

PHM PEGASUS

La lancha rápida lanzamisiles Hydrofoil, es el barco de guerra de la era del avión a reacción; vuela sobre el agua (no todas las TOP GUN vuelan en el aire), tan ágil que el radar enemigo le

confunde con un helicóptero en vuelo rasante. Tan rápida, que el enemigo no tiene segundos para reaccionar. Tan mortífera que no hay una segunda oportunidad.



© 1987 Lucasfilm Ltd.

© 1987 Lucasfilm Ltd.



TM & © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). All rights reserved

Edita y distribuye DRO SOFT,

DRO
SOFT

PHM
PEGASUS

AMSTRAD

3EA011



PHM PEGASUS

PATROL HYDROFOIL MISSILE CRAFT SIMULATION

LUCASFILM GAMES



AMSTRAD

PHM PEGASUS

Objetivos: Después del entrenamiento preliminar, la capacidad para pilotar una lancha rápida habrá mejorado notablemente y estará preparado para afrontar los distintos misiones. Al final de cada misión, recibirá la puntuación correspondiente en base a cinco factores: 1) Objetivo Principal (completado) 2) Enemigos destruidos. 3) Enemigos dañados. 4) Tiempo restante del límite. 5) Factor de supervivencia.

Rango: Esta basado en los puntos obtenidos con diferentes escalas por cada misión, dependiendo del nivel de dificultad. Los rangos son los siguientes: «Deck Mopper», «Enigma», «Lieutenant», «Comander», «Capitan», «Comodoro», «Rear Admiral», «Admiral».

OPERANDO CON LA HIDROFOIL: Puedes cambiar entre el control desde el puente o desde el mapa de operaciones, cada una de estas dos formas usa una serie de comandos de teclado y joystick distintos. Consulta la tarjeta adjunta.

CONTROL DESDE EL PUENTE: Los instrumentos vienen detallados en la siguiente lista.

Giroscopio: Indica el rumbo norte expresado en grados.

RPM: Indica la velocidad de las máquinas.

Velocidad: Indica la velocidad en Nudos.

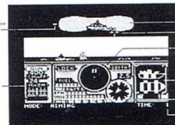
Radar: Muestra la zona operativa, según alcance.

Estado del armamento: Indica que tipo de armamento está activado y la munición que le queda o el número de misiles en el caso.

Fuel: Indica la cantidad de combustible restante.

Indicador de Daños: Indicador rojo muestra daños considerables.

Indicador amarillo: muestra daños leves.



ARMAMENTO Y SISTEMAS DE DEFENSA. La hidrofoil está equipada con la más avanzada tecnología en armamento y sistemas estratégicos de defensa. La información siguiente es una descripción general de cada una de las armas y su correcta utilización.

Cañón de 76 mm. De gran utilidad para combatir las lanchas de pequeña envergadura y provocar daños considerables en las de mayor tamaño. Con una cadencia de disparo de 90 proyectiles por minuto, lo convierten en un arma infalible.

Cohetes antisubmarino. El sistema Mark 34 Chafforce, del que está provisto, permite actuar como pantalla defensiva de los ataques con misiles que podamos sufrir. Los cohetes al estallar dispersan en el aire miles de partículas de una aleación de aluminio que intercepta el sistema de radar de los misiles enemigos.

Misiles Harpoon. Los misiles Harpoon son uno de los más potentes sistemas de armamento con que dispones, poseen un gran radio de acción y son infalibles para pequeñas flotas con un solo lanzamiento.

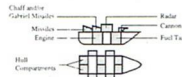
Misiles Gabriel (sólo en la hidrofoil israelí). Estos misiles poseen un radio de acción menor que los Harpoon, pero su sistema de guía los ha convertido en armas terribles. Utilizados en el radio de alcance del cañón.

Misiles Exocet (sólo en la hidrofoil italiana). Un tipo de misiles muy famosos por su actuación en la guerra de Argentina. Son de un efecto muy similar a los Harpoon.

