère est en vue. Vous devez ramener à la vie la moitié de votre quota de pilotes avant que le vaisseau ne réapparaisse.

16. Sas d'Air Ouvert. Le témoin indique lorsque le sas d'air est ouvert.

17. Distance au Pilote. Indique la distance relative au pilote indiquée sur la Sondouse Longue Portée. Lorsqu'un pilote n'est détecté, un 'O' est indiqué.

18. Ennemi Détruit. Indique le nombre de bases de tir et de soucoupes volantes que vous avez détruites.

19. Quota de Pilotes et Nombre de Pilotes Rescapés. Indique le nombre de pilotes dont vous devez effectuer le sauvetage et ramener au Vaisseau Mère pour passer au niveau supérieur. Chaque fois que vous ramenez un pilote, ce nombre décroît. Il clignote lorsque vous avez atteint votre quota et compte le nombre de pilotes rescapés en plus de votre quota: une prouesse admirable!

CONTROLS DE VOL

AMSTRAD

Fait démarrer le jeu -> Bouton du Joystick

ESC Prend le partie au début. Le score en cours est perdu, mais les scores élevés sont conservés.

[P] Immobilise l'écran pendant une mission. Appuyez à nouveau pour continuer.

> < Augmente la difficulté du jeu Diminue la difficulté du jeu

Increase Thrust: Vous pouvez choisir entre huit niveaux différents de poussée du moteur. Plus vous volez vite, plus le Combattant de la Valkyrie répond au contrôle de vol. Et plus le niveau de jeu est élevé, plus vite vous volez! Après atterrissage, cette touche devient votre 'touche de lancement' - appuyez et votre moteur vous fera décoller du sol.

Decrease Thrust: Diminue la poussée du moteur mais ne l'arrête pas.

[L] Atterrissage: Lorsqu'un pilote est en vue, cette touche mettra le vaisseau en manoeuvre automatique d'atterrissage. Si vous êtes à une altitude trop élevée, le message TOO HIGH (TROP HAUT) apparaîtra. Descendez à plus basse altitude et recommencez.

</

BEACH-HEAD II

BEACH-HEAD II (CABEZA DE PLAYA II) - tanto del código del programa como de la representación gráfica y de la decoración tiene el copyright © U.S. Gold Software Limited y está prohibida su reproducción, almacenamiento, alquiler o transmisión en cualquier forma sin el permiso de la precitada compañía. Todos los derechos reservados en todo el mundo.

Uso Del Menú

Aprender cualquier tecla mientras este la pantalla con el título o el modo de demostración aparecerá la pantalla del menú.
Hay tres bases de estado: una que muestra la elección de Aliados o Dictador, o si se ha seleccionado una partida de dos jugadores; otra que muestra el nivel de derecha y finalmente la más grande que muestra las opciones de control actuales para el Dictador (A) y para el Dictador (D).
Además de esto, hay una serie de claves que desempeñan varias funciones cuando se apreta:
S - para empezar a jugar
P - para fijar la elección Aliados, Dictador o los dos jugadores.
Para alterar el nivel de derecha (esto gira entre fácil, mediano y difícil).
C - para ir al editor de controles.

EDITOR DE CONTROLES

Cuando se apreta C con el menú aparecerá el editor de controles. Se le da al jugador 1 la oportunidad de redefinir sus teclas de control o de seleccionar una nueva base de mando. Se muestran tres teclas con funciones: "ENTER" cuando se terminó la nueva selección, y para elegir una palanca de mando (continúa aprendiéndola para girar por los cursos); D para definir las teclas. Cuando se presiona redefiniendo las teclas un cursor destallará bajo la tecla a definir, simplemente apreta la tecla que quieras definir.
NOTA 1
Cuando se selecciona un juego de dos participantes el jugador 2 tiene la oportunidad de usar el editor de controles después que el jugador 1 haya apretado "ENTER".

NOTA 2

Para determinar el juego se define como H. Esto ni se puede cambiar ni ningún jugador puede definir a K como tecla de control.

NOTA 3

En un juego con un participante, el jugador 1 tiene completa libertad para seleccionar cualquier tecla de control excepto H y T, pero en un juego con dos participantes ninguno de los dos puede seleccionar una tecla ya elegida por el otro.

