

Silenciosamente, bajo las heladas aguas del Atlantico, se dirige al Occidente.
Los americanos lo desean.
Los rusos lo desean de vuelta.
La caza mas increíble de la historia se pone en marcha.....

THE HUNT FOR RED OCTOBER

INSTRUCCIONES EN CASTELLANO

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA PARA ESPAÑA:
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
SILVA, 6. 28013 MADRID
TFNOS. 2419424 - 2419625 / TELEX: 22690 ZAFIR E
FAX 5421410

INTRODUCCION

RED OCTOBER es la ultima novedad en submarinos Nucleares Sovieticos de Misiles Balisticos. Armado con 26 misiles SS-N-20 Seahawk esta potenciado para destruir 200 ciudades. Es el primer submarino equipado con el unico y exclusivo Sistema propulsivo "Carterpillar" que hace su deteccion casi imposible.

En esta simulacion eres Marko Ramius, Capitan de primer rango y Comandante de Red October. La mision es llegar a los Estados Unidos de America y fugarle.....Tu primer desafio es negociar la elevacion de Reykjanes cerca de la costa de Islandia, esquivando la Flota Sovietica Roja.

Una vez en el oceano Atlantico tendras que reunirte con la Flota de EEUU y fingir la destruccion de Red October. La tripulacion ignora tus intenciones, pero los sovieticos lo saben. Su objetivo es detenerte a toda costa.

Al frente encontraras muchos peligros y desafios. Para superarlos deberas tener la destreza y artificio propio del lider del mejor submarino Rojo.

Tendras control total en pantalla de Sonar; el ingenioso sistema "Carterpillar"; periscopios de ataque y reconocimiento; torpedos y demas.....

La confrontacion de las dos mas poderosas armadas en el mundo sera el resultado, si eres localizado.

Cuando atacar? Cuando ocultarse? Cuando escapar?

La sentencia final es tuya.

INSTRUCCIONES

MSX :BLOAD"CAS:",R
AMIGA: Introducir el disco cuando la pantalla lo indique y se cargara automaticamente.

ATARI ST: Pulsar en cuanto aparezca el icono HFRO.PRГ y se cargara seguidamente.

AMSTRAD PC 1512-IBM Y COMPATIBLES (CGA): Introducir MS.DOS. Pulsar HFRO RETURN y el disco se cargara automaticamente.

Una vez el juego ha sido cargado encontraras en pantalla el Nivel de Alto Comando. El indicador es en forma de hoz y martillo.

Moviendo el indicador sobre el area deseada y pulsando el boton izquierdo una sola vez traera a la pantalla la funcion seleccionada.

Con la version PC se puede hacer uso del teclado ademas de:

AMSTRAD MOUSE
AMSTRAD JOYSTICK
IBM GAMES ADAPTOR JOYSTICK
MICROSOFT MOUSE

ESTRUCTURA DE COMANDO

PANTALLA DE ALTO NIVEL DE COMANDO

A - Pantalla Visual Principal
B - Cuadro de Controles/Mandos
C - Oficial de Sonar
D - Oficial de Motores
E - Oficial de Armas
F - Periscopios
G - Control Visual Principal
H - Cuadro de Mensajes

MAPA DEL ATLANTICO

La posicion de Red October se muestra con un submarino pequeño rojo. Tambien muestra las posiciones de las Flotas Sovieticas y de OTAN. Las posiciones iran variando segun progresa la mision y dependeran en las ultimas partes de inteligencia obtenidos por Red October.

CUADRO DE CONTROLES/MANDOS

Control instantaneo de la mayoria de las funciones de navegacion. Iconos son activados pulsando el boton una sola vez.

A - Velocidad. Pulsar el nivel deseado seguido del boton de ejecucion.

B - Brújula. Pulsar la direccion a seguir, seguido del boton de ejecucion.

C - Profundidad. Pulsar en el nivel deseado.

D - Dia y Hora. Para acelerar el tiempo apretar el boton derecho continuamente sobre el lado derecho. Para retroceder -y asi ganar tiempo en ciertas situaciones- apretar el boton continuamente sobre el lado izquierdo.

E - Velocidad presente. Indica la velocidad en nudos. Aumenta o disminuye si se usa el pulsador. Seleccionando

0 nudos la orden "Silencio Total" sera ejecutada.

F - Direccion presente. Metodo general para fijar las coordenadas. Si se desea un cambio-rapido de direccion es preferible usar la brújula. (B)

G - Profundidad presente. La profundidad se da en metros. Este indicador es esencial. El limite de seguridad de presion es de 450 metros.

H - Control Visual de Contornos. Muestra los contornos del area instantaneamente.

