



**THE
HUNT
FOR
RED™
OCTOBER**

BASED ON
The Movie
**INSTRUCTION
MANUAL**



TM and © 1990 by Paramount Pictures.
All Rights Reserved. Grandslam Video Ltd. Authorized User

LA CHASSE D'OCTOBRE ROUGE™

Marque et droits de reproduction © 1990: Paramount Pictures . Tous
Droits Réservés. Exploitant agréé: Grandslam Video Ltd.
Droits de reproduction informatique © 1990 Grandslam Video Ltd.,
Grandslam House, 56 Leslie Park Road, Croydon, Surrey, CRO 6TP,
Angleterre.

GENERIQUE

CONÇU ET PROGRAMMÉ PAR IMAGES LTD.

VERSION ORDINATEUR PERSONNEL IBM PROGRAMMÉE PAR

WALKING CIRCLES.

MUSIQUE DE JOLYON MYERS.

BRIEFING DES OFFICIERS: VOTRE MISSION

Silencieusement, Sous les eaux glaciales de l'Atlantique OCTOBRE ROUGE, sous-marin nucléaire russe ultra-secret, vecteur de t,tes nucléaires, se dirige vers l'Ouest ...

OCTOBRE ROUGE, armé de 26 missiles Seahawk SS-N-20 capables de détruire 200 villes, est la fierté de la marine soviétique. Puisque vous êtes au sommet de la hiérarchie des commandants sous-marinières russes, il vous est ordonné de mettre à l'épreuve la technologie navale soviétique la plus avancée - un sous-marin si puissant et si silencieux grâce à son système révolutionnaire de propulsion à chenille, qu'il est presque impossible à détecter.

Vos officiers triés sur le volet sont d'une parfaite loyauté, et sont capables de risquer leur vie pour vous; en revanche, l'équipage, composé d'appelés, ne connaît rien de votre mission..... **PASSER A L'OUEST.**

La marine américaine n'est pas très sûre de vos intentions réelles, mais finit par être convaincue par Jack Ryan, qui occupe un poste élevé dans les services de renseignements de la CIA, que votre défection est bien réelle.

Malheureusement, la flotte soviétique du Drapeau Rouge, l'une des plus puissantes parmi les flottes mondiales, a ordre de vous poursuivre et de vous détruire - **A TOUT PRIX.**

Dans ce combat mortel pour la survie, il vous faut franchir cinq niveaux sans coup férir:

NIVEAU 1

Il faut que vous ameniez Jack Ryan au sous-marin américain Dallas au milieu de l'Atlantique. Il fait mauvais temps, Jack a horreur de voyager par avion, le vent souffle en tempête, tandis que la faiblesse des réserves de combustible augmente le danger pour Jack. Un seul faux mouvement, et c'est la mort de Jack et l'échec de la mission!

NIVEAU 2

Franchir la traîtresse dorsale de Reykjanes (l'une des grandes dorsales de la voie Rouge No.1). Il vous faudra naviguer à travers des cheneaux profonds et étroits, éviter des missiles à tête chercheuse et des mines thermosensibles, sans être découvert.

NIVEAU 3

Amener sans encombre Jack Ryan au rendez-vous avec OCTOBRE ROUGE, grâce à un mini sous-marin, opération où une grande précision et une grande habileté sont essentielles.

NIVEAU 4

Faire face à la confrontation finale (du moins pensez-vous) avec la flotte soviétique du Drapeau Rouge. Cette flotte s'oppose à vous de toute sa force - missiles à têtes chercheuses, grenades sous-marines et poursuite par des officiers sous-mariniers entièrement voués à leur mission. VOUS ALLEZ ETRE STOPPÉ).....

NIVEAU 5

Vous avez enfin réussi - est-ce toutefois bien vrai? Voici le dernier défi! Pouvez-vous survivre avec le précieux OCTOBRE ROUGE.

N'OUBLIEZ PAS! Vous disposez d'armes très spéciales et puissantes; votre sous-marin est aussi équipé du système presque indétectable de propulsion à chenilles, unique en son genre, et vous disposez donc de l'avantage de ce camouflage. Servez-vous en attentivement, et vous pourrez peut-être survivre.

Les Américains veulent OCTOBRE ROUGE.

Les Russes veulent le récupérer.

La course la plus incroyable de l'histoire commence.

LA CHASSE EST COMMENCEE!

CHARGEMENT

Note pour les utilisateurs d'Amiga, Atari St et d'ordinateurs personnels: Pour éviter les virus informatiques, éteindre l'ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le disque HFRO.

AMIGA.

Introduire le disque et allumer l'ordinateur. Le jeu se charge.

ATARI ST.

Introduire le disque et allumer l'ordinateur. Le jeu se charge.

Si l'ordinateur est équipé d'un disque monoface, nous renvoyer le disque pour que nous puissions le convertir. L'envoyer à HFRO Upgrade, Grandslam House, 56 Leslie Park Road, Croydon, Surrey, CRO 6TP, Angleterre.

Ordinateur personnel IBM

Allumer la machine, charger le MSDOS v2.0 ou sa version ultérieure. Lorsque l'écran affiche "A>", taper HFRO et choisir l'adaptateur d'affichage, soit CGA, EGA, TGA ou VGA.

DISQUE AMSTRAD

Introduire le disque du côté 1 et taper: | CPI! <RETOUR CHARIOT>

DISQUE C64

Introduire le disque du côté 1, et taper: CHARGER""", 8,1 <RETOUR CHARIOT>

BANDE AMSTRAD

Introduire la bande, et la rembobiner jusqu'au début de la face 1; taper <CTRL><ENTER>. Appuyer sur JEU (PLAY) sur bande, et sur n'importe quelle touche après le prompt.

BANDE SPECTRUM

UTILISATEURS DE 128k

Introduire la bande, rembobiner jusqu'au début de la face 1, sélectionner CHARGEUR BANDE (TAPE LOADER) au menu. Appuyer sur JEU (PLAY) lorsque le prompt apparaît sur l'écran.

UTILISATEURS DE 48k

Introduire la bande, la rembobiner jusqu'au début de la face 1, taper: CHARGER"" (LOAD""") <ENTER>. Appuyer sur JEU (PLAY).

BANDE C64

Introduire la bande, la rembobiner jusqu'au début de la face 1, taper: <SHIFT><RUN/STOP>. Appuyer sur JEU (PLAY).

COMMANDES

Le manche à balai, si l'ordinateur en est équipé, permet de jouer sur toutes les versions, y compris l'ordinateur personnel IBM.

De plus, il est possible d'utiliser le clavier, ces commandes pouvant être définies par l'utilisateur, excepté sur le Commodore C64. Il vous faut définir les fonctions des touches avant de pouvoir jouer.

Pour accroître la précision des mouvements, les possesseurs d'Atari ST et d'Amiga ont la possibilité d'utiliser la souris au niveau 5.

Sur le Commodore C64, on se servira des touches suivantes:

F1: musique; F3: pas de musique/effets sonores; F5: silence; Barre d'espacement: changement de disquette; P: pause; Marche/arrêt: sortie du programme.

NOTE – BONUS (NIVEAUX 2 ET 4)

<input type="checkbox"/> E	– Energie	<input type="checkbox"/> ST	– Super Torpedos	<input type="checkbox"/> I	– Invincibilité Limiteé
<input type="checkbox"/> P	– Points	<input type="checkbox"/> S	– Super Bombe	<input type="checkbox"/> D	– Vie Supplémentaire

Utilisez – les tous pour reussir!

LA CHASSE EST COMMENCEE