

Statek, który przepłynął kanał	- 3000 pkt.
Zentrolony samolot	- 400 pkt.
Samolot zwiadowczy	- 2000 pkt.
Lotnikowie	-10000 pkt.
Inne statki	- 2000 pkt.
Czołgi wroga	- 1000 pkt.
Karabiny maszynowe	- 400 pkt.
Dunkry	- 800 pkt.
Wieża	- 600 pkt.
Okna fortu	- 2000 pkt.
Zniszczenie fortu	-20000 pkt.
Dodatkowe statki/ponad 4/	- 2000 pkt.

Wskazówki taktyczne

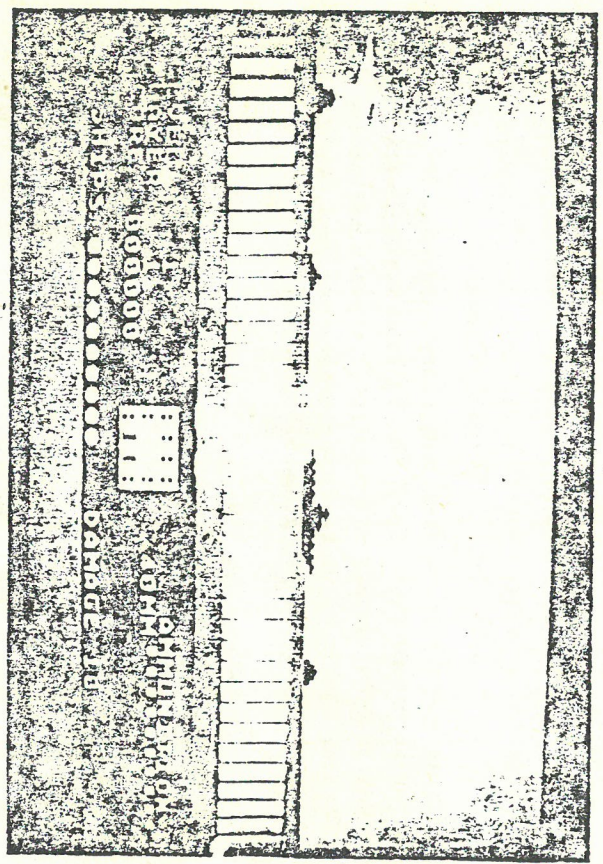
1. Spróbuj przepłynąć przez zaminowany kanał. Jeśli ci się uda, znacznie zwiększysz swoją punktację.
2. Gdy wylądujesz desant, zapamiętaj, że instalacje obronne znajdują się na jednej drodze do fortu. Powinieneś to prze-widzieć i odpowiednio prowadzić ogień. Gdy zaatakują Cię czołgi wroga będą starały się stanąć naprzeciw Ciebie. Aby Twój pocisk trafił musisz ustawić się na linii ognia.
3. Atakowanie fortecy - jeśli w fortecy pozostało kilka celów wówczas możesz zwiększyć swoje konto używając wszystkich czołgów.

Gra ma ciekawą, staranną grafikę i bogatą oprawę dźwiękową. Daje możliwość sterowania wszystkimi rodzajami joysticków jak i definiowania przycisków. Przechowuje też w pamięci pięć najlepszych wyników i imiona dowódców desantu. Tryb DEMO wiąże się automatycznie po upływie 1 min. bez podjęcia gry.

5 FOR G-9 TO 11
 10 GRAPHICS 6
 20 FOR C=0 TO 16
 30 COLOR C:PIOT C:O:DRANIO C:50
 40 NEXT C
 50 FOR I=0 TO 10000 NEXT I
 60 NEXT G

RUN
 30 SET COLOR 4,0,C: X PIOT

Beach Head



Jako dowódca grupy desantowej masz za zadanie uchwycić przyczółek. Na silnie ufortyfikowanym wrogiu brzegu morakim musisz wysadzić desant i umocnić się stwarzając bazę do dalszego ataku w głąb lądu. Dowództwo armii liczy na Ciebie!

Na początku musisz podjąć decyzję co do sposobu forsowania brzegu. Prowadzą tam dwie drogi: łatwa przez szerokie wejście do zntoki i trudna przez wąką cieśninę. Jeżeli jednak nie zdążyś szybko przepłynąć przez szerokie wejście, to trzeba nabrzeczną zauważy Cię i przegrodzi wejście. Wtedy trzeba płynąć przez nieoznakowaną młnami cieśninę, której bronią nabrzeżne wyrzutnie torped.

