



NAVY MOVES

NOMBRE CLAVE DE LA MISION:

Operación
.....
cefalópodo
.....

**MENSAJE DIRIGIDO
AL COMANDO N.º**

78744003HZ

TOP SECRET

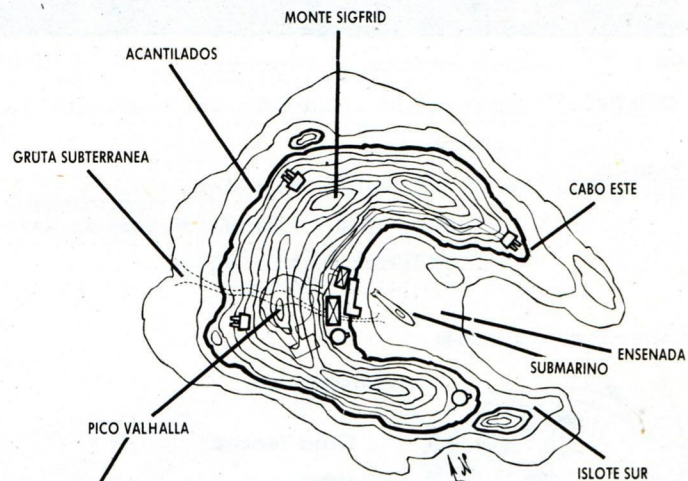
Este manual es TOP SECRET. Cualquier pérdida, descuido o copia de éste, pondría en peligro la seguridad y cumplimiento de la misión.

MISSION

Localización y total
destrucción del submarino
nuclear U-5544 equipado
con rader-homing torped.

DESCRIPCION DEL TERRENO

Se advierte al comando las previsibles zonas de la misión:



1.ª PARTE

*ZONA 1:

Superficie del oceano

-OBJETIVO:

Encontrar zona más idónea para la inmersión.

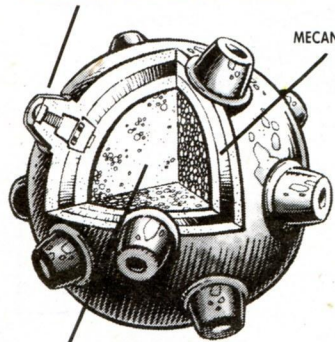
-ENEMIGOS Y PELIGROS:

Zona de aguas minadas.

Comandos que pilotan motos de agua con cañones instalados.

DETONADOR DE CONTACTO ULTRASENSIBLE

MECANISMO DE FLOTACION

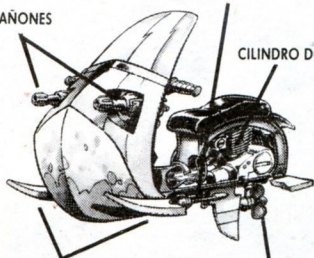


EXPLOSIVO SOLIDO

CARBURADOR DHLA

CILINDRO DOHC

CAÑONES



ESQUIS DESLIZANTES

TURBINA DE PROPULSION

Ficha Técnica

MINA USSEX-12

-DETONADOR: Por "CONTACTO" ultrasensible con multiplicador y sistema de seguridad.

-C A R G A: Explosivo sólido 2,3 Kg.

Ficha Técnica:

SUZUKI "ACUATIC" GPX

-M O T O R: DOHC. Bicilindrico de 4 tiempos, 4 válvulas.

-D I A M E T R O: 73x63

-REFRIGERACION: POR AGUA.

-CARBURADOR: DELL ORTO. DHLA de doble cuerpo.

-C A M B I O: 6 velocidades.

1.ª PARTE

*ZONA 2:

Inmersión a poca profundidad

-OBJETIVO:

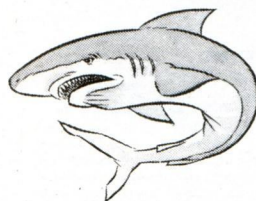
Localización de la gruta que da acceso a la base enemiga. Una vez allí, apoderarse de un batiscafo.

-ENEMIGOS Y PELIGROS:

Eludir contacto con los tiburones

Hombres-rana que custodian

la entrada a la base enemiga.