Radar: El Rango de su sistema de radar es normalmente de 40 millas. El radar y la hidrofoil son representados en el mapa mediante un círculo parpadeante, si el círculo no parpadea es muy posible que tengas cerca un navío enemigo.

Fuertes auxiliares: Pueden mandar Helicópteros de reconocimiento para utilizar su sistema de radar, sólo disponible desde el mapa de operaciones.

Datos: El indicador de Datos te indicará los sufridos debido al mal funcionamiento o a los ataques enemigos. Los daños leves en amarillo y los Graves en rojo. El índice de Datos en los distintos sistemas responderá con un mal funcionamiento de estos o la total inutilización del sistema, según el carácter del daño sufrido.



SISTEMAS DAÑADOS: A continuación referimos los efectos causados sobre los distintos sistemas por daños leves o graves.

Cañón de 76 mm. Daño ligero provocará la desviación de los proyectiles, y si es más grave dejará de funcionar.

Radar: Un daño ligero provocará una restricción de señal a unas 20 millas, si el daño es más grave, la señal será sólo de 10 millas.

Antisubmarino: Un Daño ligero desviará los disparos, y un daño más grave, inutilizará el sistema de defensa contra misiles.

Misiles: Con un Daño ligero los misiles se desviarán de su objetivo, si el daño es grave se inutilizará el sistema.

Tanques de Fuel: Se va perdiendo combustible en la medida del daño recibido, considerándose fallada la misión si este se perdiera.

Máquinas: Al igual que el Fuel, los daños en las máquinas irán provocando la pérdida de velocidad de la lancha, hasta su completa inmovilización, donde se dará por fallada la misión.

ACTIVANDO LOS SISTEMAS DE ARMAMENTO: Puede ser utilizado el joystick para activar y desactivar los sistemas de armamento. Pulsando la barra espaciadora se cambia entre el modo manual de la lancha, o entre el modo activar los sistemas de armas. Para activar un arma determinada, primero debes seleccionar un objetivo dentro del radio de señal de tu radar -T- tan pronto se detecte un enemigo en el radar, pasará al modo de Primitivos, donde podrás localizar en la parte superior de la PANTALLA el tipo de objeto detectado. Para activar el armamento, mueve el cursor de armamento (Fig. 1) sobre el objetivo en el modo Primitivos. Para disparar pulsa el botón de fuego o RETURN en el teclado. También se puede corregir el disparo mediante el corrector de disparo (Fig. 1), mueve el cursor, sobre el corrector, y dispara de nuevo. Ver la carta Adjunta.

MAPA DE OPERACIONES: Como ya indicamos, puedes cambiar entre el control desde el puente, o desde el mapa de operaciones. Mira la tarjeta adjunta. El mapa muestra el área total operativa por la hidrofoil. Pueden verse los bordes costeros, la localización y sus fuerzas aliadas (helicópteros, lanchas), así como de las fuerzas enemigas (dentro del radio operativo del radar). La hidrofoil está marcada en blanco con su radio de acción. Las fuerzas aliadas de las que hablamos antes, sólo pueden verse desde el mapa de operaciones, no desde el puente, mira la tarjeta adjunta para más detalles.

MAPA DE OPERACIONES: Piloto Automático: Para marcar un Curso en la hidrofoil, Primero asegúrate de que está esta correctamente seleccionada (ver carta adjunta), y lleva el cursor al punto de destino, luego pulsa 1-5 dependiendo de la velocidad que se quiera imprimir a la hidrofoil. Pulsando 0 se detiene la hidrofoil. Para volver al modo manual, simplemente seleccionar la opción de Puente.

Control de lanchas y helicópteros: Desde el mapa de Operaciones se puede enviar fuerzas aliadas, Helicóptero, convoys de lanchas. Las fuerzas auxiliares son identificables por el color, Verde para helicópteros, gris para convoy. Cada uno posee un icono distinto, para verlos pulsa -D-.



