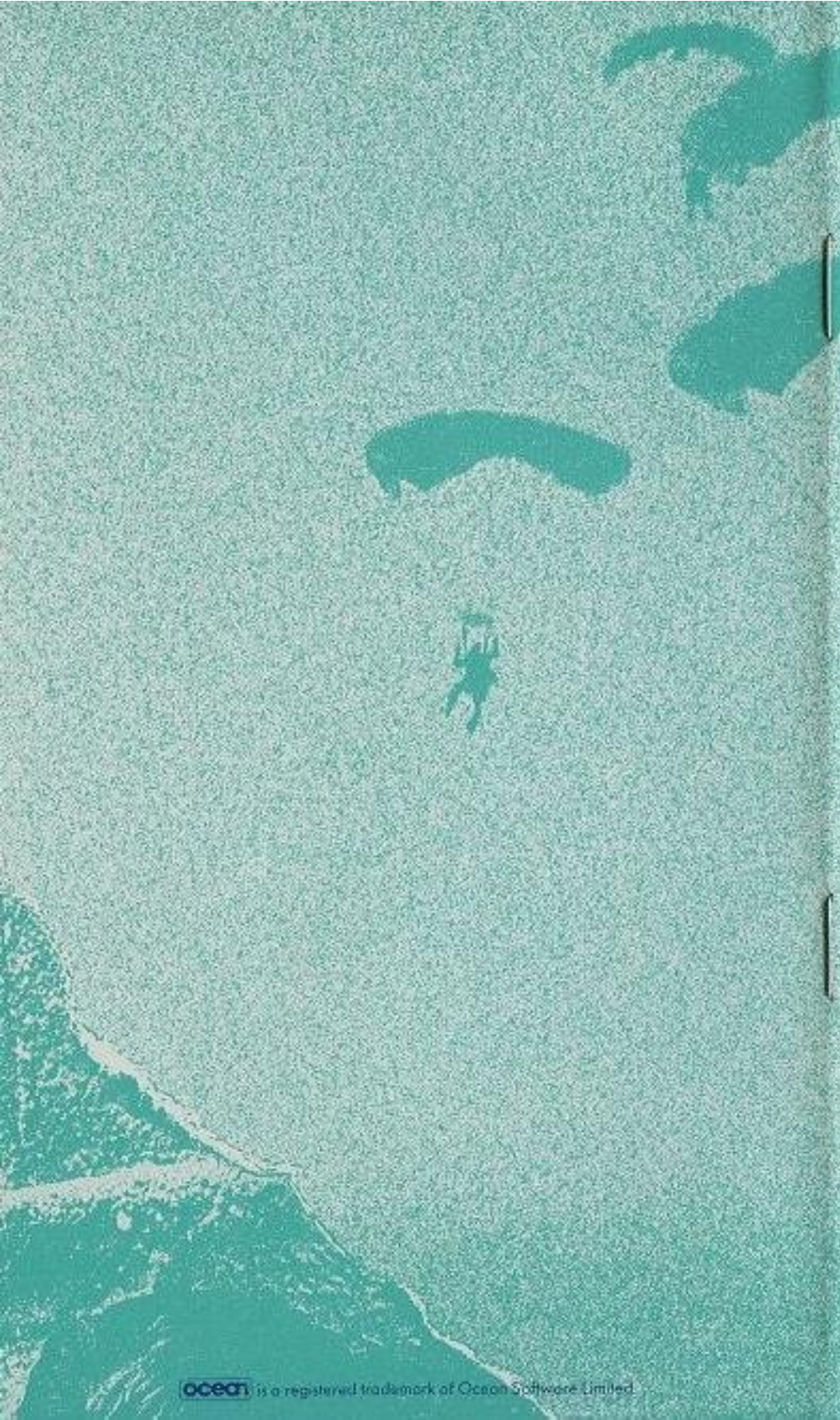


ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited

NAVY SEALS

ATARI ST & AMIGA

ocean

NAVY SEALS

SCENARIO

SEALS - Sea, Air, Land. They are the men of the US Navy's counter-insurgency, special forces. Used in the perilous waterways of Vietnam, Panama, the rescue of American citizens in Grenada and the recent action in the Gulf the US Navy SEALS have two new missions - certainly their most dangerous to date.