NOTA 4

Con el interfaz 2 Sinclair ZX la entrada a usar se indica como LHS (entrada izquierda) y RHS (entrada derecha).
Mientras se está jugando se puede abortar el juego en cualquier momento apretando T y H (si no apreta la T primer el juego se detiene).

"FIRMA"

Cuando apretes S para empezar el juego se le pedirá que entres tu nombre. Inicialmente escribe tu nombre usando hasta 6 letras. Se puede borrar usando las teclas para borrar "SPECTRUM" o la tecla para borrar "SPECTRUM PLUS". Terminado el proceso apreta "ENTRE". Ahora la computadora pondrá iniciales en la pantalla.

Introducción

LÍNEA DE FECHA: JULIO DE 1947
BEACH-HEAD II (CABEZA DE PLAYA II) es un verdadero juego "Cabeza a cabeza" de dos participantes multijugador que juega tanto jugado contra una persona como contra la computadora. Puedes elegir jugar a ser cualquiera de estas personas:

JUGADOR 1: EL COMANDANTE DE LOS ALIADOS (J.P. STRYKER)
El capitán de los hombres aliados mandó al grado de Comandante General Lúchó con valentía en la Segunda Guerra Mundial y se hizo acreedor a la Medalla de Honor por heroísmo. Durante la guerra fue ascendido con rapidez y ganó la admiración y el respeto de sus colegas por su integridad y condiciones de liderazgo.

JUGADOR 2: EL DICTADOR (CONCIBO COMO "EL DRAGÓN")
Biografía: Un maniático orgulloso de poder, maligno y sediento de sangre. Luchó salvajemente contra los aliados durante la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico, desapareció y formó su propio ejército de renegados después de la guerra. "El dragón" es un (yobete) obsesivo capaz de sus seguidores que lo adoran como a un semidiós. Es un brillante estratega militar que ha sido atrapado y sobrepasado en cantidad muchas veces durante la guerra pero que ha logrado inventar las circunstancias con astucia y rudeza. Su objetivo actual es aniquilar a las fuerzas que se oponen a su ejército y destruir su fortaleza.

Secuencia I "Ataque"

VISIÓN GENERAL:
Las fuerzas aliadas han entrado en el terreno en helicóptero y están listos para empezar el asalto contra el santuario del "dragón" para rescatar a los capturados durante previos combates. Todo el peso del arsenal del Dictador caerá sobre las tropas aliadas en una guerra de agotamiento.

CONTROLES ALIADOS EN LA SECUENCIA I
Cuando las escenas multijugador comienzan los helicópteros en el fondo. Los controles de los helicópteros son los siguientes:

EMPLAZANDO LA PALANCA DE MANDO HACIA LA IZQUIERDA O HACIA LA DERECHA se moverá el helicóptero para la derecha o para la izquierda.

EMPLAZANDO LA PALANCA DE MANDO HACIA ADELANTE aumentará el peso del helicóptero.

EMPLAZANDO LA PALANCA DE MANDO HACIA ATRÁS disminuye el peso del helicóptero.

EMPLAZANDO EL BOTÓN DE FUEGO se soltarán a los paracaidistas para empezar el asalto.

Si el helicóptero va demasiado sobre los paracaidistas no tendrán tiempo de abrirs y se matarán los paracaidistas.

Después que los paracaidistas hayan aterrizado avanzarán hasta el primer muro. El helicóptero no puede moverse hacia y una ametralladora no lo puede golpear pero sí a los paracaidistas.

Asegúrate que los lanzes a los paracaidistas de distribuirlos lo mas pareja posible un máximo de seis detrás de cada sección del muro. Si tienes más de seis detrás de cualquier muro el área estará demasiado llena y un hombre tendrá que desertar dejándole falta de personal.

En los tres niveles de derecha la cantidad de paracaidistas varía. En el nivel de derecha FACIL hay 24 paracaidistas disponibles, en REGULAR hay 16 y en DIFÍCIL, 8.

Después de que tus hombres hayan llegado al primer muro tienen que avanzar al segundo muro. La secuencia de control es la siguiente:

a) Apreta el botón de fuego para cococar a tus hombres

b) Mueve la palanca de mando hacia la izquierda o hacia la derecha para avanzar hacia la segunda pared.

La luz blanca del indicador determinará de cual de los muros se los llevarán. (Ver Ilustración 1).

