

# AMSTRAD GOLD HITS

4 Hit dans  
un super  
**ALBUM**  
pour Amstrad



U.S. GOLD  
An American Software

# AMSTRAD

<b>MENU DE CASSETTE:</b>		
Cassette 1:	Côté 1	Beach Head II
	Côté 2	Raid
Cassette 2:	Côté 1	Daley Thompson's Supertest
	Côté 2	Alien 8

**MENU DE DISQU:**  
Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:**  
Chaque jeu se charge individuellement.

Pour charger la cassette **BEACH HEAD II**: Tapez RUN"BEACH, puis appuyez sur la touche ENTER.

**RAID**: Tapez RUN" etc.
**DALÉY THOMPSON'S SUPERTÉST**: Tapez RUN"etc.
**ALIEN 8**: Tapez RUN" etc.

Pour charger le disque tapez RUN"MENU" puis appuyez sur la touche ENTER.

# Beach-Head II

Le jeu est contrôlé par joystick compatible avec Amstrad, mais il est aussi possible d'utiliser le clavier.

**Commandes au clavier:**
Déplacement vers le haut: utiliser la touche Q.
Déplacement vers le bas: utiliser la touche A.
Déplacement à gauche: utiliser la touche O.
Déplacement à droite: utiliser la touche P.
Pour tirer, appuyez sur la barre d'espacement.

**INTRODUCTION**

**DATE: JUILLET 1947**

BEACH-HEAD II est un véritable jeu pour deux "Grosses Têtes", à plusieurs écrans, qui vous permet de jouer contre une autre personne ou contre l'ordinateur. Vous pouvez choisir l'un des rôles suivants:

Joueur 1: Le Commandant Alliés (J.P. Stryker).

Portrait: L'homme le plus jeune qui ait jamais atteint le grade de Commandant en Chef. A été promu pendant la IIème Guerre Mondiale, et a reçu la Médaille d'Honneur pour son héroïsme. A connu une promotion rapide pendant la guerre: son intégrité et ses qualités de chef lui ont valu le respect et l'admiration de ses collègues.

Joueur 2: Le Dictateur (appelé "La Dragon").

Portrait: Diablesque, cruel, un vrai "mégalo". A lutté sauvagement contre les Alliés durant la IIème Guerre Mondiale dans le Pacifique. A disparu, puis a constitué sa propre armée de traitres après la guerre. Le Dragon exige (et obtient) l'obéissance aveugle de ses partisans, qui l'idolâtrent. C'est un brillant tacticien, qui a été piégé et surpassé par les forces ennemies dans de nombreuses batailles, mais a toujours réussi à prendre le dessus, car il est aussi rusé qu'impitoyable. Pour l'instant, son seul désir est d'éliminer totalement les forces armées qui ont infligé à ses troupes une défaite cuisante et détruit sa forteresse.

..**L'ATTAQUE'**

Résumé: Les Forces Alliées sont arrivées à terre par hélicoptère et sont prêtes à commencer leur assaut contre l'asile du "Dragon" pour libérer les otages capturés durant les batailles précédentes. L'énorme arsenal du Dictateur va harceler les troupes ennemies dans le cadre d'une guerre d'usure.

**Contrôle des Alliés durant la première attaque**  
Les Alliés contrôlent l'hélicoptère en arrière-plan, au début de la scène. Les commandes de l'hélicoptère sont les suivantes:

**EN POUSSANT LE JOYSTICK VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE**, on fait déplacer l'hélicoptère vers la gauche ou la droite.

**EN POUSSANT LE JOYSTICK VERS L'AVANT**, on augmente l'altitude de l'hélicoptère.

**EN POUSSANT LE JOYSTICK VERS L'ARRIERE**, on réduit l'altitude de l'hélicoptère.

**UN APPUI SUR LE BOUTON** fait sortir les parachutistes qui vont commencer leur assaut. Si l'hélicoptère est trop près du sol, les parachutistes n'auront pas le temps de s'ouvrir et le parachutiste sera tué.

