

# The Hunt for Red October.

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

Les sous-marins sont considérés comme les "navires fer de lance" du moment. Toute grande puissance maritime investit dans une technologie sophistiquée afin de rendre ces armes potentielles plus difficiles à détecter et plus redoutables.

Le sonar est l'ennemi principal du sous-marin. Tandis que les mesures passives telles que nouveaux dessins de coque et revêtement anechoïde (absorbant le bruit) sont devenues courantes; les sous-marins doivent encore faire face aux épuisantes chasses menées par les bâtiments et aéronefs équipés de sonars.

Une fois localisé par les chasseurs, la charge sous marine reste l'arme traditionnelle pour attaquer un sous-marin. Cependant placer un sous-marin moderne doté d'un système d'arme sophistiqué, à portée de charge sous marine; est une manoeuvre risquée pour un bâtiment de surface.

La plupart des navires Soviétiques de lutte anti sous marine (lutte ASM) ont un lance roquette pour augmenter la portée de leurs armes. Ceci tente de résoudre le problème de la torpille devenue trop lente et de portée trop réduite. Elle doit être amenée sur la cible pour pouvoir faire mouche.

La marine Américaine est sur le point de mettre en service le ASW-SOW (Anti Submarine Warfare - Stand Off Weapon) utilise un missile qui, tiré à distance de sécurité, amène la torpille qui plonge à portée de sa cible. Les sous-marins peuvent aussi tirer des torpilles sur d'autres sous-marins, mais en général ces derniers ont la possibilité de fuir.

Cependant les mines et les aéronefs sont de grosses menaces pour les sous-marins. De nombreux sous-marins ont un système d'alarme à la mine pour les aider à éviter les mines à capteurs de la marine Américaine. Ces dernières n'ont pas de système d'identification ami/ennemi (IFF: Identification Friends and Foes) et elles lâchent automatiquement une torpille dès qu'elles sont provoquées.

La menace aérienne est de loin la plus mortelle et ce tant que les sous-marins auront des difficultés pour la détecter et la détruire. Une force navale en chasse peut élargir sa zone d'investigation grâce aux aéronefs, tout en restant hors d'atteinte d'un sous-marin.

En général, un engagement de lutte anti sous marine comporte plusieurs étapes distinctes.

La première étape est la recherche de la proie. Pour cela le chasseur opère à vitesse opérationnelle de lutte ASM. De plus, il est préférable de faire cette recherche avec des senseurs passifs aidés par des données satellite et des balises de détection posées au fond des Océans.

Dès qu'un contact a été obtenu, la phase de classification commence. La signature acoustique de la cible est comparée à la banque de données du chasseur.

Ceci permet de déterminer le type de la cible. Pour éviter de donner sa position, le chasseur doit faire cette opération avec des senseurs passifs si possible.

Le chasseur doit ensuite se mettre en position d'attaque afin d'optimiser le potentiel de ses armes. Dans le cas d'un sous-marin cela correspond environ à la moitié de la portée de ses torpilles qui est au maximum de 10 à 12 miles nautiques. Si cette attaque rate, vient ensuite une phase de poursuites et d'évitements entre les deux adversaires; jusqu'à ce que l'engagement cesse soit par un coup fatal, soit par la fuite d'un des adversaires.

Durant le combat, la torpille acoustique représente un danger. Un leurre peut alors être remorqué dans le sillage à environ 400 yards afin de simuler un bruit d'hélice; trompant ainsi la torpille.

Si une menace sous marine est repérée, elle doit être complètement investiguée. Tandis que le gros de la force s'éloigne les

batiments de lutte ASM et leurs aeronefs tentent de reprendre le contact.Des tactiques telles que courses rapides et bruyantes suivies d'affuts silencieux sont souvent utilisées par les commandants de sous-marins.

En résumé,le commandant d'un sous-marin nucléaire,controle une des armes les plus puissantes connues de l'homme \_\_\_ difficile à détecter;prompt à frapper \_\_\_

Les décisions rapides sont à l'ordre du jour,mais une faute de jugement peut couter très cher.....

\*\*\*\*\*

INFORMATIONS POUR LE COMMANDANT

En tant que commandant de sous-marin le plus ancien,vous devez tester le nec-plus-ultra de la technologie navale soviétique:un sous-marin tellement silencieux avec son nouveau et révolutionnaire système de propulsion qu'il est pratiquement indétectable.

Cependant vous avez décidé de passer à l'Ouest.Vos officiers triés sur le volet,sont tous volontaires pour risquer leur vie en se joignant à vous.Le reste de l'équipage ne sait rien de votre entreprise et vous devez vous assurer qu'il en sera toujours ainsi. Avec prudence vous maquillez vos ordres de mission afin qu'ils se superposent avec votre décision.

