

HUNTER KILLER

DESCRIPCION DEL JUEGO

Eres el Comandante de un submarino tipo "S" en una importante misión en la costa de Helegoland (Alemania) durante la Segunda Guerra Mundial. El área de acción aparece en la Fig. 1. Dentro de este área hay un submarino enemigo que debes cazar y hundir para completar la misión. No debes salir del área asignada o serás hundido por destructores que te buscan. La costa está minada, y si navegas cerca de ella puedes colisionar con una mina o embarcar. Las curvas de nivel aparecen en la Fig. 2.

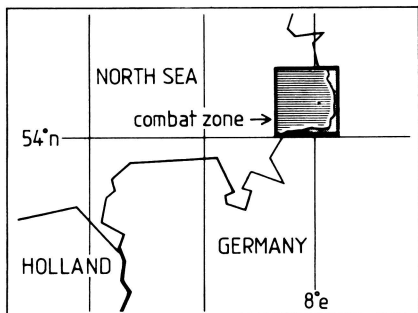


Fig. 1: Zona de combate

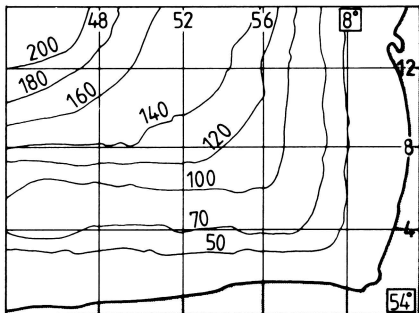


Fig. 2: Carta de curvas de nivel

NAVEGANDO EN UN SUBMARINO

Un submarino se dirige igual que un barco; moviendo el timón a la izquierda (—) hace virar a babor, y moviendo a la derecha (—) se vira a estribor. Puedes virar también usando los movimientos laterales del joystick. El ángulo máximo del timón es de 70 grados. La sensibilidad de la nave al timón depende de la velocidad; cuanto más deprisa vayas, más rápido virarás.

Un submarino dispone de dos motores, uno diesel y otro eléctrico. En la superficie debes utilizar el diesel pero puesto que éste necesita aire para funcionar, no puedes utilizarlo bajo el agua. En esta situación debes conectar el eléctrico; si te sumerges con el diesel encendido, aparecerá un intermitente de emergencia advirtiéndote que de no ser desconectado, el motor diesel quedará inservible.

Los motores eléctricos funcionan a base de baterías que son cargadas mediante los motores diesel en superficie. Si descargas excesivamente estas baterías puede sucederte que no quede suficiente energía como para subir y recargar; así que estate atento al indicador.

Los motores diesel son más potentes que los eléctricos. Te darán una velocidad punta de 16 nudos, los eléctricos sólo 9. Presionando "M" desconectarás el motor que estaba en marcha y conectarás el otro. Un indicador te mostrará cuál está en marcha.

Para una inmersión deben tomarse 2 medidas. Primero debes llenar los tanques de lastre usando la tecla "F" (flotación neutral). A media que los tanques se llenen, un indicador te mostrará el nivel de agua que hay en ellos. Esto hará que el submarino se hunda lentamente. Para ayudar a la inmersión hay dos diminutos alerones llamados "hidroplanos". Si se giran en el sentido de las agujas del reloj, empujando los bordes hacia abajo, harán que el submarino se hunda. Esto se hace con la tecla (en el 6) o tirando del joystick hacia atrás. Recuerda que no te hundirás rápidamente si no haces ambas cosas.

Para dejar de bajar niveles utiliza la tecla (en el 7) o empuja el joystick hacia delante. Debes también vaciar los tanques de lastre hasta dejar el nivel en la mitad.

Para subir, debes hacer lo siguiente: vaciar los tanques de lastre utilizando la tecla "D" y mover los hidroplanos hacia arriba. La Fig. 3 muestra la posición de los instrumentos en el cuarto de control.

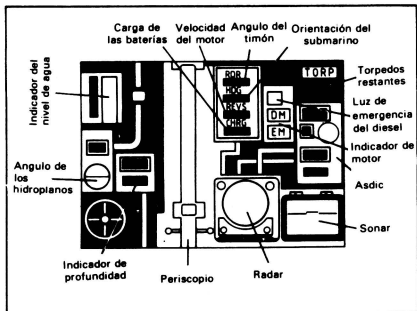


Fig. 3: Cuarto de Control

UTILIZANDO EL PERISCOPIO

El periscopio está en el centro del cuarto de control; presiona "P" para subirlo y bajarlo y "V" para ver a través de él. Cuando lo hagas verás la superficie del mar y el blanco si está dentro del campo de visión.

La superficie del mar estará más alta en la ventana de visión cuanto más profundo esté navegando el submarino. No se verá más que mar si el submarino navega por debajo de 38 pies. Para girar el periscopio presiona "J" y éste lo hará en el sentido de las agujas del reloj con incrementos de 36 grados. Presionando "I" el periscopio girará en el sentido contrario al de las agujas del reloj con incrementos de 6 grados.