Après que les soldats ont atterri, ils vont avancer jusqu'au premier mur.

L'hélicoptère ne peut pas se diriger vers vous et ne peut pas être descendu par la mitraillette, mais les parachutistes peuvent être touchés en l'air.

Lorsque vous lancez vos parachutistes, faites bien attention à les répartir aussi uniformément que possible (six au maximum derrière chaque section du premier mur). Si vous placez plus de six parachutistes derrière un mur quelconque, ils seront trop serrés; les hommes en excédent vont déserteur et vous manqueront plus tard.

Le nombre de parachutistes diffère selon les niveaux de difficulté. Sur le niveau de difficulté EASY (FACILE), vous disposez de 24 paras; vous en avez 16 pour le niveau de difficulté FAIR (MOYEN) et 8 pour le niveau le plus DIFFICILE (HARD).

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

a) Appuyez sur le bouton de tir pour faire apparaître vos hommes.
b) Déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour les faire avancer jusqu'au second mur.

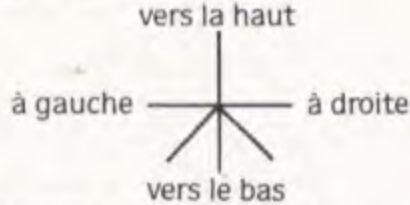
Le voyant lumineux blanc détermine de quel mur ils doivent venir.

Les hommes qui arrivent jusqu'au second mur vont essayer de se mettre hors d'atteinte de la mitrailleuse. Si un seul homme y parvient, il pourra détruire la porte et donc passer à la séquence suivante. Si des soldats parviennent jusqu'au second mur, ils vont recevoir des renforts qui vont doubler le nombre d'hommes.

Néanmoins, tous vos hommes doivent relever le défi de la mitrailleuse. La séquence de contrôle de ce segment est la suivante (voir la Figure 1):

a) **SELECTIONNEZ UN MUR** en appuyant sur le bouton de tir lorsque le voyant correspondant à ce mur s'allume. Déplacez le joystick à gauche ou à droite pour éteindre le voyant et actionner un homme derrière le mur. Si le voyant continue à clignoter, il n'y a plus d'homme derrière cette partie du mur.

b) **COMMANDEZ VOTRE SOLDAT**. Il se trouve juste derrière le mur que vous avez choisi, et ses commandes sont les suivantes:



Appuyez sur le bouton de tir pour lancer une grenade.

Les soldats ne peuvent pas reculer en diagonale, mais peuvent monter à l'assaut diagonalement.

c) **ENVOYEZ UN HOMME AU-DESSUS DU MUR (OPTION)**. Vous pouvez envoyer un homme au-dessus du mur pour créer une diversion, et attirer le feu de l'ennemi. Cet homme est entièrement guidé par l'ordinateur et compte pour autant que celui que vous contrôlez (S'il réussit, bien sûr). Pour faire partir un homme vers le mur, positionnez votre soldat contrôlé par l'ordinateur derrière le mur et appuyez sur la commande de tir. Si rien ne se passe, il n'y a personne derrière le mur sauf l'homme que contrôle votre ordinateur.

d) **LANCEZ UNE GRENADE**. Si vous réussissez à détruire des mitrailleuses, votre score augmente appréciablement. Votre homme peut lancer sa grenade à n'importe quel moment, mais pour qu'il frappe son but, ses pieds doivent se trouver dans la "fenêtre des grenades". Les dimensions de cette "fenêtre" diminuent au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente.

Une fois tous les hommes exposés au feu, la séquence se termine. Si un homme au moins a réussi à y échapper, le jeu se poursuit et passe à la séquence suivante.

**Contrôle du dictateur dans la première attaque**  
Le dictateur commande la mitrailleuse du premier plan. Le joystick commande la direction du tir (gauche, droite, vers le haut ou vers le bas). Pour tirer, appuyez sur le bouton du joystick. Quand vous tirez, vous voyez la trace des projectiles quittant le tube. Vous disposez de munitions illimitées. En tirant, vous ralentissez les mouvements de la pièce. C'est pourquoi il est préférable de vous arrêter de tirer quand vous voulez déplacer rapidement la mitrailleuse vers un autre objectif.