Ficha Técnica

TIBURON

-TIBURON TIGRE: Carceripido que oscila entre los 8 y 9 m. de longitud. De cuerpo esbelto y gran boca llena de dientes iguales y muy afilados. De color gris azulado, es omnívoro y muy agresivo, resultando peligroso para el hombre.



Ficha Técnica

TRAJE "BUZEX 31"

-A L E T A S: Con escapín de caucho blando y nervios que canalizan los chorros de agua.

-BOTELLAS: Bibotellas de 20 litros con grifería doble y base de protección en caucho.

-T R A J E: Con escarpines, botones de presión y guantes de neopreno liso.

-G A F A S: Panorámicas con almohadillado interior y cristales laterales.

1.ª PARTE

*ZONA 3:

En el interior del batiscafo.

-OBJETIVO:

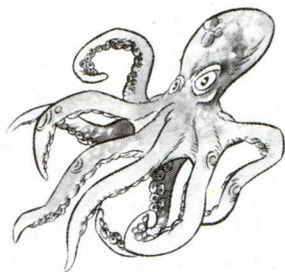
Salir de la base enemiga y penetrar en el submarino nuclear por la compuerta de desalojo de residuos.

-ENEMIGOS Y

PELIGROS:

Cefalópodos gigantes ocultos en enormes y oscuras cavidades.

Morena gigante que habrá de ser alcanzada en el interior de su boca.



Ficha Técnica

PULPO

Cefalópodo con un cuerpo de 45 cm. de diámetro y que al estirar sus extremidades alcanza una longitud de 20 metros. Tiene la propiedad de cambiar de color. Habita en grutas y se alimenta de cualquier cosa que encuentre estrujándola primero entre sus tentáculos.



Ficha Técnica

MORENA

Mide más de 30 metros y su peso oscila entre los 1.000 y 1.200 Kg. Este animal es el terror de los submarinistas. La piel gruesa y sin escamas que cubre su cuerpo la hace inmune a los misiles. Tiene forma de anguila gigante y aunque no posee veneno su mordisco es mortal para cualquiera que se le acerque.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO

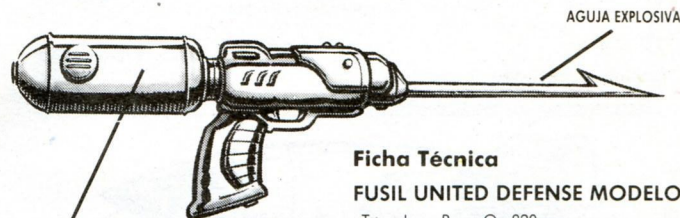
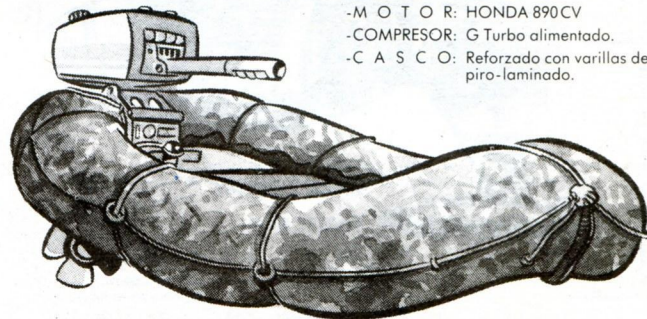
Lancha HIGGINS tipo "PT". Fusil de asalto

Equipo de inmersión.

Ficha Técnica

LANCHA HIGGINS "PT"

- M O T O R: HONDA 890CV
- COMPRESOR: G Turbo alimentado.
- C A S C O: Reforzado con varillas de acero piro-laminado.