Malheureusement,sur tout bâtiment Soviétique de cette importance, se trouve un officier politique du KGB d'un rang au moins égal au votre;et ce dernier ne manquerait pas de voir le maquillage des ordres.C'est pourquoi vous le tuez peu après l'appareillage.De plus vous avez alerté les autorités Soviétiques de l'énormité de votre crime en envoyant une cassette confession à votre amiral.Les Russes vont donc essayer de vous arrêter à tout prix.De même vous ne pouvez pas compter pleinement sur les Américains qui sont loin d'être certains que vous ne jouez pas le double jeu.

La simulation commence dans les SILLONS DE REYKJANES;profondes vallées sous marines dans lesquelles il faudra passer sans se faire détecter.Dispersés dans cette zone se trouvent des navires et sous-marins Soviétiques,ainsi que des sous-marins d'attaque Américains. De plus un filet d'écoutes sous marines s'y trouve,ayant pour seul but d'éviter qu'un bâtiment tel qu'OCTOBRE ROUGE puisse passer.

A partir de maintenant,bien que la discrétion soit importante vous devez aller de l'avant.Plus tard durant le voyage,les événements prévoient une panne du réacteur nucléaire et de son installation.Vous serez alors obligé d'utiliser les moteurs diesels électriques.L'utilisation de ce mode de propulsion demande à faire surface pour recharger les batteries,ce qui augmente les risques de détection.

C'est pourquoi si vous ne progressez pas suffisamment dès le départ,vous vous promettez de gros problèmes pour la suite des événements.

Une fois vos ordres maquillés lus à l'équipage vous devez éveiller d'éveiller leur suspicion.Une mauvaise navigation peut amener l'officier responsable à poser des questions,et vous risquez d'être relevé de votre commandement.

Le plan est donc simple.Vos ordres sont de tester les défenses Américaines sur la cote Est des USA.Au cours de la traversée de l'Atlantique votre officier mécanicien doit provoquer une fuite dans l'installation nucléaire,qui vous obligera à évacuer l'équipage sur un navire Américain présent.Les officiers d'OCTOBRE ROUGE dans un geste héroïque saborderont leur sous-marin pour éviter qu'il ne tombe aux mains des capitalistes.

En fait les Américains,ont arrangé un rendez-vous avec vous;où il feront couler un de leurs sous-marins afin de pouvoir garder

OCTOBRE ROUGE à leur profit.Ce rendez-vous est prévu juste en dehors des eaux territoriales Américaines. Entrer dans ces eaux n'est pas une catastrophe, par contre, le fait de venir à quai dans un port des USA en deviendrait rapidement une; car dans ce cas l'URSS serait en droit de réclamer la restitution de son sous-marin.

Cette simulation vous donne la possibilité de vous mesurer contre la flotte la plus puissante du monde. MAIS ÊTES VOUS PRET A ASSUMER CETTE TACHE.....

\*\*\*\*\*

#### LE JEU STRATEGIE ET TACTIQUES

Le controle du sous-marin OCTOBRE ROUGE se fait entierement par icones, ce qui permet une transmission douce des ordres. Une fois l'ordre donné par le commandant, l'officier responsable accuse réception et exécute cet ordre; de plus il confirme l'exécution de l'ordre dans la fenêtre message.

La vitesse, le cap et l'immersion sont les trois concepts vitaux pour un commandant de sous-marin. C'est pourquoi vous les avez toujours à la vue sur le panneau à gauche de l'écran.

La zone centrale peut être utilisée à plusieurs fonctions. Vous pouvez aussi bien voir la carte générale de l'Atlantique Nord que votre situation locale. Cette carte donne la dernière position approximative des différentes escadres. Cependant ces données ne sont pas entretenues et plus on avance dans le temps, plus elles deviennent fausses.

L'écran contour (contour screen) est d'un grand intérêt au début du jeu alors que vous négociez une série difficile de vallées dans les SILLONS DE REYKJANES, nommés "Avenue GORSHKOV" par les équipages de la flotte du Nord en l'honneur de leur chef: l'amiral GORSHKOV.

Cet endroit est le point de départ de tous les sous-marins lance-missiles Soviétiques. On y trouve aussi des sous-marins d'attaque tant Américains que Russes, parés à toute éventualité.

Cet écran vous permet de prévoir vos routes en toute sécurité. Le balayage sonar peut être superposé à cet écran vous donnant l'identification des navires se trouvant dans votre voisinage.

Vous pouvez également utiliser cette partie d'écran pour observer les vues de périscope et avoir ainsi plus de détails sur les bateaux présents. Le périscope d'attaque peut caler les données de tir afin d'augmenter vos chances de succès. La grande force du sous-marin est la surprise. Votre habileté à attaquer sans préavis et à disparaître silencieusement dans les profondeurs est la clé de votre survie.

Le seul avantage d'OCTOBRE ROUGE sur ses contemporains amis et ennemis est son système de propulsion nommé "CHENILLE" qui facilite un mouvement silencieux vous rendant pratiquement indétectable. Cependant pour utiliser ce système il vous faudra réduire votre vitesse aux environs de: "AVANT DEUX TIERS". Plus vous mettez de temps pour rejoindre votre rendez-vous, plus vous augmentez les risques de vous faire détecter par la flotte Soviétique. Evitez donc tout délai inutile.