Le total des points est basé sur le nombre de soldats tués. La mitrailleuse ne peut pas abattre l'hélicoptère, mais peut atteindre les parachutistes. Il est évident que plus les Alliés se rapprochent, plus ils sont faciles à abattre.

En outre, les Alliés peuvent sortir de portée de la mitrailleuse en passant à l'extrême-droite ou à l'extrême-gauche du premier mur. S'ils atteignent ces points, vous serez incapable de les arrêter sauf s'ils reviennent à votre portée. Si aucun des Alliés n'atteint une position de sécurité, le jeu se termine.

**NOTE:**  
SI UN OU PLUSIEURS SOLDATS ALLIES atteignent le second mur, ils recevront des renforts qui doubleront leur effectif.

..**"LA DELIVRANCE"**

Résumé: Les Forces Alliées se trouvent dans la forteresse et vont tenter de délivrer les otages. Les hommes du "Dragon" n'ont plus beaucoup de munitions, mais demeurent déterminés à garder leurs otages. Les prisonniers doivent maintenant exécuter une tâche très dangereuse: ils vont traverser la cour ouverte pendant que les hommes du "Dragon" les attaquent avec tous les projectiles qu'ils peuvent se trouver.

**Forces Alliées:**  
Les Alliés ont capturé la mitrailleuse du Dictateur pour protéger les otages durant leur évacuation. Ces derniers vont apparaître à l'extrême-gauche de l'écran et tenter de traverser la cour pour atteindre les hélicoptères qui les attendent. Votre mission consiste à protéger les dix otages contre les hommes du "Dragon".

Le "Dragon" possède quatre armes qui peuvent arrêter les prisonniers: un soldat qui jette des pierres du haut du mur; un autre qui peut poser des mines à travers des trappes le long du chemin suivi par les otages; un char qui n'a pas d'obus mais qui se dirige droit sur les prisonniers pour tenter de les écraser, et un camion équipé d'une mitraillette.

Il faut frapper le char derrière la petite case qui se trouve au milieu de la chenille, le camion dans sa fenêtre et les hommes en plein corps.

Lorsque les otages sont sur l'écran, vous pouvez les faire accélérer en tirant sur l'une des trois portes qui apparaissent dans le mur de la cour.

Il est possible que votr tir frappe accidentellement les prisonniers, mais sans aucun danger. Néanmoins, dans ce cas, ils s'arrêtent un moment puis reprennent plus lentement.

Ne l'oubliez pas, votre arme se déplace plus rapidement quand vous n'appuyez pas sur le bouton.

**Le Dictateur**  
Le Dictateur commande les quatre armes suivantes:

**Soldat en haut du mur:**

Pour utiliser ce soldat, poussez le joystick vers l'avant, puis déplacez-le vers la droite ou vers la gauche. Ceci commande son mouvement le long du mur. C'est maintenant vous qui le contrôlez. Lorsqu'il est en position au-dessus du prisonnier, il peut jeter des objets pour tenter de l'arrêter. Quant il a atteint sa position correcte, poussez le joystick vers l'avant et appuyez sur le bouton pour faire soulever l'objet. Une fois ses bras étendus, appuyez à nouveau sur le bouton pour qu'il le laisse tomber. Si le soldat est atteint par le tir, il sera remplacé un peu plus tard.

**Char:**

Pour déplacer le char, poussez le joystick vers la droite et appuyez sur le bouton. Une fois que le char a démarré, il passe sous la commande de l'ordinateur. Chaque fois qu'un char est détruit, vous pouvez en envoyer un autre en reprenant la même procédure. La seule chose qui empêche un char de sortir, est le passage du prisonnier à travers la porte qui se trouve le plus à droite.