Ilustración 1
Las luces del indicador determinan de donde se moverá el helicóptero (selecciona muro apretando botón) 2 muro Ventanilla de granada

Los hombres que lleguen al segundo muro tratarán de escabullirse a un lugar seguro, fuera del alcance de la ametralladora. Si un solo hombre pasa las ametralladoras, podrá volar la puerta y así continuar a la secuencia siguiente. Si algunos soldados alcanzan el segundo muro se les unirán refuerzos que duplicarán el número de hombres.

Si embargo, todos los hombres tendrán que desfilar frente a la ametralladora. La secuencia de control para este segmento es la siguiente: (ver Ilustración 1).

a) SELECCIONA UN MURO apretando el botón de fuego cuando la luz del indicador está encendida para el muro. Mueve la palanca de mando hacia la derecha o hacia la izquierda para apagar la luz y activar a un hombre detrás de un muro. Si la luz no deja de titilar es porque no hay más hombres detrás de esa sección del muro.

b) CONTROL DE TU HOMBRE. Está justo detrás del muro que has seleccionado. Sus controles son los siguientes:

ARRIBA
IZ DR
ABAJO

Apreta el botón de fuego para lanzar una granada.
Los hombres no pueden retrasarse en diagonal, pero pueden atacar en diagonal.

ENVIA A UN HOMBRE POR ENCIMA DEL MURO (OPTATIVO). Puedes enviar a un hombre por encima del muro que actúe de distracción y atraiga el enemigo. Este hombre está totalmente guiado por la computadora y tiene el mismo valor que tu hombre controlado. (Si lo logras por supuesto). Para poner en movimiento a un hombre por encima del muro tienes que colocar a tu hombre controlado por la computadora detrás del muro y apretar el botón de fuego. Si no pasa nada quiere decir que no hay nadie detrás del muro salvo tu hombre controlado.

d) TIRA UNA GRANADA. El destruye alguna de las ametralladoras aumentando considerablemente tu puntaje. Tu hombre controlado puede disparar en cualquier momento, pero tiene que tener los pies dentro de "la ventana de la granada" para anarsarse un tiro. (Ver Ilustración 1). A medida que aumenta el nivel de derecha se disminuye el tamaño de "la ventana de la granada". Cuando todos los hombres se hayan enfrentado con la ametralladora terminará la secuencia. Si al menos un hombre consigue pasar la ametralladora el juego continuará y se pasará a la siguiente secuencia.

EL CONTROL DEL DICTADOR EN LA SECUENCIA I
El dictador controla la ametralladora en el fondo. La palanca de mando controla la dirección del fuego (izquierda, derecha, arriba y abajo). Para accionar la ametralladora empuja el botón de fuego en la palanca de mando. Cuando se dispara verás la estela de cada disparo al salir del caño. Tienes un suministro limitado de municiones. Al disparar la ametralladora disminuye la velocidad de movimiento de la ametralladora. Por lo tanto es mejor dejar de disparar cuando necesites mover velocemente la ametralladora hacia otro blanco.

Tu puntaje se basa en la cantidad de soldados muertos. La ametralladora no puede pegarte al helicóptero pero sí a los paracaidistas. Obviamente cuando más cerca estén los soldados aliados más fácil es pegarte.

Los aliados pueden salirse del alcance de la ametralladora pasando el muro de adelante por el extremo derecho o izquierdo. Si llegas a esos puntos puntos no podrás detenerte a menos que vuelvas a ponerse dentro del alcance de la ametralladora. Si ningún aliado se salva terminó el juego.

ATENCIÓN
SI ALGUNOS SOLDADOS ALIADOS alcanzan el segundo muro se les unirán refuerzos que duplicarán la cantidad de soldados que quedan.

Secuencia II "Rescate"

VISIÓN GENERAL:
Las fuerzas aliadas están dentro del santuario y están tratando de rescatar a los rehenes. Los hombres del "dragón" tienen pocas municiones pero todavía están dispuestos a apoyar el rescate de los rehenes. Los rehenes tienen que enfrentar la formidable tarea de intentar cruzar el patio mientras los hombres del "dragón" les traen cualquier cosa que encuentran.

Fuerzas aliadas:

Los aliados han capturado la ametralladora del Dictador para entregarlos a los rehenes a medida que van saliendo. Los rehenes aparecerán en el extremo izquierdo de la pantalla y tratarán de cruzar el patio hasta un punto donde los helicópteros están esperando para llevarse los. Tu misión es proteger a los diez rehenes de los hombres del "dragón".