Pour réussir votre mission vous devez livrer OCTOBRE ROUGE aux Américains, dans un état parfait. Toute faute signifie une mort certaine.

#### Navigation

Pendant la première partie du jeu vous devez naviguer dans les Sillons de Reykjanes, l'un des endroits les plus dangereux du monde pour la navigation sous-marine. Grâce à vos appareils dont l'indicateur de profil (cross section window) vous pourrez choisir la route la plus sûre de la zone.

Les routes principales de cette zone sont bien connues des

commandants de sous-marin. Les Russes, les Américains et les Pays de l'OTAN sont déjà en place; à vous de les éviter en passant au milieu d'énormes obstacles rocheux, et en limitant l'emploi de votre sonar. Vous risquez donc d'endommager OCTOBRE ROUGE en talonnant le rocher.

Il y a aussi le danger des mines. Les mines à capteurs posées par les Américains ne reconnaissent personne et sont capables de tirer une torpille acoustique. D'autres types de mines peuvent également se trouver là. L'officier chargé des moyens hydrophoniques peut vous tenir au courant de la présence de ces dangers.

Lorsque vous entrez dans le domaine de détection d'un navire, votre système CHENILLE diminue le risque d'être détecté. Cependant si vous utilisez à ce moment là tout autre système actif (tel que sonar, ...) vous annulez votre avantage acquis.

Pour éviter toute détection il faudra diminuer la vitesse, le niveau sonore et jouer avec l'immersion en fonction des conditions locales. En utilisant toutes les possibilités d'OCTOBRE ROUGE et la nature du fond, vous avez de grandes chances d'échapper à vos poursuivants.

#### Subissant une attaque

Il est possible qu'un sous-marin vous prenne en chasse sans que vous le sachiez. Il est donc vital de vérifier de façon régulière que personne ne se trouve dans votre sillage. La manoeuvre dite "l'Ivan Fou" et qui consiste à faire un brusque virage de 360 degrés est d'un emploi courant. Il en résulte pour tout sous-marin suiveur de devoir agir rapidement, silencieusement et de changer de route s'il ne veut pas être découvert.

Si OCTOBRE ROUGE est attaqué il peut réagir de diverses façons:

— La plus simple est de gagner la torpille de vitesse. En effet les torpilles modernes ne sont pas aussi rapides qu'un sous-marin à pleine puissance. Mais le niveau de bruit créé par cette méthode laisse présager une longue partie du "chat et la souris".

— La deuxième possibilité est de remorquer un leurre électronique à environ 400 yard sur l'arrière. Ce dernier simule le bruit d'une hélice qui trompe la torpille acoustique sur la position de sa cible.

— La troisième méthode, de loin la plus osée consiste à faire face à la torpille. Afin de se prémunir contre l'explosion de celle-ci vous devez être à son contact dans sa zone de sûreté. Cette zone est la distance minimale (environ 1000 mètres) qu'une torpille doit parcourir avant que son système de mise à feu ne soit actif. Cela permet au sous-marin tireur de se protéger de sa propre torpille. Une telle interception réussie ne provoque qu'un choc avec la torpille.

#### Évitant l'attaque

Les capacités défensives d'OCTOBRE ROUGE se limitent à quatre tubes lance-torpille. Considéré comme un lanceur de missiles nucléaires, les torpilles sont sa seule arme contre un poursuivant quel qu'il soit. Une fois l'ennemi identifié vous devez le mettre à portée de tir. C'est à dire le tenir au maximum à 10 ou 12 miles nautiques (la meilleure distance étant la moitié de cette portée).

Bien que les torpilles puissent être tirées sur des azimuts sonar grâce au calculateur de tir; il faut savoir que beaucoup d'attaques sont encore menées au périscope malgré les risques évidents de détection.

Si le mécanisme manuel de tir torpille a été initialisé, l'azimut et le site de la cible deviennent alors des éléments importants.

#### Tactique Américaine

A travers cette simulation, le seul but de la marine Américaine est de traquer OCTOBRE ROUGE et de le récupérer en aidant son commandant à passer à l'Ouest. Pour y parvenir elle devra tromper

la flotte Soviétique tout en poursuivant votre sous-marin avec leurs sous-marins d'attaque.

Les Américains essaieront donc d'établir le contact en surface au point de rendez vous. De plus ils feront sauter un de leurs sous-marins afin de permettre le changement d'identité d'OCTOBRE ROUGE.

#### Tactique Soviétique

La manoeuvre Soviétique consiste à vous arrêter à tout prix. Tous les sous-marins lanceurs d'engins Soviétiques sont rentrés dans leur base afin de ne pas inquiéter les Américains qui verront trois escadres Russes se deployer en Atlantique.

Chacune de ces flottes s'organise pour mener leur recherche conjointement tout d'abord dans la zone de départ puis sur tout l'Océan.

