

NAVY MOVES

NOMBRE CLAVE DE LA MISION: OPERACION CEFALOPODO.
MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO N.º 78744003HZ.

Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.

MISION: Localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.

DESCRIPCION DEL TERRENO: 1.ª PARTE.

Se advierte al comando de las previsible zonas de la misión.

● **ZONA 1:** en la superficie del océano.

OBJETIVO: Encontrar zona idónea para la inmersión.

ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infectadas de minas USSEX-12 con detonador por contacto y 2,3Kg de explosivo sólido.

Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.

● **ZONA 2:** Inmersión a poca profundidad.

OBJETIVO: Localiza la entrada de la base enemiga.

ENEMIGOS Y PELIGROS: Elude el contacto con los tiburones tigre, muy agresivos y peligrosos.

● **ZONA 3:** En el batiscafo.

OBJETIVO: Penetrar en el submarino nuclear.

ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos de hasta 20m que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misiles que pesa entre 1000 - 1200Kg.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo «PT» con motor HONDA de 890 cv, de un fusil de asalto de 4,14Kg. sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN12.

CONSEJOS DEL MAYOR McWIRIL

- 1.- Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derribalos antes de que choquen contigo.
- 2.- Nunca toques a un tiburón.
- 3.- Alcanza a los pulpos con un misil doble: ¡El efecto se triplica!
- 4.- Para destruir a la morena alcázala en el interior de su boca.

2.ª PARTE: En el interior del submarino.

OBJETIVO: Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se proveerá al comando de un fusil de repetición con alcance de 400m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

ORDENADORES:

Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.

ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

ENEMIGOS: Capitán, 1.º Oficial, 1.º y 2.º Oficial de máquinas, 1.º y 2.º Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que de-sees.

FIN DE LA MISION

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y un compañero vendrá a rescatarte.

NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE

CONTROLES

Teclas redefinibles y compatible con Joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Y C64

- | | |
|---|--|
| ● PROGRAMA SP, AMS Y MSX
Ignacio Abril. | ● INSTRUCCIONES
Mc. Wiril. |
| ● GRAFICOS
Jorge Azpiri. | ● ILUSTRACION DE PORTADA
Luis Royo. |
| ● GRAFICOS ADICIONALES
Javier Cubedo. | ● ILUSTRACIONES ADICIONALES
Ricardo Machuca y Rafa Negrete. |
| ● PANTALLAS DE CARGA
Jorge Azpiri y Deborah. | ● PRODUCIDO POR
Víctor Ruiz. |
| ● MUSICAS
Fernando Cubedo. | ● PROGRAMA C64
Luis Mariano García. |



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

NAVY MOVES es el arcade más alucinante de los últimos años. Tu habilidad se verá en tela de juicio, más de una vez, con este



magnífico juego. Cualquier parecido con otro video-juego es pura coincidencia.

AMSTRAD
IB-A-017

NAVY MOVES

A M S T R A D

NAVY MOVES

