

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

Mettre en marche votre ordinateur comme indiqué dans le manuel d'instructions. Insérer la disquette et taper RUN "DISC puis appuyer sur ENTER. Le programme sera alors chargé et exécuté.

TOUJOURS ENLEVER VOTRE DISQUETTE DE L'UNITE AVANT D'ALLUMER OU D'ETEINDRE VOTRE SYSTEME.

Les commandes:

Tête de Pont vous offre le choix d'utiliser le clavier ou un Joystick compatible avec Amstrad. Avec le joystick, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge (le tir) et l'ordinateur se mettra automatiquement en mode joystick. Si vous utilisez le clavier, appuyez sur la barre-espace. les touches de commande sont les suivantes:-

Q = Montée	O = Gauche
A = Descente	P = Droite
Barre-espace = Tir	

Niveaux d'adresse:

Tête de pont a trois niveau d'adresse, Facile, Raisonnable et Dur. Pour sélectionner le niveau désiré, utilisez les commandes de montée et descente et appuyez sur le bouton rouge ou la barre-espace.

Le score:

Des instructions pour entrer votre nom dans le score apparaîtront sur l'écran.

Episode 1 - Reconnaissance Aérienne

Le premier épisode est un vol de reconnaissance au dessus du territoire ennemi. C'est à ce moment que vous déciderez votre premier plan d'attaque.

Les choix - il y en a deux

1. Enmenez votre flotte de dix navires à travers un passage secret. Les avantages de cette décision sont:
 - (a) L'ennemi sera pris par surprise. Ses ressources aériennes et navales ne seront pas aussi fortes.
 - (b) Vous gagnerez des points si votre navigation dans le passage est un succès.
2. Faites face à l'ennemi et engagez la bataille. Les avantages de ce plan d'action sont:

Votre flotte n'aura pas à naviguer à travers ce passage secret périlleux. Ce passage est extrêmement difficile à traverser car il est miné et des torpilles sont envoyées à tout moment.

Pour manoeuvrer votre flotte, remuez le joystick dans la direction désirée. Dès que la flotte avance, elle continuera dans la même direction.

Si vous avez choisi une attaque de front, avancez tout droit devant vous et provoquez l'ennemi.

Si vous préférez naviguer à travers le passage secret, manoeuvrez votre flotte près du rivage, le long du bord extérieur de la péninsule. Dès que vous aurez trouvé le passage, l'alarme du quartier général sonnera.

Episode 2 – Le Passage Secret

Dans cette scène vous devrez traverser un bras de mer miné et éviter les torpilles lancées par un système de défense automatisé. Pour diriger votre navire poussez la manette vers la gauche pour aller à gauche, vers la droite pour aller à droite, en avant pour accélérer et en arrière pour l'arrêter. Dirigez vous vers l'ouverture en face du point de départ.

L'ennemi et les coincer dans leur port. Déplacez vous rapidement pour engager le combat.

Episode 3 – Le Quartier Général

Une escadrille ennemie attaque maintenant votre flotte! Si vous avez surpris l'ennemi, la plupart de ses avions se trouvent encore sous le pont du porte-avion et ne pourront pas répondre à l'attaque. Si vous avez opté pour le deuxième plan, le nombre d'avions attaquent votre flotte sera beaucoup plus important. Utilisez votre joystick pour diriger vos armes anti-avion et abattre les avions ennemis. Poussez vers l'arrière pour élever ou vers l'avant pour baisser vos canons. Appuyez sur le bouton pour faire feu. Vous ne manquerez jamais de munitions mais il vous faudra un certain temps pour recharger.

Ne perdez aucun obus si vous voulez tirer rapidement au moment critique.

Un avion de surveillance ennemi vole parfois au dessus du combat puis retourne sur l'île avec un compte rendu de la situation. Si vous détruisez ces avions, vous pourrez ajouter 2000 points à votre score.

Si vous survivez l'attaque des avions ennemis, la bataille navale commencera.

Episode 4 – Les postes de combat

Dès que les avions ennemis ont été neutralisés, leurs navires et leurs croiseurs commenceront à bombarder votre flotte. Utilisez votre joystick pour tirer sur les navires ennemis avec vos mitraillettes. De même que dans la scène précédente, si vous surprenez l'ennemi, ils leur faudra plus de temps pour vous anéantir.