El "dragón" tiene cuatro armas para detener a los rehenes: un soldado que tira piedras de la alto de un muro a un hombre que puede poner minas por una puerta trampa a lo largo del camino del rehen; un tanque sin proyectiles pero que se dirige derecho hacia a rehen para derribarlo y por último un camión con una ametralladora con bay calibre que puede disparar a los rehenes que se acercan a ella.
Hay que pegarle al camión detrás de la capta ubicada en el centro de la tracción. Hay que pegarle al tanque en la ventanilla y a los hombres hay que pegarle directamente.

Cuando los rehenes están en la pantalla se los puede acelerar disparando a cualquiera de las puertas a lo largo del muro de recinto.

Los disparos de tu ametralladora pueden pegarle a los rehenes por accidente, pero no los va a herir. Sin embargo se detendrán un momento y volverán a continuar a su propia velocidad.

Recuerda que la ametralladora se mueve más rápido cuando no se apreta el botón para disparar.

EL DICTADOR

El dictador controla las cuatro armas siguientes:
Soldado en el alto del muro: Para usar este soldado empuja la palanca de mando hacia adelante. Con la palanca en esta posición mueve hacia la derecha o hacia la izquierda. Así se controla su movimiento a lo largo del muro. Este soldado está ahora bajo tu control. Cuando está en la posición adecuada arriba del rehen, el soldado puede dejar caer objetos para detener al prisionero. Cuando lo hayas controlado correctamente, empuja la palanca de mando hacia la izquierda para que el botón de fuego para levantar el objeto. Cuando tenga tendidos los brazos, empuja la palanca de mando hacia adelante y aprta el botón de fuego otra vez para soltar el objeto. Si se here al soldado será reemplazado al poco rato.

Tanque: Para poner el tanque en acción empuja la palanca de mando hacia la derecha y aprta el botón de fuego. Una vez que el tanque empieza a moverse está controlado por computadora. Cada vez que se destruye un tanque se puede poner otro nuevo siguiendo el mismo procedimiento. En el único caso en que no se puede reemplazar un tanque es si el rehen ha pasado la puerta más a la derecha.

Camión: Se puede poner el camión en acción empujando la palanca de mando hacia la izquierda y apretando el botón de fuego. Una vez que el camión empieza a moverse está controlado por computadora. Cuando se destruye un camión se puede poner otro nuevo siguiendo el mismo procedimiento. El rehen tiene que haber pasado la puerta más hacia la izquierda antes de poder activar el camión.

Puerta trampa: Para usar a este soldado tira la palanca de mando hacia atrás. Con la palanca de mando hacia atrás mueve hacia la derecha o hacia la izquierda para mover la puerta trampa a lo largo del piso. Cuando quieras poner una mina empuja la palanca de mando hacia atrás y aprta el botón de fuego. Entonces aparecerá un hombre que colocará una mina en el paso del rehen. Si se here al soldado de la puerta trampa será reemplazado al poco rato.

ATENCIÓN

La mejor estrategia para el Dictador es tener tantos objetos en la pantalla como le sea posible. Esto mantiene a los artileros ociosos. Por ejemplo, cuando se ha destruido un camión o un tanque inmediatamente tienes que poner otro en acción. Cuando el uso del soldado en la puerta trampa y del soldado en el muro. El llave del éxito es mantener la ametralladora ocupada moviéndose por todos lados.

Secuencia III "Escape"

PANORAMA GENERAL:
El helicóptero de rescate ahora tiene que sacar a los rehenes de la isla desfilando al "Dragon". Además de un sistema de defensa automático "el dragón" controla los tanques que están en pantalla. Hay cuatro helicópteros. "Tods pueden sacar los rehenes o a algunos de los prisioneros nuevos hacia la derecha o hacia la izquierda. El nivel de dificultad tiene que enfrentar cada helicóptero. Los helicópteros pueden ir en cuatro direcciones (Norte, Sur, Este, Oeste). Todos las rutas son diferentes, unas más difíciles que otras. Sólo se puede volar una vez por cada ruta. Por ejemplo, una ruta de sacar a todos los rehenes es la primera y movida y el Dictador elega una ruta difícil tienes pocos posibilidades de éxito. Claro está que si se escapas recibirás una cantidad de puntos de bonificación.

