

NAVY SEALS

SPECTRUM 128/+2/+3

EL ARMA DE ALTO SECRETO DE AMERICA

ESCENARIO

SEALS: Tierra, Mar y Aire (Sea, Air, Land). Ellos son los hombres de la contrainsurgencia de la armada americana: las fuerzas especiales. Las US NAVY SEALS, que han participado en las expediciones a las peligrosas vías fluviales de Vietnam, el rescate de ciudadanos americanos en Granada y la reciente acción de Panamá, tiene ahora dos nuevas misiones; ciertamente las más peligrosas hasta la fecha.

MISSION 1

El Golfo de Omán y una localización secreta, dan la bienvenida al equipo de élite de SEAL. ¿Su objetivo? Rescatar a la tripulación de un helicóptero que ha sido derribado.

MISSION 2

Beirut: Una peligrosa reserva de misiles debe ser destruida antes que los terroristas tengan oportunidad de usarla. Sólo el equipo SEAL tiene capacidad

para completar la misión. Tú controlas el equipo. Tú controlas la acción. Tú tienes el destino de vidas inocentes en tus manos.

CARGANDO

Cassette sólo 128 K

Pon la cinta en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.

Selecciona la opción **LOADER** y pulsa la tecla **RETURN**. Pulsa **PLAY** en tu cassette. El juego se cargará ahora automáticamente. La cinta se carga en dos partes 128K:

Misión A (Rescatar al rehén).

Misión B (Las calles de Beirut).

La Misión B está situada en la cara 2 de la cinta y cada misión puede cargarse independientemente.

Spectrum +3 disco

Instala el sistema y conéctalo como se describe en tu manual de instrucciones. Introduce el disco y pulsa **ENTER** para escoger la opción **"LOADER"**. Este programa se cargará entonces automáticamente. El disco se carga en dos partes:

Misión A (Rescatar al rehén).

Misión B (Las calles de Beirut).

La Misión B está situada en la cara 2 del disco y cada misión se puede cargar independientemente.

CONTROLES

Este es un juego de un jugador controlado por joystick (Sinclair, Kempston, Cursor) o también por teclado completamente redefinible.

Teclas establecidas

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

Espacio: Fuego.

H: Pausa.

En la misión 2, pulsando 1 y 2 al mismo tiempo, aparece un mapa que muestra dónde estás y dónde debes ir.

Joystick



Cuando te agachas, si mueves el joystick a la izquierda o a la derecha, irás reptando por el suelo.

Cuando saltas, si mueves el joystick ARRIBA, hará que te agarres. Cuando hayas agarrado algo, ARRIBA hará que gires arriba. Cuando estés reptando, FUEGO hará que gires abajo. Si pulsas ARRIBA cuando estás cerca de un embalaje, subirás encima de él.

EL JUEGO

Nivel 1: El puerto

Llegas a la costa de una base terrorista. Pon detonadores en cada misil Stinger, evitando a los guardas y eliminándolos cuando sea necesario.

Nivel 2: La torre de comunicaciones

Después de que la torre haya sido capturada todas las comunicaciones terroristas y todas las uniones quedarán cortadas y los refuerzos enemigos no podrán ser llamados. Entonces debes escapar por los subterráneos hacia el cuartel.

Nivel 3: Los cuarteles

Los SEALS deben asaltar los cuarteles y eliminar toda resistencia.

Nivel 4: Rescatar al rehén

Pon detonadores en todos los misiles Stinger y

luego ábrete camino hasta la prisión donde está encerrado el piloto. Luego, escapa.

Nivel 5: La escapada

Escapa de la base tan rápidamente como puedas o no llegarás al punto de reunión con el helicóptero USA...

Misión 2

Debes abrirte camino a través de las calles de Beirut y localizar el escondrijo de los misiles Stinger. Tienes un tiempo limitado, se pueden encontrar atajos tomando contacto con los agentes aliados que te ayudarán a pasar las patrullas.

SITUACION Y PUNTUACION

El panel de situación muestra de izquierda a derecha: Personaje en juego, energía, misiles Stinger, puntuación, tiempo que te queda, disparos que te quedan y arma.

Se conceden puntos por:

Disparar a terroristas: 75 puntos.

Hacer explotar una bomba: 250 puntos.

Arma extra: 50 puntos.

Se concede una bonificación por el tiempo que queda en cada nivel.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

1. Practica los diferentes movimientos que cada nombre puede realizar para tener máxima maniobrabilidad.
2. Estudia los niveles del mapa para reducir el tiempo de completar un nivel.
3. Memoriza dónde aparecen los terroristas.
4. Recuerda que los terroristas sólo disparan cuando te ven.
5. Utiliza adecuadamente las armas extra para avanzar más fácilmente.

NAVY SEALS

Este código de programa y su representación gráfica tiene copyright de Ocean Software Limited y no puede ser reproducido, almacenado, alquilado, emitido de cualquier forma o manera sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos están reservados. ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO BAJO LOS CONTROLES MAS ALTOS DE CALIDAD. POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR.

CREDITOS

TM & © 1990 Orion Pictures Corp. Todos los derechos reservados.

Programación por James Higgins.
Gráficos por Warren Lancashire y Martin McDonald.
Música y Sonido FX por Matthew Cannon.
Producido por D.C. Ward.

© 1991 Ocean Software Ltd.



