

NAVY SEALS

SZENARIO

Der Golf von Oman - an einem geheimen Ort wartet man auf die Ankunft des SEAL-Teams. Die Aufgabe? Die Besatzung eines abgeschossenen Helikopters zu retten.

Beirut - ein gefährliches Lager von Raketen muß vernichtet werden, bevor die Terroristen die Möglichkeit haben, sie einzusetzen. Nur das SEAL-Team hat genug Erfahrung, um diese Mission abzuschließen. Du kontrollierst das Team. Du kontrollierst die Action. Du hast das Schicksal von unschuldigen Menschenleben in der Hand.

LADENANWEISUNGEN

Schalten Sie den Computer aus. Sie dürfen NIEMALS ein Modul in den Schacht einsetzen oder herausziehen, wenn der Computer eingeschaltet ist.

Stecken Sie das Modul mit dem Aufkleber nach oben in den Modulschacht. Beim C64 und beim 64C befindet sich der Modulschacht ganz rechts auf der Rückseite des Gerätes.

Schalten Sie den Computer ein. Das Spiel beginnt automatisch.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das über die Tastatur (C64/128) oder mit einem Joystick im Port 2 gesteuert wird.

Beim C64 gelangen Sie durch das Drücken einer beliebigen Taste zum Menü.

Bei der C64-Spielkonsole gelangen Sie durch das Drücken der Feuertaste 1 zum Menü.

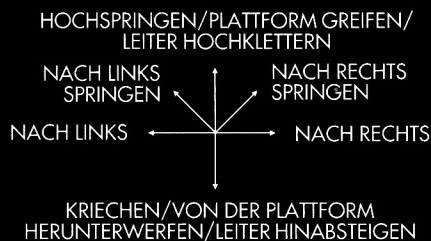
Tastatur

Beim C64/128 können Sie die Tastaturbelegung verändern.

Die Voreinstellung ist:

Q	-	AUFWÄRTS
A	-	ABWÄRTS
O	-	LINKS
P	-	RECHTS
F1	-	PAUSE
RUN STOP/JOYSTICK	-	
AUFWÄRTS	-	SPIEL WÄHREND DER PAUSE ABBRECHEN.

JOYSTICK



FEUERTASTE 1	-	FEUERN/PAUSE BEENDEN
FEUERTASTE 2	-	PAUSE

Nach dem Greifen einer Plattform, drücken Sie LINKS/RECHTS/AUFWÄRTS/ABWÄRTS, um sich in die entsprechende Richtung zu schwingen.

HINWEIS: Haben Sie sich nach oben geschwungen, können Sie nicht mehr zurückschwingen.

SPIELABLAUF

Abschnitt 1: Der Hafen

Sie landen beim Stützpunkt der Terroristen. Setzen Sie an jede Stinger Rakete eine Sprengladung. Umgehen Sie die Wachen - schießen Sie, wenn nötig.

In einigen Abschnitten können Sie die Kisten zerschießen, um daraus weitere Waffen und Bonus-Punkte zu holen.

Abschnitt 2: Der Funkturm

Nachdem der Funkturm gesichert ist, werden alle Verbindungsleitungen unterbrochen, damit die feindlichen Truppen nicht alarmiert werden.

Abschnitt 3: Die Baracken

Die S.E.A.L.s müssen die Baracken stürmen und jeglichen Widerstand ausschalten.

Abschnitt 4: Die Befreiung

Setzen Sie an jede Stinger Rakete eine Sprengladung und dringen Sie dann zum Gefängnis vor. Betreten Sie den Piloten und bringen Sie ihn in Sicherheit.

Abschnitt 5: Der Rückzug

Sie müssen aus dem Stützpunkt entkommen. Vernichten Sie beim Rückzug die restlichen Stinger Raketen.

Zweite Mission ...

Die Straßen von Beirut

Auf den vom Krieg zerstörten Straßen von Beirut müssen Sie sich gegen die hartnäckigen Angriffe von verschiedenen Miliz-Einheiten verteidigen. Sie müssen rechtzeitig zum Treffpunkt durchkommen, wo ein Unterseeboot auf Sie wartet.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Im Anzeigefeld sehen Sie (von links nach rechts):

Aktive Spielfigur, Energie, aktive Waffe, verbleibende Munition, detonierte Bomben, noch zu zerstörende Stinger Raketen, Punktezah und verbleibende Zeit.

Punktewertung

Terrorist ausschalten	75 Punkte
Detonierende Bombe	250 Punkte
Zusätzliche Waffe	50 Punkte

Am Abschnitts-Ende erhalten Sie jeweils Bonuspunkte für die restliche Zeit und für die überlebenden SEALS. Für das erfolgreiche Beenden des ganzen Spiels erhalten Sie 50.000 Bonus-Punkte.