DICTADOR

El Dictador controla la pista de escape individual y los tanques ubicados por todo el terreno enemigo. El jugador tiene que estar listo para controlar su tanque en posición en cuanto se le vea en la pantalla. Etanque tiene que estar entallado justo enfrente del helicóptero para destruirlo. Cuando estás bien en fila aprta el botón de fuego para disparar al helicóptero. Hay tanques por toda la pista de escape.

ATENCIÓN

El Dictador le conviene no dejar que su adversario vea la ruta seleccionada.

FUERZAS ALIADAS:

Tienes que elegir el número de rehenes para cada helicóptero empujando la palaca de mando para atrás o para adelante. Apreta el botón cuando el helicóptero está cargado, y el motor de escape se mueve. Para disparar los proyectiles del helicóptero, aprta el botón de fuego. Para cruzar los muros tienes que volar por las aperturas. NO PUEDES VOLAR POR ENCIMA DE LOS MUROS.

Secuencia IV "Combate"

PANORAMA GENERAL:
Antes de que "el dragón" invadiera la isla, el bastión que eligió como santuario era un templo centenarion donde los isleños solían honrar a sus dioses. Abajo del templo hay una serie de cuevas. Estas cuevas se usaban en la antigüedad para combates entre los nativos en ceremonias rituales.
El comandante Stryker finalmente lo ha acorralado al dictador en su último escondite. Bien abajo del santuario está listo el escenario para una confrontación entre el loco y el libertador - uno sólo va a sobrevivir.

CONTROLES DE LOS ALIADOS Y EL DICTADOR:
Las únicas armas que quedan son unos palos muy pesados y puntiguados conocidos como palos de guerra. Los aliados usan las puntas de sus ceremonias. Los nativos se paraban en diagonal uno del otro y tiraban de tirar a su adversario de la plataforma golpeándolo con una punta. Si se lo golpeaba al adversario lo suficiente quedaba inconciente o tal vez muerto. "El dragón" lo ha desafiado a Stryker a una contienda final de superpoder. Los jugadores están aislados en plataformas y están enfrentados con el uno subterráneo que los separa. Para controlar el movimiento en la pantalla empuja la palanca de mando hacia adelante y hacia atrás.

Amos jugadores pueden saltar o agacharse para evadir el golpe. Para saltar empuja la palanca de mando hacia la pared o hacia la cueva. Para que se agache empuja la palanca de mando hacia el aire. Cuando te parezca que estás en la posición correcta para lanzar la punta aprta el botón de fuego. Puedes controlar el rumbo del vaje haciendo lo siguiente

TIRO CURVO - aprta el botón de fuego.

TIRO CURVO - aprta el botón de fuego. Empezado el movimiento de tiro empuja la palanca de mando hacia adelante y hacia atrás en la dirección requirida y luego suéltala.

El combate se llevará a cabo en cinco vueltas. Una vuelta termina cuando se ha golpeado a un jugador cuatro veces. Después de cada vuelta aparece el pezca. Para empezar otra vuelta aprta el botón de fuego. Además de los puntos obtenidos con cada golpe el jugador puede obtener bonificaciones si gana en un operativo relampago (4 - 0 vueltas).

Consejos para mejorar el puntaje:

Por lo general un alto puntaje se obtendrá con más altos niveles de juego.

Escena de ataque

ALIADOS: pueden aumentar considerablemente el puntaje total tirando granadas y destruyendo ametralladoras.

Escena de escape

ALIADOS: se obtienen puntos por cada objeto destruido y rehen salvado.

DICTADOR: su única oportunidad de obtener puntos es destruir el helicóptero y cuacquer a bordo.

U.S. Gold Limited. 1986 Access Software. Todos los derechos reservados.

RESCUE ON FRACTALUS™

Código Rojo

1. Para elegir el nivel de dificultad, pulsa las teclas siguientes:
AMSTRAD Palanca de mando: hacia adelante/hacia atrás Teclado: K (+), J (-)
SINCLAIR Tecla de la palanca de mando (abajo)
CBM64/128 F3 F5.

2. Para comenzar a jugar y lanzar tu nave automáticamente:
AMSTRAD Pulsa el botón de la palanca de mando (Joystick)
SINCLAIR Pulsa el botón de la palanca de mando (Joystick)

3. Utiliza la palanca de mando para hacer volar el Caza Valkyrie cuando entres la atmósfera de Fractalus. Cuando el mensaje MANUAL aparece en la parte superior de la pantalla sabes que te han dejado solo.