Debajo de la lente del periscopio hay 4 indicadores. El primero indica el ángulo del periscopio con respecto al submarino. El segundo, la orientación del mismo (que

no tiene por qué coincidir con la dirección del movimiento). El tercero da la distancia al enemigo, sólo si éste está dentro del campo de los instrumentos, y el cuarto muestra el nº de torpedos en marcha. Para volver al cuarto de control pulsa "V".

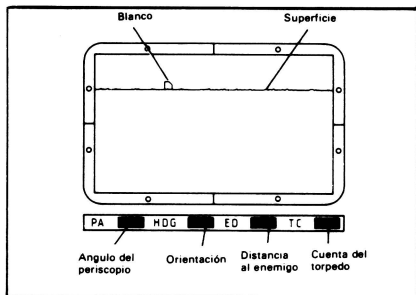


Fig. 4: Visión del periscopio

RADAR, ASDIC E INDICADOR DE PROFUNDIDAD

El Asdic muestra una marcación de norte arriba real para blancos dentro de un rango de 4 millas. Se conecta automáticamente a profundidades superiores a los 10 pies, y oírás su característico "ping". En superficie, se conectará en su lugar el radar. Este tiene un alcance superior —22 millas— y de nuevo es indicador de norte arriba, en el cual cada barrido de la antena es visualizado. Finalmente el sonar indica la profundidad del agua debajo del casco. Así pues, si la nave está subiendo, el trazo cae, como hace igualmente si el submarino está nivelado y el fondo desciende.

CUARTO DE NAVEGACION

Está situado a estribor del cuarto de control y se llega a él presionando la tecla "C". El sonar y el asdic permanecen en pantalla. En la carta de navegación, aparte de la costa, aparece la rosa de una brújula, los bordes de una línea continua de minas (marcadas con "m") y un cuadrículado de longitud/altitud calibrado en la parte inferior, y en la derecha. Las cifras en inverso son grados, las otras minutos.

En la parte superior izquierda de la carta una pequeña línea naciente en un círculo apunta en la dirección de la corriente de la marea. Tu propia posición está reflejada mediante un pequeño submarino.

Debajo de la carta puede encontrarse tu velocidad a través del agua, la fuerza de la marea y la última posición conocida a través del enemigo. El indicador de posición sólo da los minutos, ya que los grados son obvios. Por ejemplo, si el indicador de posición marca 30.2N, 7.4E, entonces la posición completa es: 54° 30.2' N, 8° 7.4' E. Esta posición es puesta al día sólo si el blanco se está moviendo dentro del campo del sensor que esté funcionando en ese momento. El enemigo siempre está en superficie en el juego individual y siempre parte de algún punto al este de la costa, moviéndose a una velocidad aleatoria, a unos 4 nudos. Tu posición no es puesta al día mientras estés en el cuarto de navegación. Presionando "C" volverás al cuarto de control.

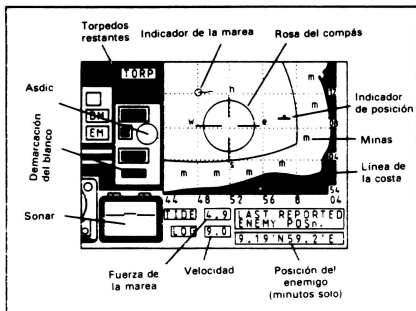


Fig. 5 Cuarto de Navegación

DISPARANDO TORPEDOS

Los torpedos se disparan en la dirección del submarino. Presionando "T" preparas los torpedos y disparas el primero. El segundo y los siguientes torpedos de esta salva se disparan presionando "F". La cuenta de torpedos mantiene la pista del número de torpedos de la salva. Las salvas deben distribuirse en el tiempo, no ángulo.

Los torpedos marchan a 45 nudos y tienen un alcance de 3 millas. Un rastro de burbujas da una cierta indicación de la progresión de los torpedos, aunque no una idea precisa de la posición de éstos.

Si una salva ha fallado claramente, puede cancelarse presionando "A". Los torpedos no pueden ser disparados a menos que el timón esté recto y la nave esté nivelada a una profundidad por encima de los 38 pies. Si el

ángulo del periscopio es distinto de cero al disparar, éste girará y quedará fijado en cero. El resto de los indicadores también son fijados hasta que un torpedo hace blanco o desaparece.

PELIGROS ADICIONALES

Hay aviones en tu búsqueda. Si uno es detectado, oirás que se acerca y sonará tu claxon. Tienes dos minutos para una inmersión por debajo de los 30 pies, o te hundirán.

Si estás demasiado tiempo enfrente del submarino enemigo, éste te torpedeará.

Al cargarse el juego, se te ofrece la opción de prácticas de tiro. Para utilizar esta opción, sigue las indicaciones del computador.