DEPOSITO DE AIRE COMPRIMIDO

Ficha Técnica

FUSIL UNITED DEFENSE MODELO 2

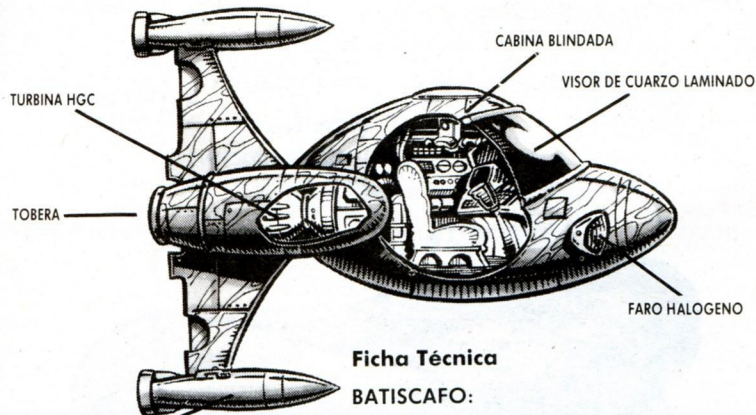
- T I P O: 820 mm.
- P E S O: 4,14 KG.
- C A L I B R E: 9 mm.
- CARACTERISTICAS: Sumergible a 400 pies de profundidad. Lanza agujas explosivas a 780 m/s.

Ficha Técnica

EQUIPO DE INMERSION DIMIC-GN 12

Preparado para soportar bajas profundidades y temperaturas, fabricado con goma látex lubricada de alta sensibilidad. Electronically tested.

NOTA: Todo este equipo te será imprescindible hasta llegar a la base enemiga, donde habrás de hacerte con un batiscafo.



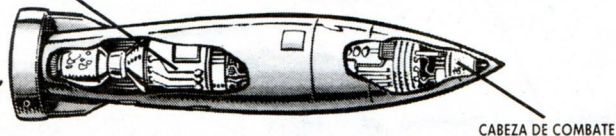
Ficha Técnica

BATISCAFO:

- M O T O R: 3 turbinas HGC de 112cv
- C A B I N A: Esférica de acero. Visor de cristal de cuarzo laminado.
- N.º DE VALVULAS: Dos
- DE PRESION:
- PROPULSION: Por hélices
- P E S O: 1,7 ton.
- RESISTENCIA: 5.000 m. de profundidad.

MISIL AS-5 KELT

DEPOSITO DE COMBUSTIBLE LIQUIDO



Ficha Técnica:

MISIL AS-5 KELT

- COMBUSTIBLE: Líquido con bomba de alimentación.
- C A B E Z A: Especial para combate submarino.
- T I P O: De una sola etapa.

NOTA:
Lanzando dos misiles
simultáneamente se triplica
el efecto del impacto.

CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL:

- 1 — Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikaces. Debes derribarlos antes de que lleguen a tu altura por que chocarán contigo.
- 2 — Los tiburones no te atacarán si no se sienten acosados. Elude el contacto con ellos. Si te tocan se girarán sobre si mismos e irán directos a por ti.
- 3 — Los pulpos son el elemento más peligroso con el que te toparás en esta misión. Primero te examinan, luego se ponen a tu popa para a continuación atacar. Una vez comenzado el ataque estás muerto. Debes alcanzarlos en la cabeza con tus misiles antes de que esto suceda.

TOP SECRET

2.º PARTE

En el submarino nuclear.

-OBJETIVO: Colocar bomba en la base del reactor y escapar con vida.

Para escapar debes detener el submarino, hacer que suba a la superficie y transmitir la frase clave a tu base.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO

Fusil de repetición con lanzallamas incorporado.

Ficha Técnica Fusil:

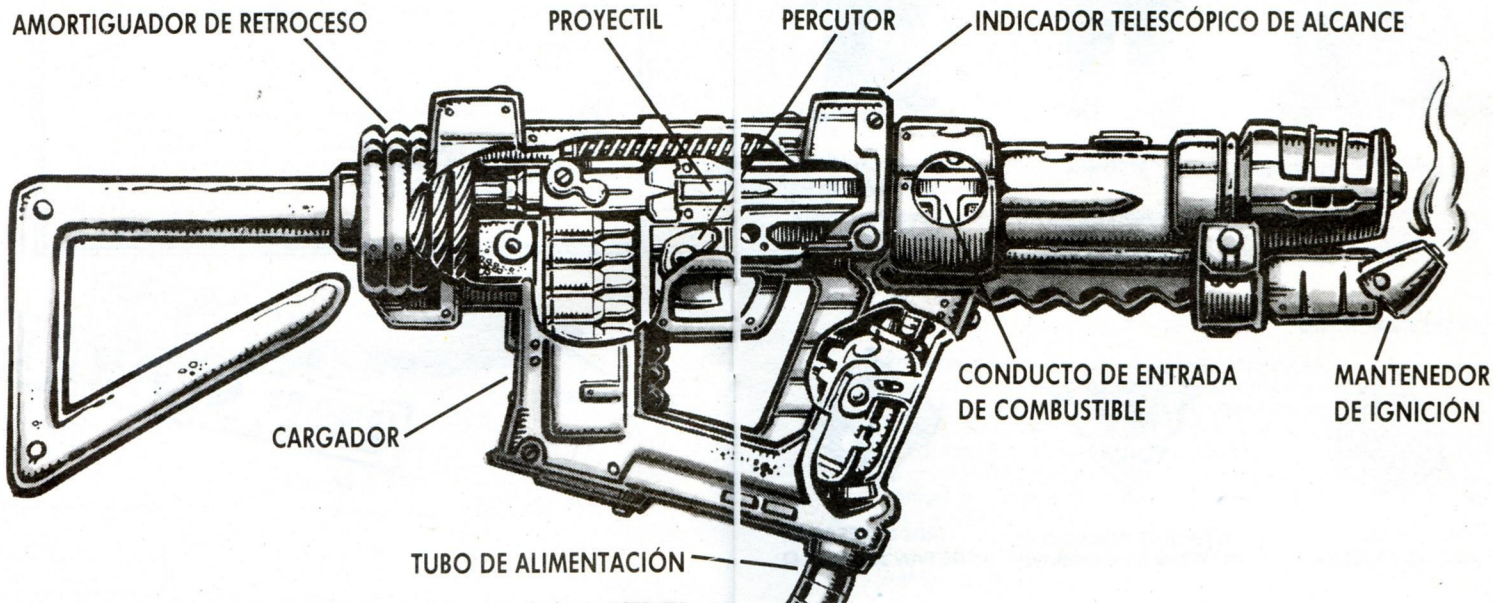
FUSIL FA DE 5,56 mm.

-CARTUCHO: 5,56x45 mm.
-P E S O: 4,5 Kg.
-LONGITUD: 757 mm.
-CADENCIA: 1.000 dpm.
-CARGADOR: 25 cartuchos
-ALCANCE EFICAZ: 400 m.

Ficha Técnica Lanzallamas:

LANZALLAMAS FLAMMENWERFER

-P E S O: 35 Kg.
-CAPACIDAD: 11 litros
-ALCANCE: de 25 a 30 m.
-DURACION: 10 segundos.



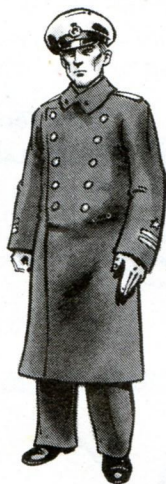
2.ª PARTE

ENEMIGOS



CAPITAN

Su Código es un comodín que te permite realizar la operación del oficial que elijas



1.º OFICIAL

Su código te permite para los motores y emerger



1.º y 2.º OFICIAL MAQUINAS

Con sus códigos podrás abrir la puerta de la base del reactor

CONDECORACIONES



**MEDALLA
AL MERITO NAVAL**



**DISTINTIVO DORADO AL
ARROJO EN COMBATE**



**CRUZ LAUREADA
DE SAN JORGE P.Q.**

2.ª PARTE



1.º y 2.º OFICIAL DE TRANSPORTES

Sus códigos te permiten transmitir a tu base la frase clave codificada



MARINE

Equipado con fusil del tipo N-32
Puede llevar un cargador



MARINE LANZALLAMAS

Equipado con un lanzallamas. Puede llevar hasta dos cargadores, uno de balas y otro de gasolina.

Para realizar cualquier operación tienes que conectar con el ordenador central del submarino por medio de las terminales que se encuentran por el buque. Además, necesitas saber el código de identificación del oficial que se encargue del área relacionada con la orden que quieres enviar. Por ejemplo: para abrir la puerta que da a la base del reactor debes conseguir el código del oficial de máquinas y después emitir la orden al ordenador.

Para conseguir los códigos localiza al oficial, dispárale y regístrale.

FINAL DE LA MISION

Cuando coloques la bomba y el submarino esté parado en la superficie deberás transmitir la frase: «BOMBA READY» debidamente codificada para que no sea captada por el enemigo. Las instrucciones para su codificación se encuentran en el sobre que se te entrega con todo tu equipo.