**Camion:**

Pour faire démarrer le camion, poussez le joystick vers la gauche et appuyez sur le bouton de tir. Une fois que le camion a démarré, il passe sous la commande de l'ordinateur. Lorsqu'un camion est détruit, vous pouvez immédiatement en faire sortir un autre. Le prisonnier doit avoir passé devant la porte qui se trouve le plus à gauche avant que vous puissiez faire démarrer un camion.

**Trappe:**

Pour utiliser ce soldat, tirez le joystick vers l'arrière. Lorsqu'il est en cette position, déplacez-le à droite ou à gauche pour déplacer la trappe le long du sol. Lorsque vous êtes prêt à poser une mine, tirez le joystick vers l'arrière et appuyez sur le bouton. Un homme apparaît alors et pose une mine terrestre sur le chemin des prisonniers. Si ce soldat est atteint, il sera remplacé peu après.

**NOTE**

La meilleure stratégie en ce qui concerne le Dictateur est de conserver autant d'objets sur l'écran que possible. Ceci maintient le traillieur Allié occupé. Par exemple, après destruction d'un char ou d'un camion, déployez-en immédiatement un autre. Coordonnez l'emploi de vos trappes et de l'homme sur le mur. Le secret du succès est de faire bouger et tirer constamment la mitrailleuse.

..**"LA BATAILLE"**

**Résumé:**

Avant que le "Dragon" n'envahisse l'île, le bastion qui lui servait d'asile était un ancien Temple où les habitants vénéraient leurs dieux. Sous le Temple, il y a une série de caves et de grottes, dans lesquelles avaient autrefois lieu des combats rituels entre les autochtones.

Le Commandant Stryker a enfin retrouvé la piste du Dictateur, dans son ultime cachette. Dans les fins fonds du sanctuaire, tout est prêt pour le combat entre le fou et le libérateur—seul l'un d'eux survivra.

**Contrôle des Alliés et du Dictateur:**

Les seules armes qui vous restent sont de lourds bâtons pointus dénommés ppointas. Ces ppointas étaient utilisés par les indigènes durant leurs cérémonies. Il y a des siècles. Les indigènes se faisaient face et tentaient de faire tomber leur adversaire de la plate-forme en le frappant de cette arme. Si l'adversaire recevait suffisamment de coups, il devenait souvent inconscient, puis finissait par mourir. Le "Dragon" a lancé à Stryker un dernier défi. Les joueurs sont isolés sur des plate-formes et se font face de part et d'autre d'une rivière souterraine. Pour contrôler les mouvements le long de la plate-forme, poussez le joystick vers l'arrière ou vers l'avant.

Les deux joueurs peuvent sauter ou s'accroupir pour éviter les bâtons. Pour les faire sauter, poussez le joystick vers la paroi de la grotte. Pour les faire accroupir, poussez-le vers l'eau. Lorsque vous pensez être dans la bonne position pour jeter le ppointa, appuyez sur le bouton. Vous pouvez en contrôler la direction de la manière suivante:

**TRAJECTOIRE RECTILIGÈNE**—appuyez sur le bouton de tir.

**TRAJECTOIRE INCURVÉE**—appuyez sur le bouton de tir. Lorsque le mouvement de lancement a commencé, poussez le joystick vers l'avant ou vers l'arrière dans le sens requis, puis relâchez-le.

La bataille se divise en neuf reprises. Une reprise se termine lorsque le joueur a été frappé quatre fois. Après chaque reprise, le score est affiché. Pour commencer une nouvelle reprise, appuyez sur le bouton de tir. Outre les points obtenus pour chaque coup réussi, un joueur peut obtenir des points supplémentaires s'il gagne la reprise et s'il gagne par un blitz (4-0).

**QUELQUES "TRUCS" POUR LE SCORE:**

En général, on obtient le meilleur score aux niveaux de jeu les plus élevés.