L'aéronavale Soviétique participe à ces recherches. Dès le départ du jeu les sous-marins d'attaque Soviétiques vont prendre position aux entrées des ports tant militaires que commerciaux de la cote Est des USA; afin d'éviter l'entrée d'OCTOBRE ROUGE dans l'un d'eux.

Tous les chalutiers "espions" dotés de systèmes de détection sophistiqués participent à la chasse. Toute information venant de l'un d'eux, représente un réel danger pour OCTOBRE ROUGE et son équipage.

Les tactiques Russes varient avec chaque jeu. Vous pouvez vous attendre à des réactions surprenantes de la part de la flotte Soviétique.

Si votre désertion réussit de nombreux officiers Soviétiques vont connaître la disgrâce en perdant leur travail et même leur vie. Aussi vont-ils prendre tous les risques pour réussir leur mission.

Plus le jeu avance, et plus les chances de réussite des Soviétiques augmentent. Cependant il est bien connu que leurs moyens de communication sont peu discrets et peuvent donner des indications précieuses quant à leurs mouvements.

L'emploi prudent de l'ESM (Electronic Surveillance Measure) peut donner ces précieuses indications.

\*\*\*\*\*

#### COMMANDES MANUELLES

OCTOBRE ROUGE est le tout dernier sous-marin nucléaire lanceur d'engins Soviétique. Armé de 26 missiles balistiques (SS-N-20) à têtes multiples (8 têtes de 500 kilotonnes par missile), il est capable de détruire 200 villes. Il est également le seul à être équipé du système de propulsion nommé CHENILLE.

Dans cette simulation vous êtes le Capitaine de Vaisseau Marko RAMIUS, commandant du sous-marin OCTOBRE ROUGE. Votre mission: conduire OCTOBRE ROUGE vers la cote Est des USA afin de passer à l'Ouest.

#### La désertion

Votre intention de passer à l'Ouest a fait l'objet d'une préparation de plusieurs mois. Le jeu commence alors que le sous-marin négocie les SILLONS DE REYKJANES au large des cotes d'Islande.

C'est dans cette zone que passe la route privilégiée des sous-marins Soviétiques de la Flotte du Nord pour rejoindre l'Atlantique et patrouiller le long des côtes Américaines.

Naviguer dans cette zone demande une grande habileté. De plus les USA et l'OTAN ont concentré ici leur filet d'écoute sous marine.

Votre objectif est de pénétrer dans l'Atlantique, pour vous rendre au point de rendez vous avec les Américains, loin de la flotte Soviétique; et négocier le transfert de votre équipage. Ceci permettant aux Américains de monter un subterfuge laissant croire à la perte du sous-marin OCTOBRE ROUGE afin de le récupérer secrètement.

Votre équipage n'est pas au courant de vos intentions. Il est donc important de ne pas trop dévier des ordres falsifiés qui ont été lus à vos hommes dès le départ. C'est à dire: tester les défenses de la côte Est des USA et faire une visite de courtoisie à CUBA.

Gardez à l'esprit que le seul but des Soviétiques est de vous empêcher de tomber entre les mains des Américains, même s'il faut pour cela détruire OCTOBRE ROUGE.

\*\*\*\*\*

Instructions de chargement

AMIGA : avec "workbench" le logiciel est en auto-run

ATARI ST : cliquer sur l'icône "HFRO.PRG". Le logiciel se charge et démarre.

AMSTRAD PC 1512 : charger MS.DOS. Taper "HFRO" <return>  
(IBM PC et compatibles) le logiciel est en auto-run.  
(CGA)

\*\*\*\*\*

Contrôle d'OCTOBRE ROUGE

Une fois le jeu chargé, vous pouvez voir l'écran de commande principal (Fig 1). De même sur la carte apparaît le pointeur de la souris sous la forme du sigle de l'URSS (faucille et marteau).

En bougeant la souris sur les différentes icônes de l'écran et en cliquant sur le bouton de gauche, l'action indiquée sera alors sélectionnée.

Sur la version PC les touches "curseur" remplacent la souris. La barre "ESPACE" remplace le bouton gauche de la souris, et la touche "ESCAPE" celui de droite.

La version PC tourne également avec:

- \* souris "AMSTRAD"
- \* joystick "AMSTRAD"
- \* joystick "IBM Games Adaptor"
- \* souris "MICROSOFT"

\*\*\*\*\*

FIGURE 1: Ecran de commande principal



A/fenêtre principale  
 B/panneau de controle principal  
 C/officier ASM  
 D/officier mécanicien

E/officier armement  
 F/périscopes  
 G/contrôle de l'écran  
 H/fenetre message

A/ Fenetre principale:



FIGURE 2: Carte de l'Atlantique

C'est une projection à grande échelle de l'Atlantique Nord. La position d'OCTOBER ROUGE est indiquée par un petit sous-marin rouge. La position des principales forces Soviétiques et OTAN s'y trouve respectivement en bleu et vert. Ces positions doivent être remaniées suivant les renseignements obtenus par OCTOBER ROUGE durant le jeu.