I - Control Visual de Sonar. Muestra el Mapa de Sonar perteneciente al area visual principal.

Orden de Ejecucion.

Una vez seleccionado el parametro de cambio de velocidad, direccion o profundidad se debera ejecutar la orden.

A - Ejecucion de Orden. Pulsar.

B - Anulacion de Orden. Pulsar.

C - Confirma la funcion que se esta cambiando: velocidad, direccion, etc.

D - Funcion presente. Muestra el estado de la funcion en el momento de efectuar la orden.

E - Boton de disminucion. Disminuye el nivel indicado en D.

F - Boton de aumento. Aumenta el nivel indicado en D.

OFICIAL DE SONAR

A - SONAR/CONTORNO VISUAL

Contorno del fondo de mar en relacion a Red October. Cuanto mas oscuro el color mas es la profundidad. Es esencial usar esta funcion en la zona de Reykjanes que es una de las mas arriesgadas.

POSICION DE SONARS ACTIVOS/PASIVOS:

- A - Red October
- B - Fuentes de Sonar y referencias
- C - Flechas indicatorias
- D - Referencias de Sonar
- E - Control de Informacion Sonar

B - SONAR ACTIVO

Pulsar en el icono y señales de Sonar activo seran emitidas indicando, asi, presencia de otras naves en el area.

C - CUADROS CROS-SECCIONAL

Visualiza el perfil cross-seccional del fondo del mar con opcion de magnificacion o disminucion.

D - HIDROFONIA

Permite un analisis mas extenso del cuadro cros-seccional.

E - EXIT

Salida a nivel de Alto Comando.

OFICIAL DE MOTORES

Seleccionaldo este icono se demostrara los diversos metodos de propulsion.

- Energia Nuclear
- Energia Diesel
- Sistema "Cartepillar"
- Sistemas de Helices
- Exit

El sistema "Carterpillar" consiste en la aspiracion del agua a traves de la proa y su expulsion por la popa, propulsionando de esta manera la nave, y eliminando el sonido y reverberacion que resultaria con el uso de helices.

OFICIAL DE ARMAS

Control de Torpedos Acusticos -el sistema ofensivo de Red October-

Status de los cuatro cilindros de torpedos acusticos.

Anulacion manual de la opcion.

Direccion, elevacion y angulo de cada torpedo:

A - Flechas alteracion angulo de elevacion.

B - Flechas alteracion direccion.

C - Direccion presente de torpedo.

D - Angulo de elevacion presente de torpedo.

Fire, lanzamiento de torpedo.

Planteamiento de decoys electronicos para desviar misiles amenazadores.

PERISCOPIOS

Inspeccion del horizonte e identificacion de objetivos.

A - Actividad Sonar

B - Nivel de carga de Baterias

C - Periscopio izquierdo

D - Orientacion de periscopio

E - Periscopio derecho

F - Nivel de Aire Comprimido

G - Actividad E.S.A. (Medidas electronicas de Vigilancia)

H - Vista de Periscopio

Seleccionar este icono para entrar en funcion de ataque.

A - Objetivo de ataque

B - Control "Lock on Target"

Periscopio de noche. Intensifica la imagen en la oscuridad.

Sistema Electronico de Vigilancia (E.S.M.)

La antena de este sistema capta mensajes transmitidos por otras naves pasandolos directamente al capitan, proporcionando posiciones de otras flotas en el Atlantico.

CUADRO DE MENSAJES

Confirma las ordenes pasadas a los diferentes oficiales segun se progresa en la mision. Usando las flechas Arriba/Abajo se podra revisionar todas las ordenes.

OPCIONES DEL JUGADOR

Pulsando el boton derecho traera a pantalla diversas opciones:

SAVE GAME - Esta opcion permite al jugador guardar su posicion actual en el juego y copiarlo a disco en blanco.

LOAD GAME - Permite recargar el juego y continuar desde la posicion en que se dejo previamente y asi sucesivamente, se podra continuar por dias, semanas o meses si se desea.

RECOGNITION

CHARTS - Para identificar naves y reconfirmar la informacion obtenida por periscopio.

STRATEGY

HINTS - Pista de estrategia, tacticas a seguir para eludir deteccion.

CONTROLLING

RED OCTOBER Mas detalles para el control de Red October y uso de sistemas operativos.

ATENCION: UNA VEZ QUE SE HA TERMINADO DE

CARGAR EL JUEGO DEBES SALVAR LA PANTALLA CON LA OPCION SAVE EN UNA CINTA VIRGEN PARA QUE CUANDO TE DESTRUYAN SOLO TIENES QUE PRESIONAR PLAY EN TU CASSETTE Y ASI PODER SEGUIR JUGANDO.