TIPS UND TRICKS

1. Üben Sie die möglichen Bewegungen, bis Sie sie perfekt beherrschen.
2. Prägen Sie sich die Umgebung ein, damit Sie beim nächsten Mal schneller sind.
3. Merken Sie sich die Stellen, an denen die Terroristen erscheinen.
4. Finden Sie für jeden Abschnitt den schnellsten Weg heraus.
5. Merken Sie sich die unterschiedlichen Fähigkeiten der Angreifer.

NAVY SEALS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

©1990 Orion Pictures Corp. Alle Rechte vorbehalten.
Programmierung von John Meegan
Grafiken von Stephen Thomson
Musik und Geräusche von Matthew Cannon
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

NAVY SEALS

SCENARIO

The Gulf of Oman - and a secret location welcomes the arrival of the elite SEAL team. Their objective? To rescue the crew of a recently shot down helicopter.

Beirut - a dangerous stockpile of missiles must be destroyed before terrorists have a chance to use them. Only the SEAL team have the capability to complete the mission.

You control the team. You control the action. You hold the fate of innocent lives in your hands.

LOADING

IMPORTANT : Ensure the machine is switched off. NEVER attempt to insert OR REMOVE THE game cartridge with the power on.

Insert the cartridge with the label facing towards you, into the cartridge port. On the C64 and 64C the cartridge port is the furthest right socket at the back of the machine.

Switch the power on - the game will load automatically.

CONTROLS

This is a one player game only for use with the keyboard (C64/128) or joystick in port 2.

To access Commodore 64 menu press any key.

To access C64 Games Console menu press Fire Button One.

Commodore 64/128 only

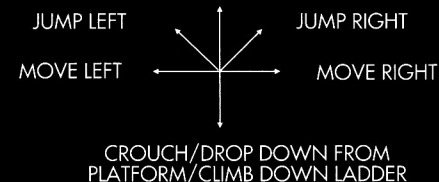
The keyboard is redefinable.

Preset keys

Q	-	UP	F1	-	PAUSE
A	-	DOWN	RUN STOP/		
O	-	LEFT	JOYSTICK UP	-	ABORT GAME
P	-	RIGHT			WHEN PAUSED

JOYSTICK

JUMP UP/GRAB PLATFORM/CLIMB LADDER



FIRE BUTTON 1	FIRE/UNPAUSE
FIRE BUTTON 2	PAUSE
MOVING LEFT/RIGHT/UP/DOWN AFTER GRABBING A PLATFORM SWINGS YOU IN THE APPROPRIATE DIRECTION.	

NOTE : After you have swung upwards you cannot swing down again.

GAMEPLAY

Level 1: The Harbour

You come ashore at the terrorist base. Plant detonators at each Stinger missile avoiding guards or eliminating them where necessary.

In some levels, crates can be shot to reveal extra weapons and gain bonus points.

Level 2: The Communications Tower

After the tower has been secured all terrorist communication links will be severed and enemy reinforcements will not be summoned.

Level 3: The Barracks

The S.E.A.L.s must storm the barracks and remove any resistance.

Level 4: Rescue the Hostage

Plant detonators on all Stinger missiles and then make your way to the prison where the pilot is being held, and then make your escape.



COMMODORE C64 GAMES SYSTEM



© 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

Level 5:

Escape from Port Virginia complex and destroy the final cache of Stinger missiles.

Mission Two.....

THE STREETS OF BEIRUT

Make your way through the war-torn streets of Beirut where you will encounter extreme resistance from the murderous Militia. Your ultimate goal is to rendezvous with a submarine which will take you to safety.

STATUS AND SCORING

The status panel shows from left to right:

Character in play, energy, current weapon, number of shots remaining, number of bombs detonated, stinger missiles to be detonated, score and time remaining.

Points awarded are as follows:-

Shooting Terrorist	75 points
Detonating bomb	250 points
Extra weapon	50 points

A bonus will be awarded for time remaining and SEALS alive on each level.

50,000 points are awarded on completion of the game.

HINTS AND TIPS

1. Practise all of the available moves until you can use them instinctively.
2. Learn the map layouts to reduce level completion time.
3. Memorise where the terrorists appear.
4. Try to find the most suitable routes for each level.
5. Learn the various capabilities of each terrorist.

NAVY SEALS

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

CREDITS

©1990 Orion Pictures Corp. All Rights Reserved.