FIGURE 3:

Ce panneau vous permet un controle immédiat sur chaque fonction de navigation. Les différentes icones sont activées en cliquant, la souris étant positionnée.



N/ indicateur de vitesse:

Sur cette échelle, le commandant peut changer de vitesse en cliquant au niveau voulu, puis ensuite sur le bouton d'exécution. Utilisez cette fonction pour changer rapidement de vitesse.

B/ compas:

Le compas vous permet de changer de route en cliquant sur le cap voulu puis sur le bouton d'exécution.

C/ indicateur d'immersion:

Sur cet indicateur le commandant peut en cliquant sur la profondeur voulue faire des corrections rapides tout en analysant d'autres paramètres sur l'écran principal. Après l'exécution l'indicateur viendra chercher la position indiquant la profondeur demandée.

D/ montre/horloge:

Dans le jeu il est possible d'accélérer le temps en gardant appuyé le bouton gauche sur la zone droite de la montre. De même on peut ralentir le temps en utilisant la zone gauche de la montre.

n.b : il est dangereux d'utiliser cette fonction dans les zones ou la navigation est difficile .

E/ répéteur de vitesse:

Il vous donne la vitesse en noeuds. En cliquant sur cette icône, vous pourrez changer la valeur de cette vitesse (Fig 3.1). La sélection de 0 noeud vous permet de stopper et de faire un silence total.

F/ répéteur de cap

Ceci permet de connaître exactement le cap actuel et de l'ajuster en cas de besoin. Cependant en manoeuvre rapide, il vaut mieux utiliser le compas comme il est dit dans le paragraphe N/ &

G/ répéteur d'immersion:

L'immersion est donnée en mètres. Il est vital de la connaître à tout moment, car, vous ne devez pas descendre au delà de l'immersion de sécurité (qui est de 450 mètres), et il faut vérifier qu'elle est compatible avec le fond.

H/ controle d'écran carte:

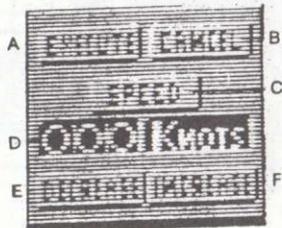
Ceci permet de voir la carte ou pas, suivant ce que désire le commandant.

I/ controle d'écran sonar:

Ceci permet d'avoir la vue sonar.

FIGURE 3.1: Panneau d'exécution d'ordres

Une fois les paramètres choisis: vitesse, cap et immersion; vous devez faire exécuter l'ordre par vos officiers.



**A/ bouton exécution:**

Il faut cliquer sur ce bouton pour faire exécuter un ordre, et cela doit être fait avant de donner un autre ordre.

**B/ bouton annulation:**

En cliquant dessus on annule l'ordre donné juste avant. Cependant il doit être utilisé avant que l'exécution n'ait été sélectionnée. Une fois l'exécution ordonnée, seul un contrordre (affiché et exécuté) peut annuler l'ordre en cours.

**C/ fonction:**

Cette fenêtre montre la fonction sur laquelle on est en train d'agir (vitesse, cap, immersion).

**D/ répéteur de fonction:**

Cette fenêtre donne la valeur actuelle de la fonction choisie. Cette valeur peut être changée grâce aux touches augmentation/diminution.

**E/ touche diminution:**

Permet de diminuer la valeur donnée en **D/**

**F/ touche augmentation:**

Il augmente la valeur donnée en **D/**. Combiné avec la touche diminution elle permet d'affiner cette valeur beaucoup mieux qu'en passant par le panneau de contrôle principal.

Après avoir lancé l'exécution de l'ordre on revient au panneau principal (Fig 3) et on peut choisir une nouvelle fonction. Chaque changement ordonné sera répété puis exécuté par l'officier responsable. De même cet officier rendra compte lorsque l'ordre sera accompli.

Une fois l'ordre donné, vous pouvez vous concentrer sur d'autres problèmes. Cette structure simple et souple permet au commandant de donner de nombreux ordres et d'accomplir des manoeuvres difficiles avec un minimum d'effort.

\*\*\*\*\*

Donner des ordres aux différents officiers

En cliquant sur l'icône de la FIGURE 4, vous sélectionnez l'officier ASM.

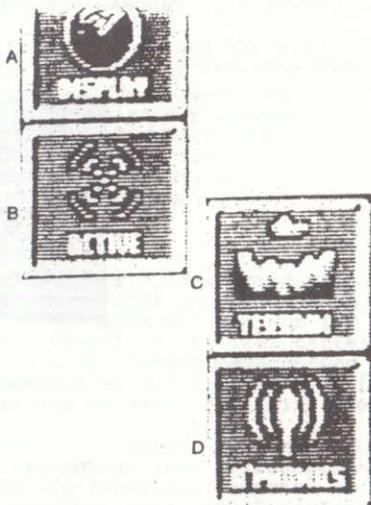
FIGURE 4: L'officier ASM

Cette icône appelle celles de la FIGURE 4.1



FIGURE 4.1:

Le sonar représente les oreilles du sous-marin. La technologie permet aujourd'hui de reconnaître presque à coup sûr le type du navire en évolution, par simple écoute du bruit produit par ce dernier. Les sous-marins opèrent avec une écoute passive permanente du sonar pour avoir des données approximatives sur les différentes cibles: identité, cap... Ces données doivent cependant être vérifiées soit au visuel (périscopes) soit par triangulation, ou par sonar actif. Mais le sonar laisse des trous de détection qui peuvent être utilisés par des sous-marins d'attaque hostiles.



