



THE
HUNT
FOR
RED OCTOBER™

(A la poursuite de l'Octobre Rouge)

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™





This game is licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

NINTENDO AND
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

CONSEILS D'UTILISATION

Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
- Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
- Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System™ soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Vous avez fait un excellent choix en achetant **The Hunt for Red October**.
Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce
manuel pour tirer le maximum de plaisir de votre nouveau jeu.

Table des matières

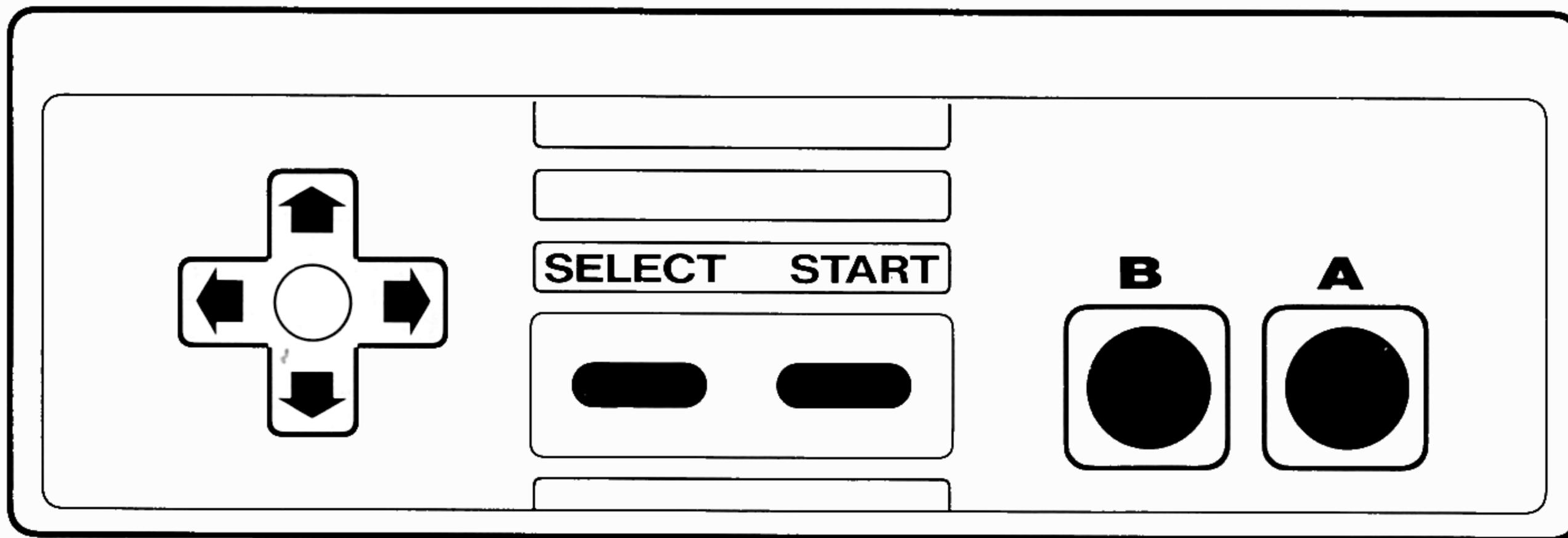
| | |
|------------------------------------------|----|
| Préparatifs | 3 |
| La manette..... | 4 |
| Utilisation des commandes..... | 5 |
| L'histoire | 6 |
| But du jeu..... | 7 |
| Armes offensives | 9 |
| Amélioration de la puissance de tir..... | 10 |
| Diminution de la puissance de tir..... | 11 |
| Armes défensives | 12 |

PREPARATIFS

Bienvenue à bord ! Voici quelques indications rapides qui vous aideront à commencer votre mission.

- Introduisez la cartouche de jeu dans votre console NES
- Mettez le NES en marche
- Appuyez sur START.

LA MANETTE



UTILISATION DES COMMANDES

La **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** sert à déplacer le Red October. Appuyez vers le haut pour remonter vers la surface, vers le bas pour plonger, à droite pour vous déplacer en avant et à gauche pour reculer.

Le **BOUTON A** active le lanceur de torpilles (trajectoire horizontale).

Le **BOUTON B** active le lanceur de missiles (trajectoire verticale).

Le **BOUTON SELECT** active le système de propulsion "Caterpillar". Ce système extrêmement sophistiqué permet au Red October d'échapper aux sonars ennemis et de passer au travers des tirs ennemis.

Appuyez simultanément sur les **BOUTONS A** et **B** pour activer le mécanisme ECM. Celui-ci déclenche des leurres électroniques qui attirent vers eux les tirs ennemis destinés au Red October. Il permet, en outre, de détruire toutes les armes offensives se trouvant dans son périmètre d'action.

Le **BOUTON START** permet de lancer la partie et de faire une pause.

L'HISTOIRE

L'Union Soviétique a créé la première arme absolue. Nous sommes le 12 novembre 1984, quatre mois avant l'arrivée au pouvoir de Mikhaïl Gorbatchev. Les Soviétiques ont construit le Red October, un sous-marin nucléaire répondant aux normes Typhon, qui utilise un système de propulsion expérimental. Ce nouveau système de propulsion "caterpillar" rend le sous-marin virtuellement invisible aux appareils de détection. Emmenant avec lui une série de charges nucléaires, le Red October est une machine de guerre unique en son genre.