Pour contrôler vos armes:

Chaque navire ennemi se trouve à une distance différente de votre flotte. Chaque fois que vous tirez, la distance manquant à l'obus pour atteindre l'ennemi sera inscrite sur votre tableau de contrôle. Votre joystick contrôle votre angle de visée. Un demi degré égale 100 mètres. Par exemple, si l'écran indique que votre obus est à 1000 mètres. Il vous faudra alors revenir 5° degrés en arrière pour atteindre votre cible. Les commandes sont les mêmes que pour les armes anti-avions. Cependant, le mouvement vertical vous fera accélérer si vous gardez le joystick dans cette position.

Les points

Le porte-avion ennemi essaiera de s'échapper. Si vous le coulez, vous pourrez ajouter 10000 points à votre score.

Après la bataille navale, vous devrez manoeuvrer le reste de votre flotte dans le port ennemi. le port ne peut recevoir que 4 bateaux, vous recevrez 2000 points par navire supplémentaire.

Episode 5 – La Tête de Pont!

Chaque navire que vous dirigez vers le port porte deux tanks. Dès que vos tanks sont déposés et que votre tête de pont est établie, vous devrez vous défendre contre le système de défense de l'île avant d'atteindre la forteresse de Kuhn-in. Dès que votre tank commence à avancer, vous ne pourrez pas faire demitour! Les tanks peuvent se déplacer d'un côté sur l'autre mais continuent à avancer à la même vitesse. Il y aura beaucoup d'obstacles sur votre chemin, des mines, des armes anti-tanks, des tanks ennemis, des blockaus, etc. Votre ennemi est bien préparé et dirigera toutes ses ressources de défense contre vos tanks. Vous obtiendrez un certain nombre de

points qui sera affiché à l'écran, chaquefois que vous détruisez une défense ennemie. Dès qu'un de vos tanks atteint Kuhn-in, la difficulté augmente pour le tank suivant. Il vous faudra plusieurs tanks pour pouvoir détruire la forteresse.

Episode 6 – Le combat final

Dès qu'un tank a atteint Kuhn-in, il faudra que vous déposiez 10 obus dans la forteresse pour la détruire. Il y a dix cibles, mais une seulement peut être touchée à la fois. La cible vulnérable deviendra blanche, dès qu'elle est touchée, une autre cible blanche apparaîtra et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les dix aient été détruites.

La forteresse est protégée par un énorme canon. Dès que ce canon vous a repéré, il vous tirera dessus, et il ne rate jamais. Pour gagner le combat final, vous aurez besoin d'un détachement de tanks. Si vous arrivez à détruire la forteresse, l'ennemi se rendra et vous remporterez la victoire.!

Le score

Navire ayant traversé le passage	3000
Avion	400
Avion de reconnaissance	2000
Porte-avion	10000
Autre bateau	2000
Tank ennemi	1000
Mitraillette	400
Blockaus	800
Tour	600
Cible	2000
Destruction de Kuhn-in	20000
Navire supplémentaire (plus de 4)	2000

Quelques Conseils:

1. Apprenez à naviguer dans le passage secret. Il est très difficile de faire passer les bateaux dans ce passage mais avec un peu de pratique vous devriez y arriver et ceci augmentera votre score.
2. Attendez que les avions ennemis soient bien au-dessus avant de tirer.
3. Pendant la bataille, modifiez l'élévation en tapant légèrement sur le joystick.
4. Les installations de défense ennemies se trouveront

toujours sur le seul passage possible quand vous conduirez vos tanks vers la plage, c'est à vous de prévoir où elles se trouveront afin de les détruire. Les tanks ennemis se placeront toujours devant vous, vous devrez rester dans leur champ de tir jusqu'à ce que vous soyez en position de les abattre.

5. L'attaque de la forteresse – s'il vous reste pas mal de tanks, vous pourrez augmenter votre nombre de points en utilisant toutes vos ressources pour détruire la forteresse, mais attention car dès qu'un tank atteint la forteresse, les suivants auront beaucoup plus de difficultés.

Fabriqué en Grande Bretagne sous le nom de
Access Software and U.S. Gold Ltd.

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.