A/ écran de contour sonar:



Cet écran donne la carte des fonds dans la zone actuelle du sous-marin. Le relief est donné par la couleur: le blanc représente les pics rocheux et le bleu le plus foncé la plus grande profondeur. (sur la version PC l'effet est donné par des pointillés.

Plus le pointillé est serré et sombre et plus la profondeur est grande.

FIGURE 4.2



En utilisant les informations sonar et celles de la carte superposées; il vous sera possible de passer les dangereux Sillons de Reykjanes pour atteindre la relative sécurité de l'Atlantique.

Les touches de contrôle de la FIGURE 4.2 permettent de sélectionner carte ou sonar.

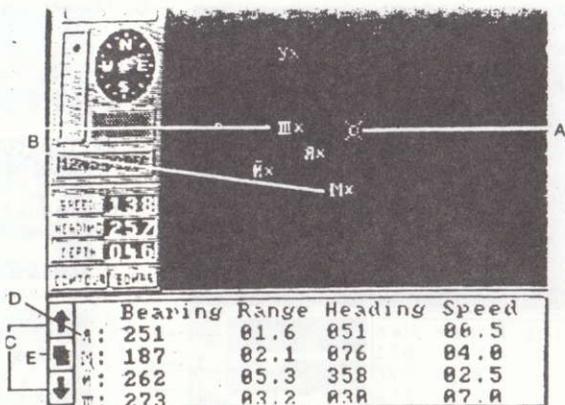
Cet écran indique tous les contacts pris aussi bien au sonar actif que passif. Chaque contact est répertorié et les données de celui-ci sont inscrites dans la fenêtre de message. L'azimut donné est celui d'OCTOBRE ROUGE vers la cible; la distance étant en miles nautiques. La vitesse en noeuds et le cap du contact sont également donnés.

Ces données sont remises à jour par l'emploi du sonar en actif ou en passif. Certains commandants considéreront nécessaire de faire une vérification visuelle. La fenêtre de message peut être utilisée comme fenêtre d'analyse hydrophonique ou comme calculateur de tir.

La sélection se fait en pointant puis en cliquant sur le symbole approprié. Lorsque la liste des contacts est trop grande on peut la lister grâce aux flèches "G" de la FIGURE 4.3.

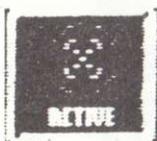
La fenêtre d'informations sonar peut être changée en fenêtre de message en cliquant sur le symbole "de pages" se trouvant entre les deux flèches de cette même FIGURE 4.3.

FIGURE 4.3:



- A/ OCTOBRE ROUGE,
- B/ piste et référence sonar
- C/ flèches de "scrolling"
- D/ référence sonar
- E/ symbole de "pages"

B/ sonar actif:



En cliquant sur cette icône on passe en émission sonar c'est à dire en actif. Une image sonar précise est donnée, permettant d'avoir vitesse, cap et identité d'une cible. Cependant les navires recevant une émission sonar savent, que même s'ils ne sont pas encore découverts; il est possible qu'un sous-marin hostile se trouve dans la zone préparant peut être une attaque.

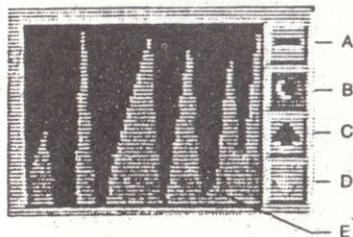
Cette utilisation du sonar actif peut également donner des indications sur le cap du sous-marin ce qui comporte des risques. Pourtant les indications données par le sonar actif sont essentielles pour mener à bien une attaque. Le jeu en vaut donc la chandelle.

C/ fenêtre de profil:



Ceci permet de voir dans la fenêtre de message une analyse du fond de l'Océan (FIGURE 4.4). Cette analyse peut se faire dans l'axe du sous-marin ou à 90 degrés. De plus ces vues peuvent être grossies ou diminuées pour une analyse fine.