Vous êtes le Capitaine Marko Ramius. Vos supérieurs vous ont donné l'ordre d'effectuer toute une série de tests et d'exercices à bord du Red October. Mais vous avez d'autres plans! Vous avez l'intention de passer à l'ennemi et de mettre le sous-marin et son équipage à l'abri dans un port américain.

Les Soviétiques ne veulent pas laisser cette machine de haute technologie tomber aux mains des américains. Dès que le Kremlin comprend votre objectif, toute la Flotte de l'Armée Rouge est envoyée à votre poursuite afin de détruire le Red October. Vous devez lui échapper ou la détruire, et atteindre les côtes américaines.

BUT DU JEU

Le voyage vers la liberté mène le Red October à travers divers océans. Vous devez faire preuve d'un incroyable sang-froid et user de beaucoup de stratégie pour survivre à cette traversée. Tout au long de votre affrontement avec les forces armées soviétiques, vous devez veiller au bon emploi du carburant, des armes, etc...

En tant qu'officier expérimenté vous êtes conscient des difficultés présentées par l'évasion que vous avez décidée. C'est un quitte ou double pour vous, votre équipage et le Red October. Vous devez réussir à vous glisser à travers les mailles du service de sécurité soviétique. Vous devez vous tenir suffisamment éloigné des sonars mobiles soigneusement disposés ou bien vous vous retrouverez dans une situation "embarrassante" !

Vous voici parvenu à la ceinture formée par les récifs de corail. Attention, car les Soviets ont des bases et des porte-avions dans le secteur. Survivre à travers les étroites cavernes vous sera presque impossible, surtout avec la Flotte de l'Armée Rouge à votre poursuite. Les profondeurs sous-marines réservent parfois bien des surprises... même pour l'insaisissable Red October.

Mais n'oubliez pas le pouvoir extraordinaire du système de propulsion "caterpillar". Cette évasion vers la liberté représente pour vous le test définitif. Vous avez entre les mains assez d'atouts maîtres pour faire échouer toutes les tentatives, parfois désespérées, de vos adversaires. Vous avez confiance en vous et en votre équipage et vous êtes le capitaine du plus étonnant bâtiment de guerre au monde. Bonne chance !

ARMES OFFENSIVES

Les torpilles ont une trajectoire horizontale.

Les missiles ont une trajectoire verticale.

En vous emparant de torpilles et de missiles, vous augmentez votre arsenal et vous réussissez à maintenir votre puissance de tir.

En vous emparant de torpilles et de missiles marqués UP, vous améliorez votre puissance de tir.

AMELIORATION DE LA PUISSANCE DE TIR

En réussissant à vous procurer des missiles et des torpilles marquées UP, vous pouvez augmenter votre puissance de tir. Les améliorations sont les suivantes (pour les torpilles et les missiles) :

Niveau normal — Portée limitée

1ère amélioration — Longue portée

2ème amélioration — Longue portée radio-guidée.

Remarque: Les missiles et torpilles radio-guidés permettent de suivre les navires ennemis après le tir. Cela diminue pour l'ennemi les possibilités d'échapper à votre attaque.

DIMINUTION DE LA PUISSANCE DE TIR

Le niveau des missiles et des torpilles indique la quantité d'armes que vous possédez et leur niveau de mise à jour. Lorsque vous avez perdu toutes vos armes du niveau supérieur, les armes que vous avez à votre disposition seront du niveau immédiatement inférieur. Si, par exemple, vous disposez au départ d'armes du deuxième niveau (longue portée, radio-guidée), et que vos munitions sont épuisées, vos missiles sont automatiquement ramenés au premier niveau (longue portée).

Remarque: Au niveau le plus bas, lorsque vous tombez à court de missiles, vous devez impérativement trouver d'autres armes. Toutefois, le Red October n'est jamais à court de torpilles. Seulement, la portée de leur tir est considérablement réduite jusqu'à ce que vous en trouviez de nouvelles.

ARMES DEFENSIVES

INVISIBILITE

Appuyez sur le BOUTON SELECT pour activer et désactiver temporairement le système de propulsion spécial. Celui-ci brouille le signal sonar reçu par l'ennemi et rend le Red October impossible à détecter. Durant votre parcours, vous trouverez les divers éléments qui permettent une utilisation plus fréquente du système caterpillar. Mais, faites attention, ce système consomme une énorme quantité d'énergie nucléaire.

BLINDAGE

Le Red October est extrêmement résistant. De plus, vous trouverez des systèmes de blindage supplémentaire qui vous permettront de rester encore plus longtemps invincible.

CONSOMMATION

Le Red October consomme beaucoup de carburant. Vous devrez en acheter. Lorsque le compteur POWER diminue rapidement, la poursuite risque de se terminer très vite.

SYSTEME ECM

Ces leurres électroniques peuvent être lancés par les tubes lance-torpilles en appuyant simultanément sur les BOUTONS A et B. Ils attirent tous les tirs offensifs ennemis. Utilisez-les prudemment. Vous n'en disposez qu'en quantité limitée et vous en aurez besoin pour surmonter les attaques les plus importantes.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16 (1) 34.40.33.33 .

 **ATTENTION** 

**A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU
TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

HI TECH



EXPRESSIONS

584 Broadway
New York, New York 10012

Printed in Japan
Imprime au Japon