Programming by John Meegan

Graphics by Stephen Thomson

Music and Sound Effects by Matthew Cannon

Produced by D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

NAVY SEALS

SCENARIO

Il golfo di Oman: gli uomini SEAL raggiungono una destinazione segreta. Il loro obiettivo? Liberare l'equipaggio di un elicottero abbattuto di recente. Beirut: una pericolosa pila di missili deve essere distrutta prima che i terroristi abbiano l'occasione di usarli. Soltanto gli uomini SEAL sono in grado di portare a termine una missione del genere. Sei tu che controlli questi uomini. Sei tu che controlli l'azione. Sei tu che decidi il destino delle vite innocenti.

CARICAMENTO

IMPORTANTE: Accertati che il computer sia spento. NON cercare MAI di inserire O TOGLIERE la cartuccia del gioco a computer acceso.

Inserisci la cartuccia con l'etichetta rivolta verso di te, nella porta per la cartuccia. Sul C64 e 64C, la porta per la cartuccia si trova nella presa di destra più lontana sul retro del computer. Accendi il computer: il gioco si carica automaticamente.

COMANDI

Questo è un gioco per un giocatore, comandato esclusivamente mediante tastiera (C64/128) o joystick nella porta 2. Per accedere al menu per il Commodore 64, premi un tasto qualsiasi. Per accedere al menu per la console giochi, premi il pulsante di fuoco uno.

Per il Commodore 64/128 soltanto

La tastiera è ridefinibile.

Tasti predefiniti:

Q	-	SU
A	-	GIU'
O	-	SINISTRA
P	-	DESTRA
F1	-	PAUSA
RUN STOP/JOYSTICK	-	ABBANDONI IL GIOCO
IN SU	-	DURANTE LA PAUSA

JOYSTICK



PULSANTE DI FUOCO 1 - SPARI/RIPRISTINI IL GIOCO
PULSANTE DI FUOCO 2 - PAUSA

TI SPOSTI A SINISTRA/DESTRA/SU/GIU'/ DOPO AVER AFFERRATO UNA PIATTAFORMA, QUESTA TI FA OSCILLARE NELLA GIUSTA DIREZIONE

NOTA: Una volta oscillato verso l'alto, non potrai più oscillare verso il basso.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Livello 1: Il porto.

Approdi alla base dei terroristi. Pianti detonatori in tutti i missili Stinger, evitando le guardie ed eventualmente eliminandole.

In alcuni livelli potrai sparare a dei cassoni per

rivelare armi supplementari e ottenere punti in premio.

Livello 2: La torre delle comunicazioni

Dopo avere messo al sicuro la torre, tutti i collegamenti tra i terroristi verranno interrotti e i rinforzi nemici non potranno più ricevere informazioni.

Livello 3: Le caserme

Gli uomini S.E.A.L. devono irrompere nelle caserme e sbaragliare la resistenza nemica.

Livello 4: Liberazione dell'ostaggio

Pianti detonatori in tutti i missili Stinger, procedi alla volta della prigione, dove il pilota è tenuto prigioniero come ostaggio, poi ti dai alla fuga.

Livello 5:

Scappi dalla zona del Port Virginia e distruggi l'ultima scorta di missili Stinger.

Missione due..

LE STRADE DI BEIRUT

Procedi lungo le sanguinose strade di Beirut, dove incontrerai l'assassino Militia, che ti darà del filo da torcere. Il tuo obiettivo finale è di raggiungere in tempo il sottomarino che ti porterà in salvo.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello informativo illustra, da sinistra a destra:

Il carattere in gioco, l'energia, l'arma attuale, il numero di colpi rimasti, il numero di bombe detonate, il numero di missili da detonare, il punteggio e il tempo rimasto.

I punti vengono assegnati come segue:

Uccisione dei terroristi 75 punti

Detonazione di una bomba 250 punti

Arma supplementare 50 punti

Ti verrà assegnato del tempo supplementare per ogni S.E.A.L. che sopravvive al termine di ciascun livello.

Ti verranno assegnati 50.000 punti quando completi il gioco.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1. Prova di continuo tutte le mosse disponibili fino a quando le saprai usare istintivamente.
2. Memorizza la mappa per completare prima ogni livello.
3. Ricordati dove appaiono i terroristi.
4. Cerca di trovare i percorsi migliori in ciascun livello.
5. Impara a conoscere i diversi punti di forza di ciascun terrorista.

NAVY SEALS

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limite. Tutti i diritti riservati.

RICONOSCIMENTI

© 1990 Orion Pictures Corp. Tutti i diritti riservati.

