# LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO™

BASADO EN

*La Película*

® TM y © 1990 por Paramount Pictures
Todos los derechos reservados. Grand Slam Video Ltd. Usuario autorizado

# LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO™

TM y © 1990 por Paramount Pictures
Todos los derechos reservados. Grandslam Video Ltd. Usuario Autorizado.
Diseño de Ordenador © 1990 Grandslam Video Ltd.

**CREDITOS**

DISEÑADO Y PROGRAMADO POR IMAGES LTD.

VERSION IBM PC PROGRAMADO POR WALKING CIRCLES.

MUSICA POR JOLYON MYERS.

# INSTRUCCIONES A LOS COMANDANTES: TU MISION

Silenciosamente, bajo las aguas heladas del Atlántico, el submarino con misiles nucleares secreto ruso, OCTUBRE ROJO, se dirige hacia Occidente...

El Octubre Rojo está armado con misiles Seahawk 26 SS-N-20 capaces de destruir 200 ciudades y es el orgullo de la armada soviética. A ti, como Comandante Superior de Submarinos Rusos, se te ha ordenado probar lo último en tecnología naval soviética: un submarino muy poderoso y silencioso que posee además un único y revolucionario sistema de guía por oruga, por lo que es casi imposible detectarlo.

Los oficiales que has escogido te son totalmente fieles y arriesgarán sus vidas por ti, pero la tripulación alistada no sabe nada acerca de vuestra misión... DESERTAR.

La marina de los Estados Unidos no está segura de tus intenciones reales, pero ha sido convencida por Jack Ryan, Oficial Superior de Inteligencia de la CIA, de que tu deserción será cierta.

Desgraciadamente, la Flota Soviética de Bandera Roja, una de las flotas más poderosas del mundo, tiene órdenes de perseguirte y destruirte A TODA COSTA.

En esta batalla mortal de supervivencia debes completar sucesivamente cinco niveles de acción:

## NIVEL 1

Debes dejar a Jack Ryan en el Submarino Estadounidense Dallas, en medio del Atlántico. El tiempo es malo. Jack odia volar. Los fuertes vientos y la escasez de combustible, aumentarán el peligro para Jack. Un movimiento en falso y Jack habrá muerto, interrumpiéndose la misión.

## NIVEL 2

Navega por los peligrosos arrecifes Reykjanes, uno de los puntos clave de la Ruta Roja uno. Tendrás que navegar a través de

profundos y estrechos canales, evitar misiles buscadores de calor guiados automáticamente y minas, así como no ser detectado.

**NIVEL 3**

Conduce con éxito a Jack Ryan para que se reúna con el Octubre Rojo desde un minisubmarino con el que se necesita una gran precisión y habilidad.

**NIVEL 4**

Enfréntate a la batalla final (o eso es lo que piensas) con la Flota Soviética de Bandera Roja. La totalidad de las fuerzas de su Armada se enfrentan a ti: misiles buscadores, cargas de profundidad y comandantes de submarinos completamente dedicados a perseguirte. SERAS DETENIDO...

**NIVEL 5**

Finalmente has triunfado ¿o no? Aguarda al último desafío. ¿Podréis tú y el valioso Octubre Rojo sobrevivir?

RECUERDA que tienes unas armas muy especiales y poderosas, también tienes un único y casi indetectable sistema de guía por oruga y la ventaja del sigilo. Usa todo con cuidado y puede que sobrevivas.

***Los Americanos quieren el OCTUBRE ROJO.***
***Los Rusos quieren recuperarlo.***
***La persecución más increíble de la historia ha dado comienzo.***
***¡COMIENZA LA CAZA!***

**CARGA**

Nota para los propietarios del Amiga, Atari ST y PC:
Para evitar las infecciones de virus apaga el ordenador durante al menos 30 segundos antes de cargar el disco HFRO.

**AMIGA**

Introduce el disco y enciende el ordenador. El juego se cargará ahora.

## ATARI ST

Introduce el disco y apaga el ordenador. El juego se cargará ahora. Sólo funciona con Atari de doble cara.

## IBM PC

Apaga el ordenador, carga el MSDOS y 2.0 o superiores. Cuando en la pantalla aparezca A>, teclea HFRO y escoge el adaptador de pantalla, CGA, EGA, TGA o VGA.

## AMSTRAD DISCO

Introduce el Disco por la Cara 1 y teclea: | CPM <RETURN>.

## AMSTRAD CINTA

Introduce la cinta, rebobínala hasta el principio de la cara 1 y teclea <CTRL><ENTER>. Pulsa PLAY en la cinta y cuando se te indique, pulsa cualquier tecla.

## SPECTRUM CINTA
## USUARIOS DEL 128K

Introduce la cinta, rebobínala hasta el principio de la Cara 1, selecciona el TAPE LOADER desde el menú. Pulsa PLAY cuando se te indique.

## USUARIOS DEL 48K

Introduce la cinta, rebobínala hasta el principio de la Cara 1, teclea LOAD"<ENTER>. Pulsa PLAY.

## CINTA C64

Introduce la cinta, rebobínala hasta el principio de la Cara 1 y pulsa: <SHIFT><RUN/STOP>. Pulsa PLAY.

## C64 DISCO

Introduce el Disco Cara 1 y teclea: LOAD"*",8,1, <RETURN>.

## CONTROLES

El joystick se utiliza para controlar todas las versiones incluyendo la IBM/PC si se ajusta.

Además, los controles del teclado son definibles por el usuario a excepción del Commodore C64. Por favor, define las teclas antes de jugar. Los usuarios del Atari ST y Amiga pueden optar a usar el ratón en el Nivel 5 para tener más precisión (Pulsa M).
En el Commodore 64 se aplican las siguientes teclas:
F1: Música; F3: Música no/Efectos de sonido sí; F5: Silencio; Espacio: Cambiar de unidad de disco; P: Pausa; Run/Stop: Abandonar juego.

**NOTA: PUNTOS EXTRAS (NIVELES 2 Y 4)**

| | | |
|---|---|---|
| E — Energía | ST — Supertorpedos | I — Invencibilidad limitada |
| P — Puntos | S — Bombas inteligentes | D — Vida extra |

Usa todo para vencer.

# COMIENZA LA CAZA