FIGURE 4.4



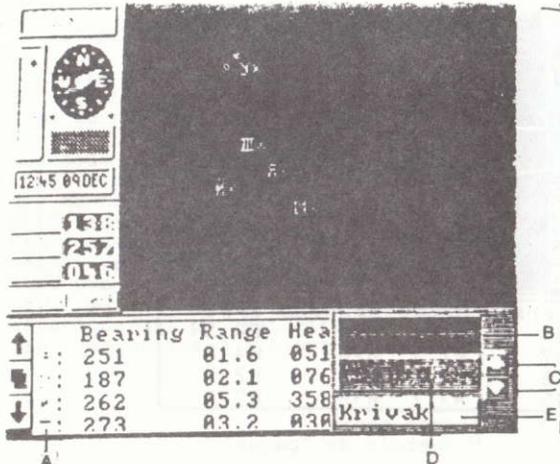
- A/ permet d'avoir le profil sur l'avant du sous-marin.
- B/ permet d'avoir le profil travers du sous-marin.
- C/ permet d'agrandir la vue.
- D/ permet de diminuer la vue.
- E/ représentation actuelle du fond (agrandie)

D/ moyens hydrophoniques:



Ceci permet de faire l'analyse du signal hydrophonique de la cible en le comparant à la banque de données du bord (figure 4.5) Le commandant peut ainsi avoir l'identité des navires voisins.

→ FIGURE 4.5 :



A/piste sonar

B/signature acoustique de la cible.

C/flèches "scrolling" banque de données.

D/signature acoustique de la banque de données.

E/identité du navire de la banque de données.

↳ retour aux commandes principales



Cette icône permet de quitter l'officier ASM pour revenir aux icônes de commandes principales.

CONTROLE DE LA CONDUITE

FIGURE 5: L'officier mecanicien



Cette icône permet de choisir le système de propulsion du sous-marin. Ce choix est important car il détermine le niveau de bruit et de cavitation.

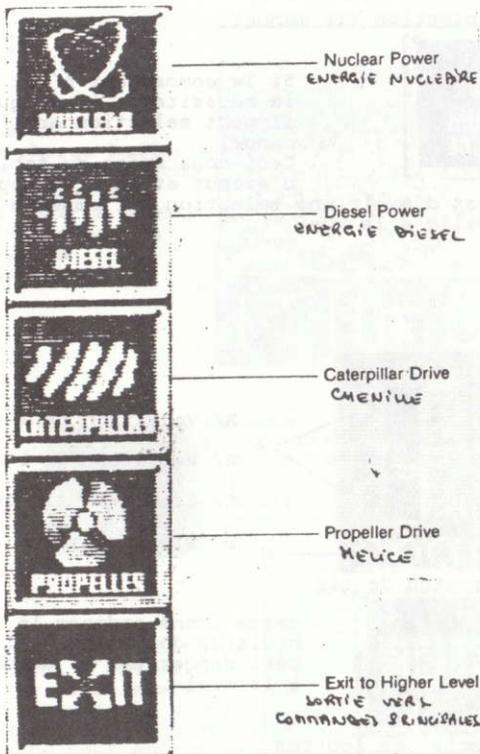
L'avantage de la CHENILLE vient du fait qu'à la place d'hélice, on utilise un genre de turbine qui aspire de l'eau à l'avant, pour la refouler à l'arrière, faisant ainsi avancer le sous-marin. On élimine tous les bruits de cavitation dus aux hélices.

Une hélice tournant rapidement crée une zone de dépression juste derrière ses pales. Cette dépression en se comblant, ramène de l'eau sur l'avant de la pale, causant bruit et vibrations; ce qui facilite la détection.

De même la propulsion nucléaire permet de gagner en vitesse par rapport aux diesels qui sont en plus très bruyants. Cependant, à partir

du dixième jour, l'installation nucléaire étant en panne, le commandant devra utiliser les diesels hélice ou CHENILLE avec une vitesse plus lente. Le choix du mode de propulsion appartient au commandant et tout changement sera exécuté sur demande par la salle des machines.

FIGURE 5.1:



\*\*\*\*\*

CONTROLE DES ARMES

OCTOBRE ROUGE ne peut tirer que des torpilles, et pour cela vous n'avez qu'à décider où et quand les tirer.

FIGURE 6.1: officier armement



Cette icône permet d'entrer en relation avec l'officier armement pour contrôler votre seule capacité offensive: les torpilles acoustiques.

La sélection des cibles peut se faire en manuel ou par l'intermédiaire de la

fenêtre de message qui sert alors de calculateur de tir.

FIGURE 6.1: état des tubes lance-torpilles.



Cette icône permet de savoir combien de torpilles restent disponibles dans chacun des tubes. Pour changer de tube cliquez sur l'icône.

FIGURE 6.2: sélection tir manuel.



Si le commandant n'est pas certain de la réussite de l'attaque en acoustique il peut sélectionner l'option de tir manuel.

Ceci nous amène au tableau de controle d'azimut et de site pour chaque torpille

La difficulté est d'avoir une sélection qui empêche la cible de prendre la torpille à la vue.

FIGURE 6.3



- A/ variation de l'angle de site
- B/ variation de l'azimut
- C/ azimut de tir de la torpille
- D/ site de tir de la torpille

FIGURE 6.4: bouton de tir



Cette icone ordonne le tir torpille. Le bruit du départ de la torpille est un réel danger car il donne votre position à la cible.

FIGURE 6.5: lacher de leurres



Cette icone autorise le commandant à lacher des leurres électroniques qui doivent tromper torpilles et missiles. L'inconvénient de cette option est qu'elle signale votre présence.