Cuando hayas comunicado el éxito de tu misión sube a la torre de mando del submarino y espera a que tu compañero te rescate con el batiscabo.

NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Ahora está en tus manos. Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE

TOP SECRET

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.

- **PROGRAMA C64**

Luis Mariano García.

- **GRAFICOS**

Jorge Azpiri.

- **GRAFICOS ADICIONALES**

Javier Cubedo.

- **PANTALLAS DE CARGA**

Jorge Azpiri y Deborah.

- **MUSICAS**

Fernando Cubedo.

- **INSTRUCCIONES**

Mc. Wiril.

- **ILUSTRACIONES DE PORTADA**

Luis Royo.

- **ILUSTRACIONES ADICIONALES**

Ricardo Machuca y Rafa Negrete.

- **PRODUCIDO POR**

Victor Ruiz.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

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. Tecléo 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 48K + (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. Tecléo I TAPE y pulsa RETURN. (La I 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.
4. El programa se cargará automáticamente.

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. Tecléo LOAD "CAS"; R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conector el AMSTRAD.
2. Insertar el disco.
3. Tecléo CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

GUIA PARA COMANDOS INEXPERTOS
(ABRIR SOLO EN CASO DE EXTREMA NECESIDAD)



PROYECTO N°:
843795Q/UB

DELINEANTE:
HECTOR G.R.

ASESOR TECNICO:
ALEXANDER
EPTUCHENKO

DIRECTOR PROYECTO:

W. TONEK (INGENIERO NAVAL)

ESTATUS:

TOP SECRET

N° REGISTRO:
S83-104-M

AUTORIZACION
ESTADO MAYOR:
5-21-1988

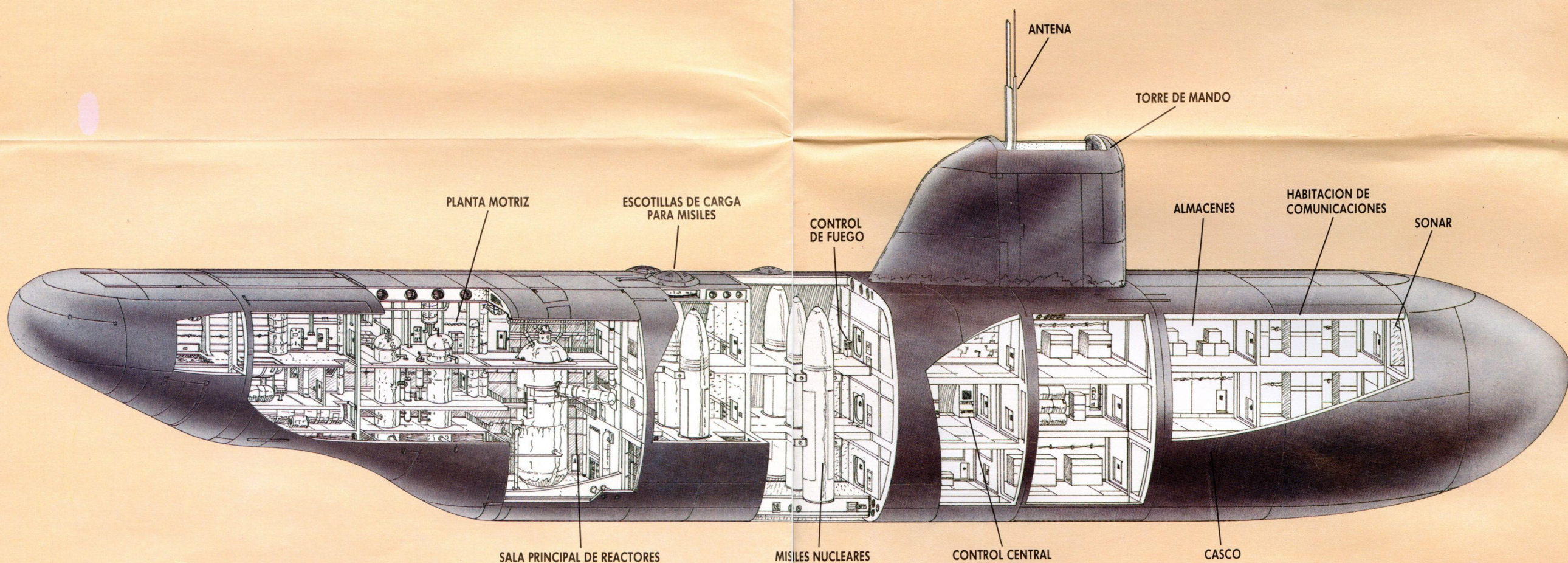
ASESOR MILITAR:
ALMIRANTE SERGI
BOLKOV IVANOVICH

ESCALA:
1:800

CENTRO SUPERIOR DE ESTUDIOS NAVALES
DE SAN ESTANISLAV P.Q.