- MISIONES: 1) BATTLE TRAINING: Objetivo: Hundir todos los barcos enemigos. Graduación: Teniente. Barcos enemigos: Osa I, Nanchuka II. Estrategia: Utilizar el cañón para los barcos pequeños, y guarda los misiles para los grandes.
- 2) GRADUATION EXERCISE: Objetivo: Hundir todos los barcos enemigos. Graduación: Teniente. Barcos enemigos: Osa I, Nanchuka II. Estrategia: Usa los misiles para las grandes distancias, y el Cañón, vigila el radar por la aparición de misiles enemigos, utiliza los antimisiles chaff.
- 3) TERRORIST ATTACK: Objetivo: Hundir las lanchas terroristas. Graduación: Comandante. Barcos enemigos: Osa I, Osa II, Zhuk. Estrategia: Las lanchas terroristas se hallan al oeste de tu posición actual, y desplazándose rápidamente hacia el Norte. Intenta cortarles el paso, mientras atacas a sus aliados. Guarda los misiles para las lanchas tipo OSA.
- 4) A BETTER PART OF VALUE: Objetivo: Escapar hacia el límite sur del mapa con la menor cantidad de daños posibles. Graduación: Comandante. Barcos enemigos: Komar, Assad (lanzamisiles). Estrategia: Muévete a la mayor velocidad posible, adelantándose dentro del límite de alcance de tus misiles.
- 5) SEARCH FOR TERRORIST: Objetivo: Hundir los dos tipos de lancha Nanchuka. Graduación: Capitán. Barcos enemigos: Osa I, Osa II, Nanchuka II. Estrategia: Intenta evitar los otros navíos en tu camino. Guarda los misiles para ellos.
- 6) SUPPLY CONVOY: Objetivo: Llevar un convoy de barcos a la parte sureste del límite del mapa. Graduación: Almirante. Barcos enemigos: Vospet. Estrategia: Mantén una velocidad de 2 para ahorrar combustible, salvo que sea imprescindible, mantente siempre entre el enemigo y tu convoy.
- 7) SURVEILLANCE MISSION: Objetivo: Fotografar todos los 8 barcos que se hallan en el Caribe, sin hundirlos. Graduación: Contralmirante. Barcos enemigos: Cargueros y Osa II (lanzamisiles). Estrategia: Los cargueros se mueven muy lentamente, utiliza los helicópteros para localizarlos lo antes posible.
- 8) JIHAD: Objetivo: Escortar a un barco al Océano Índico. Graduación: Almirante. Barcos enemigos: Osa I y Osa II. Estrategia: Esta sólo esta vez.

TABLA DE COMANDOS SFC

Puente	Mapa operaciones
X PAUSA/ESTATUS	MISMO
V QUIT	MISMO
C CAMBIA PUENTE/MAPA	MISMO
K DOBLA EL TIEMPO	MISMO
L DIVIDE EL TIEMPO	MISMO
N RETORNA TIEMPO REAL	MISMO
0 S2 CONTROL VELOCIDAD	MISMO/EN LANCHA AUXILIAR
Y DOBLA ALCANCE RADAR	N/D
2.5 MILLAS A 40 MILLAS	
R DIVIDE ALCANCE RADAR	N/D
HASTA 2.5 MILLAS	
T SELECCIONA PRISMATICOS	N/D
D MODOS MANIOBRAS/ARMAS	RADAR/ICONOS
6 CANON (MOD0)	MOD0 PATRULLERA
7 COHETES (MOD0)	MOD0 CONVOY
8 MISILES (MOD0)	MOD0 HELICOPTERO 1
HARPONEXCOT	

9 SPACE
Q.O.P.A:
01
P1
01
A1

MISILES GABRIEL
FUEGO
DIRECCION DEL ARMAMENTO
GIRA LANCHA IZQUIERDA
GIRA LANCHA DERECHA
ACCELERAR
DECELERAR

MOD0 HELICOPTERO 2
N/D
MUEVE CURSOR DESTINO
N/D
N/D
N/D
N/D



Francisco Remiro 5-7
28028 Madrid
Teléfono (91) 246 38 02