

© 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED



**ocean**

## **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 périlleuses 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**

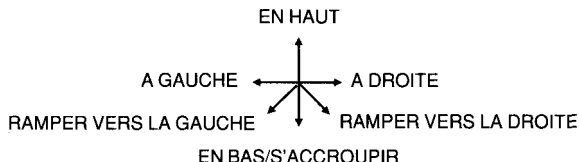
A Beyrouth, un stock dangereux de missiles doit être détruit avant que les terroristes aient l'occasion de les utiliser. Seule l'équipe SEAL est capable d'aller au bout de cette mission. Vous contrôlez l'équipe. Vous contrôlez le combat. Le destin de ces vies innocentes est entre vos mains.

### **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

C'est un jeu à un seul joueur qui se joue uniquement avec le contrôleur de palette.



BOUTON 1 DE TIR -	TIRER
BOUTON 2 DE TIR -	BONDIR
BOUTON 2 DU HAUT -	EMPOIGNER
BOUTON 2 DU BAS -	SE BALANCER/DESCENDRE EN SAUTANT

Si vous avez empoigné quelque chose, l'appui de BONDIR vous permettra de vous élaner.

Si vous vous trouvez près d'une caisse, vous pouvez monter dessus en appuyant sur BONDIR et le bouton 2 DU HAUT.

Lors du déroulement du scénario, vous pouvez accéder directement à la démo auto-play en abaissant le bouton 2 de tir puis en appuyant sur le bouton 1 de tir.

Vous devez normalement attendre que la musique soit terminée pour que la démo se présente à vous.

## **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 découvrir des armes supplémentaires et obtenir des bons points. Ceci est valable à 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: La caserne**

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

### **Niveau 4: Sauver les otages**

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

### **Niveau 5: L'évasion**

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

### **Niveau 6: 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

Des bons points vous seront donnés pour le temps qui reste et pour le nombre de SEALS vivants à chaque niveau.

## **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.

Mémoisez 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 Océan Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Océan Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

## **GENERIQUE**

© 1990 Orion Pictures Corp.

Tous droits de reproduction réservés

Programmation par James Higgins

Graphismes par Warren Lancashire et Martin McDonald

Musique et son FX par Matthew Cannon

Produit par D.C. Ward

© 1990 Océan Software Ltd.

