

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.

LADEANWEISUNGEN

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

HOCHSPRINGEN/PLATTFORM GREIFEN/
LEITER HOCHKLETTERN



KRIECHEN/VON DER PLATTFORM
HERUNTERWERFEN/LEITER HINABSTIEGEN

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. Befreien 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 Militäreinheiten 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, Punktzahl 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

- Üben Sie die möglichen Bewegungen, bis Sie sie perfekt beherrschen.
- Prägen Sie sich die Umgebung ein, damit Sie beim nächsten Mal schneller sind.
- Marken Sie sich die Stellen, an denen die Terroristen erscheinen.
- Finden Sie für jeden Abschnitt den schnellsten Weg heraus.
- Marken 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/JOYSTICK UP	ABORT GAME WHEN PAUSED
O	LEFT		
P	RIGHT		

JOYSTICK

JUMP UP/GRAB PLATFORM/CLIMB LADDER



FIRE BUTTON 1
FIRE BUTTON 2

FIRE/UNPAUSE
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 64 GAMES SYSTEM



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

- Practise all of the available moves until you can use them instinctively.
- Learn the map layouts to reduce level completion time.
- Memorise where the terrorists appear.
- Try to find the most suitable routes for each level.
- 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.