4. Las fortificaciones de los jaggis aparecen como cúpulas sobre los picos de las montañas en la versión Amstrad del juego. Cuando el enemigo está cerca, busca el retículo que aparece en la Ventanilla Principal (Main Window). Coloca el enemigo en línea con el retículo en la Ventanilla Principal o, al pulsar el botón de fuego se lanzará un torpedo.

5. Los pilotos se localizan mediante un "blip" en el Radar de Largo Alcance o una luz intermitente en la superficie de Fractalus. Vuela hacia el piloto manteniendo la nave a una altitud baja.

6. Cuando un piloto está al alcance, observa el Radar de Largo Alcance en el tablero de instrumentos. Si el "blip" del piloto está hacia la base del radar, pulsa la tecla LAND (L) para aterrizar la nave. Pulsa la tecla SYSTEMS (S) para apagar los motores y escudos protectores. PILOT IN RANGE (piloto al alcance) aparecerá en la pantalla. Si el piloto no está al alcance, aparecerá PILOT TOO FAR (piloto demasiado lejano). Despega otra vez utilizando INCREASE THRUST (aumento de empuje). (Amstrad >, Sinclair K(+), CBM 64/128: TDD COM > S >)

7. Rescate del piloto: pulsa la tecla AIR LOCK (A) para abrir la esclusa de aire cuando el piloto "llama" a la puerta. La esclusa de aire se cierra automáticamente una vez que el piloto está dentro sano y salvo.

8. Despegue: pulsa INCREASE THRUST (aumento de empuje). (Amstrad >, Sinclair K(+), CBM 64/128: >), y comienza la búsqueda del siguiente piloto derribado.

9. La Nave Madre volverá a tu sector para comprobar cómo progresas. Si estás en dificultades - energía agotada, temperatura muy alta - la Nave Madre intentará aparecer antes. Cuando está cerca, la Tecla "Nave Madre" se enciende en el tablero y el mensaje MOTHER SHIP aparecerá en la parte superior de la pantalla. Si ya has rescatado la cuota de pilotos o si se está agotando la energía, pulsa la tecla BOOSTERS (B) (empuje) para detonar el mecanismo de empuje. Tu nave abandonará automáticamente Fractalus y abordará la Nave Madre.

Tanque	Cantidad de puntos
Acción	
Cada segundo de vuelo	1
Fortificación destruida	100
Piloto derribado	250
Piloto rescatado	200
Piloto Estrella rescatado	2000
Piloto devuelto a Nave Madre (suplemento)	500
Piloto devuelto a Nave Madre sobre la cuota (sup)	1000
Nivel consumido	Nivel x 200

Nota: Si vuelves a la Nave Madre ante de haber rescatado la cuota de pilotos puedes continuar al mismo nivel, pero no recibirás un suplemento por completar ese nivel. Si continúas a un nivel inferior, pierdes los puntos anteriores.

La Mejor Parte

LOS RECURSOS DEL PILOTO AÉREO
ATERRIZAJE:
Cuando aterrizas por primera vez, la nave permanece flotando en el aire, sobre los escudos, a unos centímetros del suelo. Estando en el aire, puedes rotar en dirección a la nave derribada del piloto. Si has logrado aterrizar dentro del campo de alcance, aparece el sistema y aparecerá el mensaje PILOT IN RANGE (piloto al alcance). El piloto derribado entonces vendrá corriendo hacia tu nave, aunque tu no lo veas (si ves su nave, ya verás al piloto). Sillegaras a encender los sistemas de nuevo antes de que el piloto esté a salvo en tu nave, el campo de alta energía del escudo protector lo neutralizará!

Si aterrizas fuera del alcance de la nave derribada, aparece el mensaje PILOT OFF SCOPE en la pantalla. Si esto sucede, vuelve a encender los sistemas, no despegues, observa el rumbo que te comp, y realiza un giro de 180 grados. Si todavía no encontraras demasiao lejos, utiliza los empujadores para movilizar la nave dentro del campo de alcance.

Antes de despegar con el piloto rescatado, conviene que destruyas la nave derribada. Eso es para impedir que los Jaggies no roben los secretos tecnológicos.