MISSION ONE

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.

MISSION TWO

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

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically. Follow the on-screen instructions.
NOTE: THE DISK SHOULD BE LEFT IN THE DRIVE WHILST PLAYING THE GAME.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer. The program will then load automatically.

AMIGA 1000

Insert the system disk. When the Workbench disk illustration appears insert the game disk. The program will then automatically load and run.

CONTROLS

Navy SEALS is a one player game controlled by joystick with the following additional keys:-

AMIGA JOYSTICK - PORT 2

H	-	PAUSE/RESUME
A	-	ABORT GAME

On the ST, during the title screen, press F10 to show a special demo.

Press fire to start

UP	-	JUMP
LEFT	-	CHARACTER LEFT
RIGHT	-	CHARACTER RIGHT
DOWN	-	CROUCH
FIRE BUTTON	-	FIRE
DOWN/LEFT	-	CRAWL LEFT
DOWN/RIGHT	-	CRAWL RIGHT
Push joystick UP while standing underneath an object	-	GRAB
Push joystick UP while hanging from an object	-	SWING UP
DOWN/FIRE BUTTON	-	SWING DOWN
JUMP/UP [WHEN NEXT TO CRATE]	-	CLIMB CRATE

GAMEPLAY

LEVEL 1: THE HARBOUR

You come ashore at the terrorist base. Plant detonators at each Stinger missile avoiding guards or killing them where necessary. SHOOT CRATES TO REVEAL EXTRA WEAPONS AND GAIN BONUS POINTS - APPLICABLE TO ALL LEVELS.

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. You must then escape underground to the barracks.

LEVEL 3 & 4: THE BARRACKS

Storm the barracks and remove any resistance

LEVEL 5: RESCUE THE HOSTAGE

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

LEVEL 6: THE ESCAPE

Escape the base as quickly as possible or you will miss the rendezvous with the US helicopter.

LEVEL 7 & 8: MISSION 2

Make your way through the streets of Beirut avoiding enemy fire. When you reach the Stinger missile stockpile - destroy them.

STATUS AND SCORING

The status panel shows from left to right: Character in play, energy, stinger missiles to be detonated, score, time remaining, shots remaining and current weapon. Points awarded are as follows:

SHOOTING TERRORIST	-	75 POINTS
DETONATING BOMB	-	250 POINTS

EXTRA WEAPON - 50 POINTS

HINTS & 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.
- Remember terrorists only shoot when they see you.
- Utilise the extra weapons properly for easy progress.

CREDITS

Copyright 1990 Orion Pictures Corp. All Rights Reserved.

ATARI ST

Programming by James Higgins
Graphics by Warren Lancashire and Martin McDonald
Music by Matthew Cannon
Sound FX by Jonathan Dunn

AMIGA

Programming by John Meegan and Bobby Earl
Graphics by Warren Lancashire, Martin McDonald and Simon Butler
Music by Matthew Cannon
Sound FX by Jonathan Dunn
Produced by D.C Ward
©1991 Ocean Software Ltd.

NAVY SEALS

Its program code, graphic representation and artwork 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 are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.



CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS

NAVY SEALS

SZENARIO

SEALs - das ist die Abkürzung für Sea, Air, Land - See, Luft, Land. Das sind die Männer der Anti-Rebellen Spezialeinheit der US Navy. Nach den Einsätzen auf den gefährlichen Gewässern von Vietnam, der Befreiung amerikanischer Staatsbürger aus Grenada und der erst kürzlich abgeschlossenen Aktion in Panama, haben die US Navy SEALs zwei neue Aufgaben - vermutlich die bisher gefährlichsten.

MISSION 1

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.

MISSION 2

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

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

HINWEIS: DIE DISKETTE SOLLTE WÄHREND DES GESAMTEN SPIELES IM LAUFWERK BLEIBEN.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten

Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Navy SEALS ist ein Spiel für eine Person, das mit dem Joystick und zusätzlich über die folgenden Tasten gesteuert wird:

AMIGA JOYSTICK - PORT 2

H	-	PAUSE / WEITERSPIELEN
A	-	SPIEL ABBRECHEN

Auf dem ST können Sie mit F10 auf dem Titelbildschirm eine spezielle Demonstration aufrufen.

