

Programmiert von .....Christian P. Rybak Beckdorf  
Grafiken von .....Allan B. Pedersen  
und .....Ralf Vogel  
und.....Jacob Kristensen  
und.....Heinrik Thomas  
Titelmusik .....Workstation One  
Entwickelt von .....Interactivision 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