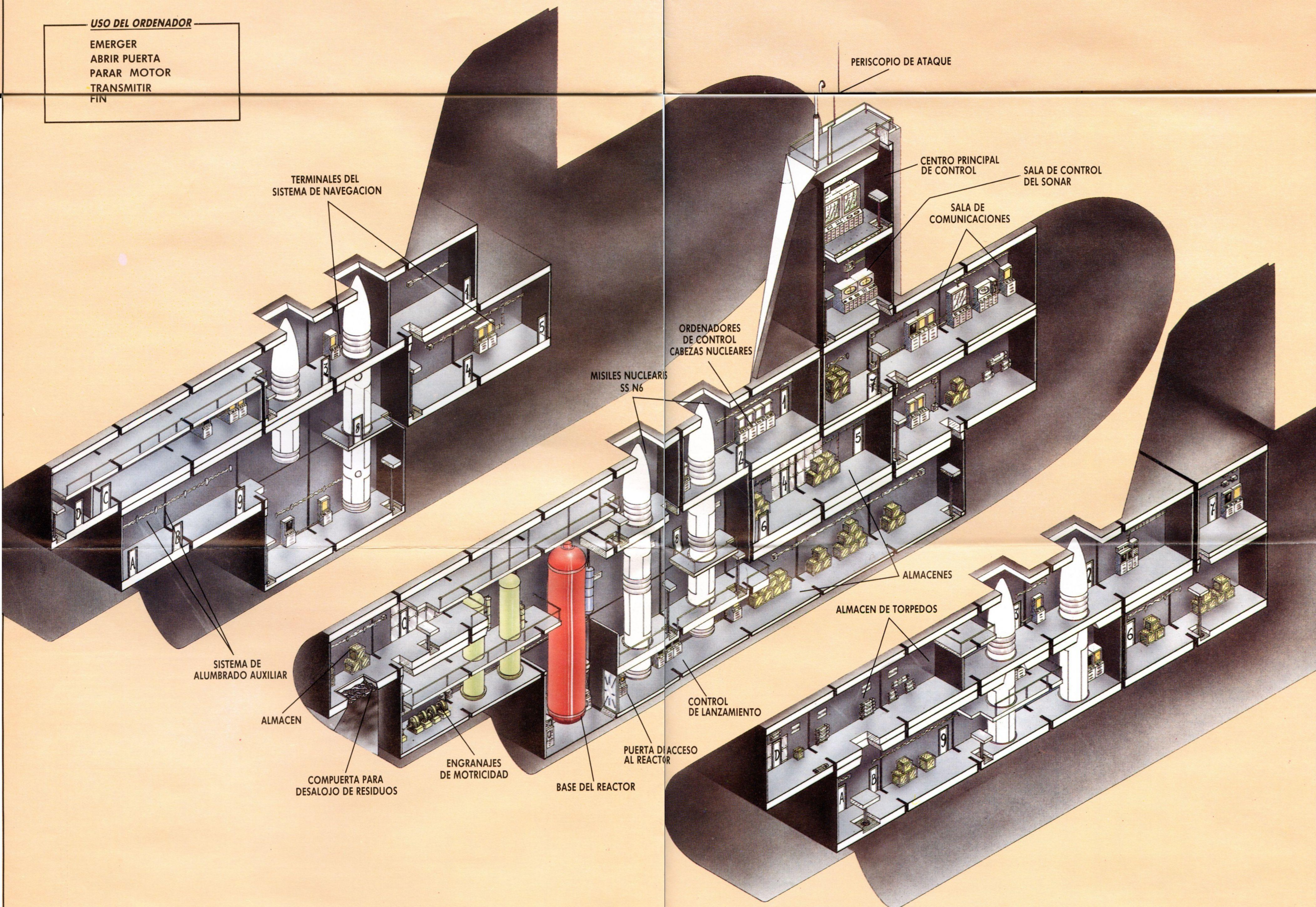
FECHA:
3-30-1989

U. 5544 SUBMARINO NUCLEAR -RADER HOMING-



USO DEL ORDENADOR

EMERGER
ABRIR PUERTA
PARAR MOTOR
TRANSMITIR
FIN



LIBRO DE CLAVES
TOP SECRET



NAVY MOVES

DIRIGIDO AL COMANDO N.º

78744003HZ

MISION

Operación
cefalópodo

MENSAJE

BOMBA READY

PALABRA CLAVE

DATORE

INSTRUCCIONES

Una vez colocada la bomba, parados los motores y con el submarino en la superficie deberás transmitir la frase «BOMBA READY», que para que no sea comprendida por el enemigo tiene que ser codificada de la siguiente forma:

EJEMPLO:

Frase:

Palabra clave:

**NAVY MOVES BY DINAMIC
SNATCHO**

La palabra clave consta de siete letras. Entonces hay que distribuir la frase en cuestión en una frecuencia de siete espacios.

N A V Y M O V
E S B Y D I N
A M I C

Ahora pon las letras de la palabra en el orden que le corresponde según alfabeto castellano:

S N A T C H O
6 4 1 7 2 3 5

Una vez hecho esto asigna estos números en el orden que figuran a cada columna de la secuencia de letras.

6 4 1 7 2 3 5
N A V Y M O V
E S B Y D I N
A M I C

Ahora dispón las columnas verticales en el orden que indican los números:

1 2 3 4 5 6 7

VBIMDOIASMVNNEAYYC

VBIMDOIASMVNNEAYYC

Esta sería la frase codificada que tendrías que emitir. Pero esto es solo un ejemplo. Realiza la misma operación con la frase «BOMBA READY» y usa como palabra clave «DATORE».

TOP SECRET



ARMY MOVES

Protagonista: **DERDHAL**

Derdhal es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Su entrenamiento, que ha durado varios años, le ha convertido en un auténtico líder. Es el mejor. Aunque lo que más domina son los explosivos conoce todas las armas del mundo y controla todas las técnicas de guerra, pudiendo atravesar las líneas enemigas por tierra, mar y aire.