**SCENE DE L'ATTAQUE**

ALLIES: peuvent augmenter appréciablement leur total en lançant des grenades et en détruisant l'arme à feu

# Raid!

**A lire soigneusement avant de commencer**

**RAID III** est un jeu d'action multi-écrans et multi-talents dont les séquences changent au fur et à mesure de vos progrès. Vous êtes chef d'escadron d'une station spatiale militaire américaine. À la tête de vos commandos, vous allez entreprendre une mission incroyablement dangereuse: vous allez tenter d'arrêter l'attaque nucléaire. Si votre groupe réussit à détruire les aires de lancement soviétiques, vous devez pénétrer dans la ville. Vos seules armes sont celles que vous portez, mais vos commandos doivent attaquer le centre militaire soviétique.

**POUR COMMENCER A JOUER**

Appuyez sur le bouton de tir ou la barre d'espacement pour sélectionner la commande par joystick ou au clavier.

**Commandes au clavier:**

Déplacement vers le haut: utiliser la touche Q.
Déplacement vers le bas: utiliser la touche A.
Déplacement à gauche: utiliser la touche O.
Déplacement à droite: utiliser la touche P.
Pour tirer, appuyez sur la barre d'espacement.
Maintenez enfoncée la touche TAB pour figer le jeu.
Interruption du jeu: utilisez la touche ENTER. Utilisez les touches Q et A ainsi que le bouton de tir pour sélectionner le niveau.

**POUR JOUER**

**SEQUENCE I – QG DE L'ETAT-MAJOR.**

**STRATEGIE AERIENNE (SAC)**

Dans la première séquence, l'état-major SAC examine la situation mondiale. Le computer explore le globe et avertit le commandement américain de toute activité nucléaire. Lorsque les soviétiques lancent un missile, le point de lancement passe au blanc sur l'écran. L'ordinateur identifie alors immédiatement l'aire de lancement, la cible et le temps qui reste avant l'attaque. Les missiles soviétiques s'identifient sur l'écran par un petit groupe de points blancs se dirigeant vers les U.S.A. Au-dessus de la terre, une silhouette blanche représente la station spatiale américaine équipée d'avions Stealth Fighter. Après détection d'un lancement, vous pouvez entrer dans la station spatiale en appuyant sur le bouton de tire.

**SEQUENCE II – TACTIQUE DE DEFENCE**  
Une fois à l'intérieur de la station spatiale, les pilotes de combat se dirigent vers leurs avions pour décollage immédiat. Chaque pilote doit pouvoir sortir son avion de la station. Etant donné que l'aviion est en état de semi-apesanteur, il est commandé par trois propulseurs et le moteur principal.

**EN POUSSANT LE JOYSTICK VERS LA GAUCHE OU LA DROITE**, vous faites tourner l'avion vers la gauche ou la droite, et vous contrôlez donc votre cap.

**EN APPUYANT SUR LE BOUTON**, vous activez le propulseur vertical, ce qui fait décoller l'avion de la plateforme de lancement.

**EN POUSSANT LE LEVIER VERS L'AVANT**, vous activez le moteur principal; l'avion accélère dans la direction à laquelle il fait face.

Une fois que vous vous déplacez dans un sens donné, la seule manière de ralentir est de tourner (en poussant à droite ou à gauche) jusqu'à ce que vous voliez en marche arrière; activez ensuite le moteur principal (en poussant le joystick vers l'avant).

**LA PESANTEUR** est pratiquement nulle: vous commencez donc à retomber sur le pont, sauf si vous appuyez de temps en temps sur le bouton pour conserver votre altitude. Si vous atterrissez trop brutalement sur la plateforme de lancement, votre avion est détruit.

**POUR OUVRIR LES PORTES DU HANGAR:** tirez le joystick vers l'arrière une fois que votre avion est sorti du point du hangar (la porte ne reste ouverte que très peu de temps). Une fois que vous avez quitté la station, l'écran présente à nouveau une image du monde, sur laquelle votre avion est identifié par un point blanc clignotant. A ce moment, vous décidez soit d'attaquer le point de lancement (identifié par l'aire de lancement blanche) ou de faire sortir d'autres avions de la station. Si vous décidez d'attaquer, guidez votre avion jusqu'à l'objectif avec le joystick.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche (A) pour faire ouvrir les portes du hangar. Pour sortir de la séquence, appuyez sur ESCAPE lorsque votre avion est à l'altitude zéro et que votre vitesse verticale est également nulle.