1. Przeprowadzić 10 swoich statek w przez zaminowany kanał. To rozwiązanie ma następujące zalety
 - e. Wzrost będzie nieprzygotowany - nie zdąży przygotować odpowiednich sił morskich i powietrznych.
 - b. Jeśli uda się odpowiednio prowadzić nawigację to twoja punktacja znacznie się zwiększy
 2. Podjęć bezpośrednią walkę z wrogiem. Zalety tego rozwiązania są następujące:
 - a. Twoja flota nie będzie musiała płynąć przez gęsto zaminowany kanał, który jest dodatkowo pełen torped.

UWAGA !!! W wypadku wybrania wariantu dla dwóch Greków strażniczą obu Greczy będzie jednakowa.

Flota porusza się w kierunku, który nadałeś jej joystickiem. Raz poruszona flota będzie dalej sama kontynuowała rejs.

Gdy zdecydujesz się na przepłynięcie przez zaminowany kanał musisz skierować flotę wzdłuż brzegu półwyspu. Po znalezieniu przejścia usłyszysz sygnał alarmowy.

ZAMINOWANY KANAŁ

Musisz przepłynąć zaminowany kanał unikając wejścia na minę i trafienia torpedą. Joystick zapewnia sterowanie okrętami. Prawo i lewo to skręty przy zerowej prędkości. Do przodu - wzrost prędkości, do tyłu silniki stop. Gdy ci się uda pokonać tę trudność zaskoczysz wroga w porcie.

ATAK SAMOLOTÓW

Gdy znajdziesz się w zatoce, musisz stoczyć walkę z flotą nieprzyjaciela. Masz do dyspozycji jedno podwójne działo 40mm. Z jego pomocą należy zestrzelić atakujące wrogie samoloty.

Flota ich zależy od wybranej drogi do zatoki. Po trudnym przejściu przez cieśninę samolotów jest dwa razy mniej, niż po łatwym dojściu przez szerokie wejście. Każdy nie trafiony samolot zbombarduje Twoje statki powodując dwa uszkodzenia. Statek uszkodzony 20 razy idzie na dno.

Możesz sterować działkami w pionie jak i poziomie. Amunicji Ci nie zabraknie, ale potrzebny jest pewien czas na uzupełnienie zapasu. Nie trać jej niepotrzebnie, bo w krytycznym momencie nie będziesz mógł szybko strzelać. Czasami przelatują samoloty zwiadowcze, atakuj się je również zniszczyć.

Po zestrzeleniu wszystkich samolotów czeka Cię zatopienie pięciu wrogich okrętów. Strzelasz działem 250 mm. Każdy z okrętów jest w innej odległości od Ciebie. Po strzale otrzymasz z dalmierza odległość trafienia pocisku od celu - czy strzał był za krótki czy za długi. Zmienna kąta nachylenia działa o 0,5 stopnia odpowiada 100 jardom. Np. jeśli strzał był za krótki o 1000 jardów powinienś obniżyć kąt nachylenia o 5 stopni. Lotniskowiec wroga będzie próbował uciec. Zniszcz go koniecznie dotaniesz wtedy 1000 punktów. Pamiętaj w porcie jest miejsce dla 4 statek to za każdy dodatkowy dostaniesz 2000 pkt.

PRZYCZÓLEK

Teraz masz już dostęp do brzegu i możesz wysadzić kolumnę czołgów. Każdy statek, którym płyniesz do portu wiezie dwa czołgi. Po wylądowaniu desantu musisz przedrzeć się przez system obrony wyspy. Gdy czołg ruszy nie ma już odwrotu, możesz skręcać, ale będziesz poruszać się ze stałą prędkością. Napotkasz wiele przeszkód: miny, czołgi wroga, bunkry, rowy i ogień przeciwnika. Każdy system obrony ma odpowiednią wartość, która jest wyświetlana po jego zniszczeniu. Po dotarciu do fortu Khun-lin następny czołg będzie miał zwiększony stopień trudności.

KHUN - LIN

Na końcu drogi znajduje się główny punkt obrony wybrzeża z jedenaściorobową wieżą. Dziesięciu z nich pilnuje otworów strzelniczych, a jedenasty odpowiada za działo umieszczone na szczycie bunkra. Dysponujesz czołgowym działem 114 mm, którym możesz niszczyć po drodze pojedyncze strzelnice i wrogie czołgi, lecz uważaj na słupki i murki. Po szczególным dotarciu do bunkra musisz strzelać w kolejno otwierające się otwory strzelnicze. Nie jest to proste, a gorliwa obsługa działa powoli, lecz nieubłagane odwraca lufę w Twoją stronę i w końcu strzela. Jednym czołgiem na pewno nie zestrzelisz wszystkich okienek. Wtedy trzeba prowadzić w stronę bunkra następny czołg. Lecz uwaga - droga będzie trudniejsza!

Gdy trafisz w dziesięć okienko, ostatni obrońca niszczy działo i poddaje się wyśmiewając białą flagę.