

Programmiert vonChristian P. Rybak Beckdorf
Grafiken vonAllan B. Pedersen
undRalf Vogel
und.....Jacob Kristensen
und.....Heinrik Thomas
TitelmusikWorkstation One
Entwickelt vonInteractivision A/S
PC version.....Johnny Christensen
Acrobat Manual.....Pete Rundle IMPRESSUM
Copyright 1995 by Interactivision A/S Produced by Interactivision A/S BATTLESTATIONS U.S.S.
John Young

- 2 - 2 U.S.S. John Young

Inhaltsübersicht

EINFÜHRUNG

- a) Copyright und Credits
- b) Starten des Spiels
- c) Der Spielablauf
- d) Hintergrundgeschichte des Spiels

FUNKTIONSinVENTAR

- a) Brücke
- b) Torpedo Bug/Heck
- c) Geschütze und Raketen Bug/Heck
- d) Unterwasserbomben und Sonar
- e) Maschinen und Radiokommunikation
- f) Schadensübersicht
- g) Navigation
- h) Gebietsübersichtskarte
- i) Logbuch und Spielergebnis
- j) Hafenübersicht
- k) Mission abrechnen
- l) Spielstand speichern

MISSIONSARTEN

- a) Angriff eines Konvoys
- b) Angriff einer Plattform
- c) U-Boot-Angriff
- d) Angriff einer Kampf-Flotte
- e) Tages-Missionen
- f) Nacht-Missionen

ÜBERSICHTSKARTEN

- a) Persischer Golf
- b) Straße von Hormus
- c) Falkland
- d) Tanaku

ZIELARTEN

- a) Öl-Plattform
- b) Gas-Plattform
- c) Öl- und Gas-Plattform
- d) Bohrplattform
- e) Tanker
- f) Greenpeace-Schiff

- g) Gefechts-Schiff
- h) Kreuzer
- i) Schlachtschiff
- j) militärisches Flugzeug
- k) ziviles Flugzeug
- l) Unterseeboot
- m) Kriegsschiff
- n) Mine
- o) Minenleger
- p) Zerstörer

TIPS und TRICKS

- a) Angriff auf nahegelegene Schiffe
- b) Konvoy-Angriff
- c) Torpedo Verteidigung
- d) Luft-Angriff
- e) Angriffe auf Plattformen

TASTENBELEGUNGSÜBER-SICHT

8 - Tastaturübersicht für U.S.S. John Young

HAUPTMENÜ (MAIN MENU)

- N Spieler/Name auswählen
- H Hi-Score anzeigen
- M Mission auswählen
- S ein neues Spiel starten
- R ein altes Spiel fortsetzen

SPIELER AUSWÄHLEN (SELECT PLAYER):

- 1 ersten Spieler auswählen
- 2 zweiten Spieler auswählen
- 3 dritten Spieler auswählen
- 4 vierten Spieler auswählen
- 5 fünften Spieler auswählen
- O Spieler auswählen
- N neuen Spieler angeben

HISCORE:

<SPACE> zurück zum Hauptmenü

MISSIONSART (MISSION TYPE):

- 1 Konvoy (Convoy)
- 2 Plattform (Platform)
- 3 U-Boot (Sub)
- 4 Gefecht (Battle)

MISSIONSGEBIET (MISSION AREA):

- 1 Straße von Hormus
- 2 Persischer Golf
- 3 Falkland Inseln
- 4 Tanaku

MISSIONSZEIT (MISSION TIME):

1 Tag
2 Nacht

SPIEL FORTSETZEN (RESUME GAME):

1 Spielstand Nr.1 laden
2 Spielstand Nr.2 laden
3 Spielstand Nr.3 laden
4 Spielstand Nr.4 laden
5 Spielstand Nr.5 laden
6 Spielstand Nr.6 laden
7 Spielstand Nr.7 laden
8 Spielstand Nr.8 laden

IN ALLEN RÄUMEN:

Shift-Q Mission abbrechen
Shift-S Spielstand speichern
1 Bug-Torpedo
2 Bug-Geschütz
3 Sonar
4 Motor
5 Beschädigung
6 Navigation
7 Gebietsübersichtkarte
8 Logbuch
9 Hafen Ladekontrolle
0 Brücke - Heck-Torpedo-Raum = Heck-Geschütz
Z Maschinen stop
X Maschinen halbe Fahrt
C Maschinen volle Fahrt , Ruder backbord (links) .
Ruder geradeaus / Ruder steuerbord (rechts)

SPIELSTAND SPEICHERN (SAVE GAME):

1 Spielstand Nr.1 speichern
2 Spielstand Nr.2 speichern
3 Spielstand Nr.3 speichern
4 Spielstand Nr.4 speichern
5 Spielstand Nr.5 speichern
6 Spielstand Nr.6 speichern
7 Spielstand Nr.7 speichern
8 Spielstand Nr.8 speichern

TORPEDO RAUM (TORPEDO ROOM):

L+1 Torpedo 1 laden
+2 Torpedo 2 laden
L+3 Torpedo 3 laden
L+4 Torpedo 4 laden
F+1 Torpedo 1 feuern
F+2 Torpedo 2 feuern
F+3 Torpedo 3 feuern
F+4 Torpedo 4 feuern
G Torpedo Kurs links
H Torpedo Kurs mitte
J Torpedo Kurs rechts
A Automatik an/aus
S Torpedo fixieren

U Torpedo Zielfixierung auf heben

KARTENRAUM (MAP ROOM):

SHIFT-A Zeitraffer 1
SHIFT-B Zeitraffer 2
SHIFT-C Zeitraffer 4
SHIFT-D Zeitraffer 8

BESCHÄDIGUNGSÜBERSICHT (DAMAGE ROOM):

D+P Pumpen
D+D Deck
D+L Leck
D+S Schraube
D+M Motor
D+Shift-S Sonar
D+Shift_d Unterwasserbombe
D+R Radar
D+T Torpedo
D+G Geschütz
D+Shift-R Radio/Funk
D+H Ruder (Kurs)
D+E Echo-Lot
D+C Kompap
D+Shift-C Computer
D+W W e t t e r k a r t e
D+Shift-M Raketen
D+K Satellite
D+I Scanner

NAVIGATIONS-RAUM (NAVI-GATION ROOM)

S Radar Vergrößerung 1
M Radar Vergrößerung 2
L Radar Vergrößerung 3

SONAR-RAUM:

L Unterwasserbombe laden
D Unterwasser bombe abwerfen
N Explosionstiefe abwärts (langsam)
P Explosionstiefe aufwärts (langsam)
Shift-N Explosionstiefe abwärts (schnell)
Shift-P Explosionstiefe aufwärts (schnell)

GEFECHTS-RAUM (CANNON ROOM):

U Geschütz hoch
D Geschütz runter S 180 mm-Geschütz wählen
L 420 mm-Geschütz wählen
I Rakete aktivieren
O Rakete deaktivieren

MASCHINENRAUM (ENGINE ROOM):

S Funk-Empfang
Q Funk: Ziffer 1
W Funk: Ziffer 2
E Funk: Ziffer 3
T Funk: Ziffer 4
Y Funk: Ziffer 5

P Pumpen an/aus
R Radio/Funk an/aus
L Außenbeleuchtung an/aus
H Nicht benutzt