**Note: Pour sortir d'autres avions**

Il est avantageux de sortir d'autres avions parce que, si vous en perdez un, vous n'avez pas besoin de revenir chercher un autre avion dans la station spatiale. Il apparaîtra au point où votre dernier avion a été détruit. Si vous voulez sortir d'autres avions de la station, appuyez sur le bouton de tir et recommencez comme avant.

**UN "TRUC" STRATEGIE:**

Une fois les silos de lancement détruits (cf. les deux scénarios suivants), tous les autres avions restent dans la station. Chaque fois que vous attaquez une nouvelle ville et que vous détruisez l'aire de lancement, vous devez rentrer au hangar; il vaut donc mieux ne

sortir que le nombre d'avions dont vous pouvez avoir besoin pour détruire une aire de lancement. Ainsi, vous gagnez du temps et vous avez plus de chances de détruire l'aire de lancement avant que les missiles frappent les objectifs américains.

**SEQUENCE III – PASSAGE A L'ATTAQUE**

Vous êtes maintenant dans l'espace aérien soviétique, et vous allez lancer votre attaque des aires de lancement russes. Pour atteindre ces aires de lancement, vous devez d'abord traverser le territoire ennemi pour atteindre les silos. Pour éviter le radar soviétique, votre avion doit voler très bas, ce qui donne à la DCA Soviétique une chance de vous abattre. Diverses armes de défense apparaissent à mesure que vous avancez. Chaque vaut plusieurs points. Attention aux missiles guidés par infrarouge. Lorsque vous en voyez un, abattez-le: ceci vous donne des points supplémentaires. Vous devez peut-être tirer plusieurs fois, ceci dépend du niveau.

**COMMANDES DE PASSAGE A L'ATTAQUE**—Les commandes de cette scène sont analogues à celles d'un avion à réaction réel. Appuyez à gauche pour mise en virage à gauche, à droite pour mise en virage à droite. Appuyez vers l'avant pour piquer et tirez vers l'arrière pour monter. (On trouve quelquefois utile, en jouant cette scène, de se tourner vers la droite comme si on était vraiment assis dans l'avion).

Après avoir traversé le territoire ennemi, préparez-vous à détruire les silos de lancement.

**SEQUENCE IV – LES SILOS**

Lorsque vous atteignez les silos ou puits de lancement, vérifiez le tableau de commande pour voir combien de temps il reste avant que les missiles frappent les U.S.A.

Dans cette scène, il y a un silo de commande principal, entouré de quatre puits de lancement. Vous contrôlez votre avion comme pour la séquence précédente:

Poussez le joystick à gauche pour aller à gauche.

Poussez le joystick à droite pour aller à droite.

Poussez vers l'avant pour piquer.

Poussez vers l'arrière pour monter.

Chaque silo possède une petite fenêtre à travers laquelle vous devez tirer une roquette pour le détruire. Le viseur s'allume lorsque vous êtes bien pointé sur l'objectif.

Lorsque vous essayez de viser un objectif, le système de défense des silos vous tire dessus. Vous pouvez éviter les roquettes ennemies en allant à droite ou à gauche, ou en montant ou en descendant. Au moment du tir, le pointage en site de la pièce ennemie est à la même hauteur que votre avion.

Le silo central est le silo de commande, qui contrôle les missiles nucléaires lancés.

Une fois ce silo détruit, les missiles ne peuvent plus être contrôlés, ni détonés. Vous n'avez que peu de temps, vous pouvez détruire tout d'abord ce silo, mais après cela, l'attaque cesse et l'ordinateur recommence à explorer le monde sur l'écran. Les silos situés à côté du silo de commande valent beaucoup de points. En plus, si vous détruisez l'un de ces silos, vous recevez un avion supplémentaire (vous pouvez en avoir 9 au maximum). Si vous détruisez tous les silos de la scène, votre score reçoit des points supplémentaires.

