

INTRODUCCION

Red October es la última novedad en submarinos nucleares soviéticos de misiles balísticos. Armado con 26 missiles SS-N-20 Seahawk está capacitado para destruir 200 ciudades. Es el primer submarino equipado con el único y exclusivo sistema “Carterpillar” que hará su detección casi imposible. En esta simulación eres Marko Ramius, capitán de primer rango y comandante del Red October. La misión es llegar a los Estados Unidos de América y entregar el submarino a los americanos.

Tu primer desafío es evitar la elevación de Reykjanes cerca de la costa de Islandia, esquivando la flota soviética. Una vez en el Océano Atlántico tendrás que reunirte con la flota de los Estados Unidos y fingir la destrucción del Red October.

La tripulación ignora tus intenciones, pero los Soviéticos lo saben. Su objetivo es detenerte a toda costa.

Al frente encontrarás muchos peligros y desafíos. Para superarlos deberás tener la destreza propia del jefe del mejor submarino Soviético.

Tendrás control total en la pantalla del sonar, el ingenioso sistema “Carterpillar”, los periscopios de ataque y reconocimiento, torpedos y además

La confrontación de las dos más poderosas armadas del mundo será el resultado, si eres localizado. Cuando atacar?. Cuando ocultarse?. Cuando escapar?. El resultado final depende de tí.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA:
Inserta el disco en la unidad, la carga será automática.
ATARI ST:
Oprime dos veces sobre el icono de “HFRO. PGR. el programa cargará automáticamente.
PC Y COMPATIBLES:
Carga el programa MS. DOS, teclea HFRO y oprime “RE-TURN”
COMMODORE 64/128:
Oprime simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP, seguidamente oprime PLAY en el datasette.
MSX:
Teclea BLOAD “CAS:”, R y oprime RETURN.
SPECTRUM 48/128:
Teclea LOAD ” ” y oprime RETURN.
AMSTRAD CASSETTE:
Oprime simultáneamente las teclas CONTROL y ENTER. A continuación oprime PLAY en el cassette.
AMSTRAD DISCO:
Teclea RUN” “DISC”.
En la versión PC las teclas del cursor reemplazan al ratón. La barra de espacio hace el efecto del botón del ratón.
Una vez cargado el programa, en pantalla aparecerá un mapa. A la izquierda del mapa observarás siempre de arriba/abajo de la pantalla:
Una brújula.
La fecha y la hora.
Velocidad.
El panel principal (Main control panel).
La profundidad (Depth).
A la derecha de la pantalla observarás:

El sonar.
La sala de máquinas.
Sala de armamento.
Periscopio.
El cambio de opciones (Maps).
La parte inferior de la pantalla es la ventana de mensajes. En la ventana de mensajes verás:
Una flecha hacia arriba. Si oprimos este símbolo harás que el texto se desplace hacia arriba.
Dos cuadrados superpuestos. El texto se desplaza hacia abajo.
Una flecha hacia abajo. Cambia de la ventana de texto al sonar.

OPCIONES:

SAVE GAME: Elige esta opción al principio del juego. Graba la primera pantalla en una cinta o disco virgen. Cuando te destruyan elige entonces en el menú principal la opción LOAD. Introduce, entonces la grabación que has efectuado anteriormente. De esta manera no tendrás que volver a cargar el juego.

OBSERVACIONES IMPORTANTES

En la versión Commodore la tecla F1 es la opción de ayuda. En las versiones Spectrum y MSX usa la opción Hydrophonics para identificar al enemigo. Utiliza las opciones SAVE y LOAD situadas debajo de la ventana de texto. (Situadas en la parte inferior de la pantalla).
En todas las versiones, excepto en MSX, el manejo se efectúa con las teclas del cursor.
Teclas a utilizar en la versión MSX:

Z — Izquierda
X — Derecha
O — Arriba
K — Abajo
ESPACIO — Fuego

Para elegir una opción situa la flecha en la opción elegida y oprime FUEGO. El display cambiará de color. La opción ya está activada.

RECUERDA

Es muy importante que elijas la opción SAVE antes de empezar a jugar. No tendrás que volver a cargar el juego cuando te destruyan.