Bien qu'OCTOBRE ROUGE soit un sous-marin lanceur d'engins, ses diverses possibilités vous permettent d'envisager avec confiance le combat contre un bâtiment de surface.

\*\*\*\*\*

L'ENSEMBLE PERISCOPEIQUE

FIGURE 7: les divers périscopes :



Cette icone ne peut être appelée que si vous êtes à l'immersion périscopique. Vous pourrez alors choisir votre type de périscopie et faire votre tour d'horizon.

FIGURE 7.1: périscopie de recherche



Il vous permet d'avoir une vue qui vous servira pour faire surface ou pour identifier une cible. Pour faire votre tour d'horizon, cliquez sur les flèches.

FIGURE 7.2:

- A/ activité sonar
- B/ niveau de charge batterie
- C/ périscope vers la gauche
- D/ azimuth du périscope
- E/ périscope vers la droite
- F/ niveau d'air comprimé
- G/ activité E.S.M
- H/ vue périscopique



FIGURE 7.3: périscope d'attaque



Ceci permet au commandant de prendre des éléments à partir du panneau de controle pour les utiliser directement dans le système de controle de tir, et espérer quelque succès dans l'attaque.

FIGURE 7.4:

Ce panneau possède un bouton de calage permettant d'entrer des données dans le calculateur. Mettre le pointeur de la souris sur le bouton et cliquez avec la touche de gauche pour entrer les données.

- A/ viseur d'attaque
- B/ bouton de calage

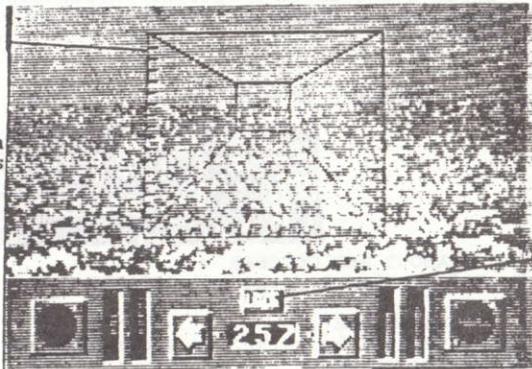


FIGURE 7.5: périscope de vision nocturne



Il utilise la toute dernière technologie de la visée à intensification de lumière afin de vous permettre d'avoir des références visuelles.

FIGURE 7.6: mesure de surveillance électronique

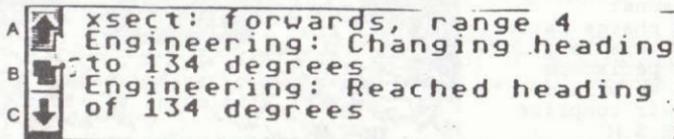


L'antenne E.S.M permet l'interception des messages passés entre navires. Cela permet de recalculer les positions des bâtiments en mer et donne des indications sur les intentions de l'ennemi.

L'utilisation du périscope augmente les risques de détection au radar ou même à la vue. Bien que son emploi soit risqué nombreux sont les commandants qui préfèrent l'utiliser pour vérifier leurs données avant de lancer une attaque.

Dans cette fenetre le commandant recoit des informations en texte

FIGURE 8:



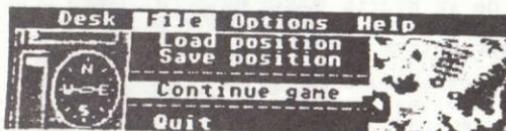
- A/ flèche de "scrolling" vers le haut
- B/ changement de page
- C/ flèche de "scrolling" vers le bas

Cette fenetre contient tous les compte rendu des ordres, des contacts sonar, des interceptions ESM, des avaries, etc..... Les messages divers peuvent etre listés vers le haut et vers le bas. Ne laissez pas passer ces messages car le succès peut dependre d'eux.

OPTIONS JOUEUR

En cliquant sur la touche droite de la souris, le joueur fait appel à une série d'options existant sous forme de bureau. Elles sont sélectionnées en les noirçissant et en cliquant sur la touche gauche.

FIGURE 9: OPTIONS JOUEUR :



**ABOUT RED OCTOBER**  
Information à propos d' OCTOBRE ROUGE.

**SAVE GAME**

Cette option permet de sauver une partie en cours sur une disquette vierge, formatée.

**LOAD GAME**

Cette option permet de recharger une partie sauvegardée.

**RECOGNITION CHARTS**

Ceci vous permet de faire appel aux cartes d'identification, pour vous aider dans vos recherches périscopiques.

**STRATEGY HINTS**

Ceci permet de consulter des idées de manoeuvres et de tactiques, pour éviter toute détection.

**CONTROLLING RED OCTOBER**

Cette option vous donne des indications sur la façon de contrôler OCTOBRE ROUGE.

Traduit par

Mr LEGER Herve  
9, rue BOSSUET  
29200 BREST  
Tel: (98) 80 07 07

\*\*\*\*\*