Quand vous essayez de détruire les silos, des avions ennemis entrent à partir de la gauche et tentent de vous abattre.

**NOTE:**

Faites très attention au titre "Time to impact" du tableau de commande. S'il vous reste peu de temps, vous voulez peut-être attaquer en premier le silo le commande principal. Mais, étant donné que chaque silo vaut un avion supplémentaiment et beaucoup d'autres points, votre score sera bien élevé si vous détruisez tous les silos.

**SEQUENCE V – LE CENTRE MILITAIRE SOVIETIQUE**

Vous n'avez le droit d'attaquer le Centre Militaire Soviétique de Moscou qu'après avoir détruit les trois aires de lancement périmétriques de Léningrad, Minsk et Saratov. Après la destruction de la dernière, vous commencerez votre parcours l'attaque finale jusque dans Moscou. Votre mission: destruction totale du centre militaire. Si vous réussissez, vous retarderez de dix ans la puissance militaire soviétique!

Au début de la scène, vous voyez un commando U.S. dans une tranchée, derrière un mur en pierres, devant le centre de défense. Pour contrôler ses mouvements latéraux, poussez le joystick à gauche et à droite. En déplaçant le joystick vers l'avant et vers l'arrière, vous contrôlez l'angle de pointage en direction du lance-roquettes qu'il porte à l'épaule. Pointez sur l'objectif, puis poussez sur le bouton pour tirer.

**OBJECTIFS**—Il y a des soldats sur les murs, des deux côtés du centre militaire. Ils vont tirer sur vous; il est donc essentiel que vous vous déplacez fréquemment dans la tranchée.

Les objectifs secondaires comportent toutes les tours du bâtiment. Vous pouvez les détruire pour gagner des points supplémentaires.

Autres cibles: les portes qui se trouvent juste devant vous. L'une d'elles est l'entrée de la salle du réacteur (scène suivante). Cette porte tourne au blanc lorsqu'elle est touchée, tandis que les autres deviennent noires. Cette porte est sélectionnée de manière aléatoire, et elle change donc à chaque fois.

Des chars ennemis sortent des portes latérales pour tenter de vous arrêter. A nouveau, si vous restez trop longtemps au même point, vous serez probablement touché.

**ENTREE DANS LE REACTEUR**

Une fois tous les soldats éliminés, les chars détruits et la porte ouverte, vous passez à la scène suivante. N'oubliez pas cependant que toutes les tours du bâtiment peuvent être détruites, ce qui vous donne des points supplémentaires.

Une fois que vous avez éliminé un soldat du mur, il est remplacé par un autre après un certain temps. Ne l'oubliez pas pendant que vous jouez, car vous ne pourrez passer à la scène suivante qu'après que la porte blanche est révélée et qu'il n'y a plus d'homme ni de char sur les lieux.

**SEQUENCE VI – A L'INTERIEUR DE LA SALLE DU REACTEUR**

Vous vous trouvez maintenant à l'intérieur du centre militaire soviétique, et même dans la salle du réacteur nucléaire qui constitue la source de puissance de l'installation.

**Description de l'écran**

Un robot de maintenance se déplace latéralement et injecte un réfrigérant dans les éléments, afin de maintenir une température stable dans le réacteur. Si le procédé de refroidissement est interrompu, le réacteur surchauffe et devient instable. Le système atteint alors progressivement sa masse critique et explose.

Votre objectif est de saboter cette opération en neutralisant le robot de maintenance.

Ce robot peut défendre et capter votre présence dans l'installation. Il commence alors automatiquement à vous tirer dessus. En outre, il est invulnérable aux attaques frontales. Il possède néanmoins un talon d'Achille: si vous l'atteignez par derrière, ses circuits de commande risquent d'être endommagés et il peut même être détruit.