LA
PIRATERIA
ES DELITO

NAVY SEALS

ST/AMIGA

ESCENARIO

SEALS. Tierra, Mar y Aire (Sea, Air, Land). Ellos son los hombres de la contrainsurgencia de la armada americana: las fuerzas especiales. Utilizadas en las peligrosas expediciones de Vietnam, Panamá, el rescate de los ciudadanos americanos en Granada y la reciente acción en el Golfo, la US Navy Seals tiene ahora nuevas misiones, realmente las más peligrosas hasta ahora.

Misión 1

El Golfo de Omán. Una localización secreta da la bienvenida al equipo de élite SEAL. ¿Su objetivo? Rescatar a la tripulación de un helicóptero que ha sido derribado.

Misión 2

Beirut. Una peligrosa reserva de misiles debe ser destruida antes que los terroristas tengan oportunidad de usarla. Sólo el equipo SEAL tiene capacidad para cumplir la misión. Tú controlas el equipo. Tú controlas la acción. Tú tienes el destino de vidas inocentes en tus manos.

CARGANDO

Atari ST

Enciende el ordenador y la unidad de disco, luego introduce el disco en la unidad. De este modo, el programa funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

NOTA: El disco debe permanecer en la unidad mientras dure el juego.

Amiga 500

Introduce el disco en la unidad A y enciende el ordenador. De este modo el programa se cargará automáticamente.

Amiga 1000

Introduce el disco del sistema. Cuando el disco de ilustración Workbench aparezca, introduce el disco del juego. De esta forma, el programa se cargará y funcionará automáticamente.

CONTROLES

Navy Seals es un juego de un jugador controlado por joystick con las siguientes teclas adicionales:

Amiga joystick-puerta 2

- H: Pausa/Resumen.
- A: Interrumpir juego.

En el ST, cuando salga la pantalla del título, pulsa la tecla F10 para ver una demostración especial.

Para empezar pulsa el botón de fuego.

- Arriba: Saltar.
- Izquierda: Personaje a la izquierda.
- Derecha: Personaje a la derecha.
- Abajo: Agacharse.
- Botón de fuego: Fuego.
- Abajo/izquierda: Reptar a la izquierda.
- Abajo/derecha: Reptar a la derecha.
- Mover el joystick hacia arriba cuando estás debajo de un objeto: Coger el objeto.
- Mover el joystick hacia arriba cuando estás sujetándote de un objeto: Girar hacia arriba.
- Abajo/Botón de fuego: Girar hacia abajo.
- Saltar/Arriba (Si estás cerca del embalaje): Subir al embalaje.

EL JUEGO

Nivel 1: El puerto

Llegas a la costa de una base terrorista. Pon detonadores en cada misil Stinger, esquivando a los guardias o eliminándolos si fuera necesario.

DISPARA A LOS EMBALAJES PARA DESCUBRIR LAS BOMBAS EXTRA Y CONSEGUIR PUNTOS DE BONIFICACION, APLICABLE EN TODOS LOS NIVELES.

Nivel 2: La torre de comunicaciones

Después de que la torre haya sido tomada, todas las comunicaciones y enlaces terroristas quedarán cortados y los refuerzos enemigos no podrán ser llamados. Entonces debes escapar por los subterráneos hacia los cuarteles.

Niveles 3 y 4: Los cuarteles

Atacar los cuarteles y eliminar toda resistencia.

Nivel 5: Rescate del rehén

Coloca detonadores en todos los misiles Stinger, ábrete camino hasta la prisión donde está encerrado el piloto y luego escapa.

Nivel 6: La huida

Escapa de la base tan rápidamente como puedas o no llegarás a la cita con el helicóptero de las US.

Niveles 7 y 8: Misión 2

Abrete camino a través de las calles de Beirut esquivando el ataque enemigo. Cuando llegues a la reserva de misiles Stinger, destrúyelos.

SITUACION Y PUNTUACION

El panel de situación muestra de izquierda a derecha: Personaje en juego, energía, misiles Stinger

por explotar, puntuación, tiempo que te queda, disparos que te quedan y armas.

Se conceden puntos por:

Disparar a un terrorista: 75 puntos.

Hacer explotar una bomba: 250 puntos.

Arma extra: 50 puntos.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

1. Practica todos los movimientos que se pueden realizar para tener la máxima maniobrabilidad.
2. Apréndete los niveles del mapa para reducir el tiempo de completar un nivel.
3. Memoriza dónde aparecen los terroristas.
4. Recuerda que los terroristas sólo disparan cuando te ven.
5. Utiliza las armas extra adecuadamente para avanzar más fácilmente.

CREDITOS

Copyright 1990 Orion Pictures Corp.

Todos los derechos reservados.

Atari ST

Programación por James Higgins.

Gráficos por Warren Lancashire y Martin McDonald.

Amiga

Programación por John Meegan y Bobby Earl.

Gráficos por Warren Lancashire, Martin McDonald y Simon Butler.

Música por Matthew Cannon.

Sonido FX por Jonathan Dunn.

Manual por Paul Rigby.

NAVY SEALS

Este código de programa y su representación gráfica tiene copyright de Ocean Software Limited y no puede ser reproducido, almacenado, alquilado o emitido de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos están reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE FABRICADO Y DESARROLLADO BAJO LOS CONTROLES MAS ALTOS DE CALIDAD. POR FAVOR, LEE DETENIDAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR.



LA
PIRATERIA
ES DELITO