Explicación de los iconos a la izquierda de la pantalla. (Siempre de arriba a abajo).

- SONAR** : Activa el sonar del submarino.
- DISPLAY** : Esta opción te muestra el área donde se encuentra el Red October y los submarinos enemigos.
- ACTIVE** : Emite la señal del sonar y te señala la presencia del enemigo mediante cortos pitidos.
- TERRAIN** : Analiza seccionalmente la zona por donde estás navegando. (Incluidos los accidentes del terreno del fondo del mar).
- H’PHONICS** : Analiza en un sector en forma de cruz la señal hidrofónica que emiten (Si se

encuentran en su radio de acción) los navios enemigos.

EXIT : En este icono, si lo activas, accedes a otra serie de iconos.

ENGINES : Selecciona el método de propulsión del Red October.

Es muy importante que sepas elegir el método de propulsión del submarino.

FORMAS DE PROPULSION:

NUCLEAR
DIESEL
CARTERPILLAR
PROPELLER
WEAPONS : Selecciona la sala de torpedos (El Red October solo posee torpedos);

TORPEDOES : Da el estatus de los cuatro tubos lanzatorpedos que posee el Red October.

MANUEL OVERRIDE : Selecciona la opción manual para lanzar torpedos.

FIRE : Dispara el torpedo o torpedos de los tubos seleccionados.

LAY FLACK : Crea una confusión electrónica para confundir a los proyectiles lanzados por el enemigo.

SCOPE : Activa el periscopio.

SEARCH : Activa la opción de búsqueda, a través del periscopio, de los navios enemigos. Se desplaza de izquierda a derecha con las teclas del cursor.

ATTAK : Activa el sistema de búsqueda automática.

NIGHT : Intensifica la visión nocturna a través del periscopio.

E.S.M. : El sistema E.S.M. activa una antena para interceptar los mensajes de radio emitidos por el enemigo.

En los sistemas de propulsión, el sistema "Carterpillar", consiste en la aspiración del agua a través de la proa y su expulsión por la popa. De esta manera hace avanzar la nave eliminando el sonido y reberberación que resultaría si utilizaras hélices.

ACLARACIONES

DURANTE EL ATAQUE

Una vez localizado, debes de tener una rápida reacción. Para las máquinas (evitarás que el sonar enemigo te detecte). Recuerda que el "Red October" es el submarino más moderno del mundo. Sus torpedos son mucho más precisos y más potentes que los del enemigo.

Una segunda opción es crear "un caos electrónico". Puedes simular los sonidos típicos de las máquinas del submarino a más de 400 yardas de donde te encuentres (con la opción LAY FLACK).

También puedes hacer estallar los proyectiles enemigos en un radio de 1000 metros (opción ATTAK).

La capacidad defensiva del "Red October" se limita a cuatro tubos lanzatorpedos, aunque eso si, preparados para la búsqueda del objetivo enemigo.

Identificar al enemigo es vital para el "Red October". Puedes identificar al enemigo en un radio de 20 millas náuticas.

Una vez que te encuentres con algún navio de la flota americana, establece contacto con el. Identifícate y ríndete. Te darán cobertura hasta las costas americanas.

Si por error atacas a un navio americano, puedes desencadenar una guerra mundial.

La flota soviética tendrá vigiladas todas las rutas de uso frecuente y la entrada a los puertos más importantes. Evítalos.

Según vayas avanzando en el juego, la presión de la flota soviética se irá incrementando sistemáticamente.

No te comuniques por radio con ningún navio, cuando el juego está avanzado, ya que delatarías tu presencia tu solo.

Utiliza el E.S.M. para localizar a los navios enemigos y evitarlos o destruirlos.

BUENA SUERTE!

Silenciosamente, bajo las heladas aguas del Atlántico, se dirige al Occidente.

Los Americanos lo desean.

Los Rusos lo desean de vuelta.

La caza más increíble de la historia se pone en marcha . . .

THE HUNT FOR RED OCTOBER

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA PARA ESPAÑA:

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
 C/. Silva, 6
 MADRID 28013
 Tfnos. 241 94 24 — 241 96 25
 Télex: 22690 ZAFIR E
 Fax: 542 14 10