Etant donné qu'il est impossible de pénétrer dans la zone de maintenance du robot, votre arme est une petite grenade-disque. Pour frapper le robot de derrière, vous devez faire rebondir votre disque sur le mur arrière de l'installation.

Pour vous aider à trouver l'angle approprié, vous possédez également un système de guidage au laser, qui apparaît sous forme d'un petit point noir sur le mur arrière. Pour régler votre système de guidage, poussez le joystick vers l'avant pour aller à droite et tirez-le vers l'arrière pour déplacer la cible vers la gauche.

Pour déplacer votre commando, poussez le joystick à gauche ou à droite. Une fois votre commando et la cible correctement alignés, poussez sur le bouton du joystick pour lancer le disque.

Vous ne disposez que d'un certain nombre de disques et d'homnies. Vous pouvez récupérer vos disques en les attrapant avant qu'ils vous dépassent. Chaque fois qu'un disque frappe le robot, le disque est perdu. Chaque fois que vous détruisez un robot, vous recevez un autre disque. Pour attraper un disque, vous devez amener votre homme juste devant le disque quand celui-ci arrive vers vous. Pour accomplir votre mission, vous devez détruire chaque robot. Il faut le frapper quatre fois de derrière, pour accomplir votre mission; vous devez détruire plus d'un robot. Le nombre de robots devant être détruit est le suivant:

Niveau 1—	2 robots
Niveau 2—	3 robots
Niveau 3—	4 robots

De plus, chaque fois que vous frappez le robot, il se déplace de plus en plus vite et devient plus agressif. Le nombre d'hommes dont vous disposez pour cette scène sera déterminé par votre succès précédent dans le jeu. Une fois qu'il ne vous reste plus d'hommes, le jeu finit. Si vous n'avez plus de disque mais qu'il vous reste des hommes, vous devez repasser à la scène précédente (centre militaire) et recommencer; à vous batailler pour rentrer afin de gagner d'autres disques.

Dans certains cas, vous pouvez peut-être sacrifier un homme au profit d'un disque. Si le disque est endommagé sur l'écran lorsque vous perdez un homme, vous le conservez.

Après la destruction de l'avant-dernier robot, le dernier constitue un énorme problème. En effet, votre présence l'inquiète tellement qu'il oublie son réacteur, lequel est déjà instable. Ceci le fait passer en divergence. A droite de l'écran, vous voyez l'indication du temps ECT (temps évalué jusqu'à la masse critique). À la masse critique, le réacteur explose et le centre militaire avec. Quant à vous à ce point, vous ne survivrez que si vous réussissez à détruire le robot suffisamment tôt pour revenir à votre avion. Dans le cas contraire, nous informerez votre famille.

AMSTRAD  
GOLD HITS

This Side: BEACH-HEAD II  
Other Side: RAID



AMSTRAD  
GOLD HITS

2

2

This Side: DALEY THOMPSON'S SUPER TEST  
Other Side: ALIEN 8



# AMSTRAD GOLD HITS

4 Hit dans un super **ALBUM** pour Amstrad

**Raid!!!**  
PLAY IT LIKE TERRY'S NO TOMORROW!  
ACCESS

**Daley Thompson's SUPER-TEST**

**Beach-Head II**  
ACCESS

**Ocean**  
U.S. GOLD  
AN American Software

**AMSTRAD**

U.S. GOLD FRANCE  
Zac de Mousquette  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
Telephone 93 42 71 44

# AMSTRAD GOLD HITS

# AMSTRAD GOLD HITS

4 Hit dans un super **ALBUM** pour Amstrad

**Raid!!!**  
PLAY IT LIKE TERRY'S NO TOMORROW!  
ACCESS

**Daley Thompson's SUPER-TEST**

**Beach-Head II**  
ACCESS

**Ocean**  
U.S. GOLD  
AN American Software

**AMSTRAD**

U.S. GOLD FRANCE  
Zac de Mousquette  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
Telephone 93 42 71 44