No le teme a nada y no se detiene ante nadie. Tiene una gran sangre fría. Si vas en su contra, tú tranquilo: *ESTAS MUERTO.*

ARMY MOVES

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción. Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus características, ha sido escogido para una singular misión. Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La Humanidad no está a salvo mientras no se consigan esos planos.

DERDHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a una pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO:

PRIMERA CARGA: Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puente, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemigo para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si tras todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.

SEGUNDA CARGA: Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros ocultos.

Si eres veloz y puedes esquivar todas las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General.

Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

TECLAS DE JUEGO

	Jeep	*
Derecha	Acelerar	
Izquierda	Frenar	
Subir	Salta	
Fuego 1	M. Tierra/Tierra	
Bajar		
Fuego 2	M. Tierra/Aire	

	Helicóptero	*	Soldado	*
Derecha	Frenar		Derecha	
Izquierda	Acelerar		Izquierda	
Subir	Sube/despega		Salta/puerta	
Fuego 1	M. Aire/Tierra		Granadas	
Bajar	Baja/ateriza		Agachar	
Fuego 2	M. Aire/Aire		Subfusil M-21	

Ten en cuenta que el jeep y el helicóptero circulan en sentido contrario. - * Situa en estas casillas tus teclas preferidas.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:

GRAFICOS:

MUSICA:

PRODUCCION:

PORTADA:

SP

Victor Ruiz
V. Ruiz y S. Morga
Manuel Cubedo
Victor Ruiz
A. Azpiri

AMS

Victor Ruiz
V. Ruiz y S. Morga
Manuel Cubedo
Victor Ruiz
A. Azpiri

MSX

Victor Ruiz
V. Ruiz y S. Morga
Manuel Cubedo
Victor Ruiz
A. Azpiri

CBM

CONVERSION
POR
IMAGINE
SOFTWARE
A. Azpiri