PILOTOS ESTRELLA

Si se te acerca corriendo un piloto que lleve un casco de color púrpura, habrás rescatado a un piloto estrella. Los pilotos estrella vuelan diez veces más que los normales (1000 puntos de vida). Los mensajes PILOT IN RANGE (piloto al alcance) y PILOT OFF SCOPE (fuera del alcance) no aparecen para ellos. Y sobre todo, son escasos, porque sólo unos pocos son derribados: por algo son "estrellas", ¿no?

NIVELES

Al empezar el juego, puedes elegir un nivel de dificultad de 1 a 16. Una vez que has completado una misión 16, se te amojara cerca del ecuador de Fractalus. Allí puedes saltar hasta tres niveles por vez si eres extremadamente valiente. El suplemento por haber completado un nivel es mayor si te saltas niveles. Los niveles 1 a 3 son de entrenamiento. En el nivel 1, te encuentras en una zona del Fractalus que ha sido despejada de los terrenos jaggies por nuestra embarcación Droica.

En los niveles 2 y 3, entras en la atmósfera del planeta sobre una región que contiene sólo unas pocas fortificaciones jaggi.

Los niveles más altos (superiores a 4) tienen más fortificaciones, pátios, y pilotos, y los Jaggies son más agresivos, tenaces y con mejor puntería.

Los niveles de 1 a 15 tienen lugar cerca del polo sur de Fractalus, donde en esta época del año es verano. Esto te evitará la emboscadura a experiencia de los días cortos, ya que el sol no se pone jamás en esta parte del planeta.

LAS FORTIFICACIONES DE LOS JAGGIES

A partir del nivel 2 encontrarás las fortificaciones de los Jaggies en las cimas de las montañas. Estas bases automatizadas disparan haces ónicos de alta energía contra tu nave. La forma de evitar que te den es mediante aterrizaje en el suelo, cuando los disparos o destruyes las fortificaciones. El escudo protector de espiga Dirac refleja la mayor parte de la energía de un golpe directo, pero tu nivel de energía sufre un bajón, y además la nave es empujada fuera de curso.

Dado que las fortificaciones pueden disparar a tu nave aun cuando estás en la superficie del planeta, asegúrate de destruir las que haya cerca antes de rescatar al piloto en cuestión.

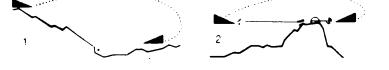
PATILLOS

En los niveles superiores a 4, los enfurecidos Jaggies te atacan con sus patillos sin inercia. Estos patillos "suicida" pueden ser derribados con tus torpedos AMB. Los patillos tratan de esquivar. Si te pegan los escudos protectores, agotarán más energía que los golpes de las fortificaciones. En general los patillos aparecen sólo en altitudes grandes, aunque se los has visto zambullendo en los cañones al sentirse excepcionalmente enojados.

VUELOS NOCTURNOS

En los niveles superiores a 16, se te amojara cerca del ecuador de Fractalus. Aquí - viviendo como un rayo los días y la noche de nuevo nuevos - tendrás oportunidad de probar a prueba tu capacidad para los vuelos nocturnos. Al volar de noche "sin visibilidad" no alcanza la luz para activar la ventanilla principal de la nave, por lo que dependemos de los instrumentos de tu astucia. El piloto está cerca pero no puedes ver su nave. ¿Que ha pasado? Has aterrizado en la ladera de una montaña, y el piloto está debajo. Para "ver" al piloto, despega, vuela sobre el, aterriza y realiza un giro de 180 grados. Si la nave todavía se encuentra al alcance, la veses a través de la ventanilla principal.

2. Una fortificación que no cede a sus disparos: ésta es el blanco, pero no la puedes destruir. ¿Por qué? Porque la nave la rodea. Los escudos protectores, agotan más energía que los golpes de las fortificaciones. En general los patillos aparecen sólo en altitudes grandes, aunque se los has visto zambullendo en los cañones al sentirse excepcionalmente enojados.



Caza Clase Valkyrie Modificado

Alimentado por: 27.000kg F-27 con turbo reactores de postcombustión
Motor: 2 motores turbojet de 16,5 se te amojara cerca del ecuador de Fractalus. Aquí - viviendo como un rayo los días y la noche de nuevo nuevos - tendrás oportunidad de probar a prueba tu capacidad para los vuelos nocturnos. Al volar de noche "sin visibilidad" no alcanza la luz para activar la ventanilla principal de la nave, por lo que dependemos de los instrumentos de tu astucia. El piloto está cerca pero no puedes ver su nave. ¿Que ha pasado? Has aterrizado en la ladera de una montaña, y el piloto está debajo. Para "ver" al piloto, despega, vuela sobre el, aterriza y realiza un giro de 180 grados. Si la nave todavía se encuentra al alcance, la veses a través de la ventanilla principal.