Drücken Sie zum Start des Spieles einfach die Feuertaste.

AUFÄRTS	-	SPRINGEN
LINKS	-	CHARAKTER LINKS
RECHTS	-	CHARAKTER RECHTS
ABWÄRTS	-	DUCKEN
FEUER KNOPF	-	FEUER
UNTEN/LINKS	-	NACH LINKS KRIECHEN
ABWÄRTS/RECHTS	-	NACH RECHTS KRIECHEN
LINKS	-	NACH LINKS GEHEN
Joystick nach oben drücken, während Sie sich unter einem Objekt befinden	-	GREIFEN
Joystick nach oben drücken, während Sie an einem Objekt hängen	-	NACH OBEN SCHWINGEN
UNTEN/FEUERTASTE	-	NACH UNTEN SCHWINGEN

SPRINGEN/OBEN (nur in der Nähe einer Kiste)	-	AUF DIE KISTE KLETTERN

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.
Schießen Sie auf die Kisten, um daraus weitere Waffen und Bonus-Punkte zu holen - Das gilt für alle Abschnitte.

ABSCHNITT 2: DER FUNKTURM

Nachdem der Funkturm gesichert ist, werden alle Verbindungsleitungen unterbrochen, damit die feindlichen Truppen nicht alarmiert werden. Anschließend müssen Sie unterirdisch zu den Baracken vordringen.

ABSCHNITT 3 UND 4: DIE BARACKEN

Stürmen Sie die Baracken, und beseitigen Sie jeden Widerstand.

ABSCHNITT 5: 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 6: DER RÜCKZUG

Verlassen Sie den Stützpunkt schnellstmöglich, damit Sie rechtzeitig zum Treffpunkt kommen, wo der US Helikopter Sie abholt.

ABSCHNITT 7 UND 8: MISSION 2

Dringen Sie durch die Straßen von Beirut zum Waffenlager vor. Achten Sie dabei auf feindliches Feuer. Haben Sie die Stinger Raketen gefunden, zerstören Sie sie.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Im Anzeigefeld sehen Sie (von links nach rechts):
Aktive Spielfigur, Energie, noch zu zerstörende Stinger Raketen, Punktezahl, verbleibende Zeit, verbleibende Munition und aktive Waffe.

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.

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.
- Merken Sie sich die Stellen, an denen die Terroristen erscheinen.
- Denken Sie dran: Die Terroristen schießen nur, wenn sie Sie sehen.
- Setzen Sie die zusätzlichen Waffen richtig ein.

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.

ATARI ST

Programmierung von James Higgins
Grafiken von Warren Lancashire und Martin McDonald
Musik von Matthew Cannon
Geräusche von Jonathan Dunn

AMIGA

Programmierung von John Meegan und Bobby Earl
Grafiken von Warren Lancashire, Martin McDonald und Simon Butler
Musik von Matthew Cannon
Geräusche von Jonathan Dunn
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
© 1991 Ocean Software Ltd.

NAVY SEALS

SCENARIO

Les SEALs - SEa, Air, Land - mer, air, terre. Ce sont les hommes des forces spéciales de contre-insurrection de la marine américaine. Employés sur les voies navigables périeuses du Vietnam, dans le sauvetage de citoyens américains à la Grenade et dans le récent combat à Panama, les SEALs de la marine américaine ont deux nouvelles missions qui sont certainement les plus dangereuses qu'ils n'aient connues jusqu'ici.

MISSION 1

Au Golfe d'Oman, des hommes d'un lieu secret accueillent l'arrivée de l'équipe élite SEAL. L'objectif de SEAL? Secourir l'équipe d'un hélicoptère qui vient d'être descendu.

MISSION 2

A Beyrouth, un stock dangereux de missiles doit être détruit avant que les terroristes aient l'occasion de les utiliser. Seule l'équipe SEAL est capable d'aller au bout de cette mission. Vous contrôlez l'équipe.
Vous contrôlez l'équipe. Vous contrôlez le combat. Le destin de ces vies innocentes est entre vos mains.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettez votre ordinateur et le lecteur de disques en fonction. Placez ensuite la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement.
REMARQUE: LA DISQUETTE DOIT RESTER DANS LE LECTEUR DURANT LE JEU.

AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu. le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

MISE EN ROUTE/CHARGEMENT

Mettez la machine en route, insérez votre contrôleur de palette et la cartouche ROM comme l'explique le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

LES COMMANDES

Navy Seals est un jeu à un joueur commandé par manette ainsi qu'à laide des touches supplémentaires suivantes:

MANETTE AMIGA-PORT 2

H	-	REPRISE
A	-	ABANDONER JEU

Sur le ST, lorsque la page initiale est sur l'écran, appuyez sur F10 pour faire passer une démonstration spéciale.

Appuyez sur FEU pour démarrer

VERS LE HAUT	-	SAUTER
VERS LA GAUCHE	-	PERSONNAGE VERS LA GAUCHE
VERS LA DROITE	-	PERSONNAGE VERS LA DROITE
VERS LA BAS	-	S'ACCROUPIR
BOUTON FEU	-	FEU
VERS LA BAS/GAUCHE	-	RAMPER VERS LA GAUCHE

VERS LA BAS/DROITE	-	RAMPER VERS LA DROIT
Actionner la manette vers le HAUT lorsque vous vous trouvez sous un objet	-	ATTRAPEZ-LE
Actionner la manette vers le HAUT lorsque vous êtes suspendu à un objet	-	HISSEZ-VOUS POUR REMONTER
VERS LA BAS/BOUTON FEU	-	DESCENDRE
SAUTER/HAUT (lorsque vous vous trouvez a côté d'une caisse)	-	ESCALADER LA CAISSE

LE JEU

NIVEAU 1: LE PORT

Vous débarquez sur la base des terroristes. Plantez des détonateurs sur chaque missile Stinger en évitant les gardes ou en les éliminant si besoin.

TIREZ SUR DES CAISSES POUR DECOUVRIR DES ARMES SUPPLEMENTAIRES ET OBTENIR DES BONS POINTS. CECI EST VALABLE A TOUS LES NIVEAUX.

NIVEAU 2: LA TOUR DE COMMUNICATIONS

Après avoir protégé la tour, vous endommagerez toutes les lignes de communications des terroristes afin d'empêcher les ennemis de faire appel à des renforts. Vous devez ensuite gagner secrètement vers la caserne.

NIVEAU 3 ET 4: LA CASERNE

Les SEAL doivent prendre la caserne d'assaut et vaincre toute résistance.

NIVEAU 5: SAUVER LE OTAGE

Plantez des détonateurs sur tous les missiles Stinger, dirigez-vous vers la prison où le pilote est détenu et évadez-vous.

NIVEAU 6: L'EVASION

Gagnez la base aussi rapidement que possible sinon vous manquerez votre rendez-vous avec l'hélicoptère américain.

NIVEAU 7 ET 8: MISSION 2

Avancez dans les rues de Beyrouth en évitant les tirs de l'ennemi. Lorsque vous avez atteint le stock de missiles Stinger, détruisez-le.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états se lit de gauche à droite et vous indique: le personnage en jeu, l'énergie que vous détenez, le nombre de missiles Stinger qui doivent exploser, le score, le temps qui reste, les coups restants et l'arme en cours d'utilisation. Les points sont accordés de la façon suivante:

Abattre un terroriste 75 points
Faire exploser une bombe 250 points
Une arme supplémentaire 50 points

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- Exercez-vous sur tous les déplacements possibles jusqu'à ce que vous puissiez les utiliser instinctivement.
- Apprenez à connaître la carte pour réduire le temps d'exécution de chaque niveau
- Mémorisez les lieux où les terroristes apparaissent.
- Rappelez-vous que les terroristes tirent seulement lorsqu'ils vous voient.
- Utilisez les armes supplémentaires correctement pour avancer facilement dans le jeu.

NAVY SEALS

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

GENERIQUE

© 1990 Orion Pictures Corp.
Tous droits de reproduction réservés

ATARI ST

Programmation par James Higgins
Graphismes par Warren Lancashire et Martin McDonald
Musique par Matthew Cannon
Son FX par Jonathan Dunn

AMIGA

Programmation par John Meegan et Bobby Earl
Graphismes par Warren Lancashire, Martin McDonald et Simon Butler
Musique par Matthew Cannon
Son FX par Jonathan Dunn
Produit par D.C.Ward
©1991 Ocean Software Ltd.