Programmazione: John Meegan

Grafica: Stephen Thomson

Musica ed effetti sonori: Matthew Cannon

Produzione: D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.

NAVY SEALS

ESCENARIO

El Golfo de Omán - y una localización secreta acoge la llegada del equipo SEAL. ¿Su objetivo? Rescatar la tripulación de un helicóptero recientemente derribado.

Beirut - un peligroso almacén de misiles debe ser destruido antes de que los terroristas tengan oportunidad de usarlos. Sólo el equipo SEAL es capaz de cumplir la misión. Tú controlas al equipo. Tú controlas la acción. Tú tienes en tus manos el destino de vidas inocentes.

CARGA

IMPORTANTE: Asegúrate de que el ordenador está apagado. NUNCA intentes insertar O SACAR el cartucho del juego con el ordenador encendido.

Inserta el cartucho con la etiqueta hacia tí en el puerto del cartucho. En los modelos C64 y 64C el puerto del cartucho es el enchufe más a la derecha en la parte trasera del ordenador. Enciende el ordenador - el juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego para un solo jugador haciendo uso del teclado (C64/128) o joystick en el puerto 2.

Para acceder al menú del Commodore 64 pulsa cualquier tecla.

Para acceder al menú de Juegos del C64 Consola, presiona el Pulsador de fuego Uno.

Commodore 64/128 sólo

El teclado se puede volver a definir.

Preselecciona las teclas

Q	-	ARRIBA
A	-	ABAJO
O	-	IZQUIERDA
P	-	DERECHA
F1	-	PAUSA
RUN STOP/JOYSTICK ARRIBA	-	CANCELAR JUEGO
	-	UANDO ESTA DETENIDO

JOYSTICK



PULSADOR DE FUEGO 1 - FUEGO/NO PAUSA
PULSADOR DE FUEGO 2 - PAUSA
MOVER A LA IZQUIERDA/DERECHA/
ARRIBA/ABAJO DESPUES DE AGARRAR UNA
PLATAFORMA TE BALANCEA EN LA DIRECCION
APROPIADA.

NOTA: Después de haberte balanceado hacia arriba, ya no puedes balancearte hacia abajo de nuevo.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Nivel 1: El Puerto

Tú desembarcas en la base terrorista. Coloca detonadores en cada misil Stinger evitando guardias o eliminándolos cuando sea necesario.

En algunos niveles, se puede disparar contra las jaulas para revelar armas adicionales y ganar puntos extra.

Nivel 2: La Torre de Comunicaciones

Después de haber capturado la torre, todos los enlaces de comunicación terrorista se cortarán y no se convocará a los refuerzos enemigos.

Nivel 3: Los cuarteles

Los S.E.A.L.s deben tomar los cuarteles y eliminar toda resistencia.

Nivel 4: Rescate del rehén

Coloca detonadores en todos los misiles Stinger y luego dirígete a la prisión donde está retenido el piloto. Después huye.

Nivel 5:

Huye del complejo de Port Virginia y destruye el último alijo de misiles Stinger.

Misión Dos...

LAS CALLES DE BEIRUT

Dirígete a través de las destrozadas calles de Beirut donde encontrarás mucha resistencia de la Milicia asesina. Tu objetivo definitivo es llegar a un submarino que te llevará a la salvación.

POSICION Y PUNTUACION

El panel de posición muestra de izquierda a derecha:

Personaje en juego, energía, arma en uso, número de disparos restantes, número de bombas detonadas, misiles stinger que han de detonarse, puntuación y tiempo que te queda.

Los puntos se dan de la siguiente forma:

Disparar terroristas 75 puntos

Detonar bombas 250 puntos

Arma adicional 50 puntos

Se dará un premio por el tiempo que quede y los SEALS vivos en cada nivel.

Se dan 50.000 puntos si se completa el juego.

CONSEJOS

1. Practica todos los movimientos disponibles hasta que puedas usarlos instintivamente.
2. Apréndete los trazados del mapa para reducir el tiempo de realización de cada nivel.
3. Memoriza los lugares donde aparecen los terroristas.
4. Trata de encontrar las rutas más adecuadas para cada nivel.
5. Apréndete las diferentes destrezas de cada terrorista.

NAVY SEALS

El código del programa y representación gráfica son propiedad de Ocean Software Limited y no pueden reproducirse, almacenarse, alquilarse o publicarse de ninguna forma sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados a nivel mundial

MERITOS

© 1990 Orion Pictures Corp. Todos los derechos reservados.

Programación: John Meegan

Gráficos: Stephen Thomson

Música y Efectos sonoros: Matthew Cannon

Producido por D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.