Empuje: bi-mecanismo de reacción anti-materia ARD/VARC de 80.000kg
Envergadura: 12, 8m
Área de alas: 67, 1m²
Masa: 30.315kg
Velocidad máxima de cruce: 8.640 km/h (no mach 7.2)
Longitud: 18, 4 m
Alcance: 2.150 km a mach 3.4 crucero/subida
Capacidad: Infraplano de 1, 20 pasajeros
Escudo protector: Escudo de espiga Dirac
Radar: Sistema de navegación estereó de largo alcance
Armamento: Generador de torpedo burbuja anti-materia (AMB)
Primer vuelo: 29 febrero de 2184

El desarrollo progresivo del Dragón F-27 ha dado como resultado una pequeña flota de diseños bimotres de dos alas en V. El más grande de estos, el Caza Clase Valkyrie, se usó en un principio como bombardero liviano y avión de ataque a tierra, pero fue modificado para combate detrás de líneas en la guerra Jaggi del 84.

IMPORTANTE
Las misiones de vuelos de rescate involucran vencer las torcidas defensas de los Jaggis, por lo que te preguntarán: ¿Quiénes son los Jaggis? ¿Cómo son? ¿Qué pasa si me capturan?!

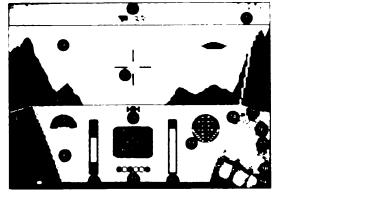
Primero, el nombre Jaggi es una versión abreviada y pronunciable de Jhagga Fi Kachati - seres inteligentes del sistema solar Teppi Vadori Rahoreh, situado en el remoto sector occuro nuestra galaxia.

Segundo, no te preocupes por los de ser capturado: no toman prisioneros. Es todo lo que sabemos acerca de los Jaggis. Por experiencia también aprendimos que son luchadores tenaces y suicidas, que prefieren pelear en los medios más inhóspitos. Fractalus es un ejemplo ideal.

Aunque el Cuerpo Eter no ha capturado o recuperado a ningún Jaggi, si poseemos el siguiente informe de servicio de inteligencia de Etherscop:
Hace veinte horas, la Teniente Estrella, Yolea Malura se estrelló en Fractalus. Esta mañana su Comandante se puso en contacto con ella por medio de Etherscope (la onda del éter). Esta es la transcripción de su última transmisión:
"Teniente Malura a Nave Madre. Espero que me puedan captar. Llevo tanto tiempo en esta atmósfera que ya he comenzado a alejarme. He cerrado los escudos de aire lo mejor que pude, pero están bastante maltruchas.
"Durante las noches veo los destellos luminosos de otras naves que lumban caen a tierra, pero durante los días no se ve otra cosa que está espantosa hasta me da. Durante un tiempo mantuve encendidos los escudos protectores, heba que me di cuenta de que los Jaggis todavía a me podían estar buscando... así que los apagué y me dispuse a esperar a que creciera lo que se siente un acto suicida.
"Después, pero no se está tratando. Al poco hace un continuo chisporroteo muy débil, pero siempre presente: está corriendo la guilla de la nave.
"Eh! ¿Qué es eso? Me parece que voy venir un piloto corriendo hacia aquí! Ya sabía yo que me lo iba a abandonar. Un momento. Hay algo raro. No parece normal el caso es vez Comandante! Nosotros no tenemos... ¿Dios mío! Qué demo... es... un... va... a... (GRITÓ)."

No hubo nada más aparte de la estática de Etherscope. Y no he hemos podido captar en la frecuencia de Emergencia. ¡Saca nuestros pilotos de ese hoyo infernal, y hazlo pronto!

DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS



Descripción de la versión Atan del juego - puede haber variación en otras versiones.

Tablero de Control del Caza Valkyrie

- 1. Marcador:** Vuelve a cero cada vez que se comienza el juego.
- 2. Control:** Sirve para orientarlo al hacer un viraje o al dar la vuelta hacia un