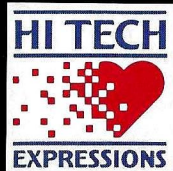


SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



584 Broadway
New York, New York 10012

Allan Deutschland GmbH
Rosenstrasse 7
8000 München 2

Printed in Japan

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this book for future reference.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Thank you for selecting The Hunt for Red October™ Game Pak for your Super Nintendo Entertainment System™.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	3
ES GEHT LOS	3
DIE RED OCTOBER – EINE WANDERUNG	4
WAFFENLISTE	5
SPIEL KONTROLLEN – SEITLICHER SCROLL MODUS	6
STATUSANZEIGEN	8
MISSION I – DIE DESERTATION	8
GEBIET I – DIE KARIBIK	8
GEBIET II – DER NORDPAZIFIK	9
GEBIET III – DAS MITTELMEER	10
LETZTE MISSION – RÜCKKEHR IN DIE UDSSR	10



TM & © 1992 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER is a Trademark of
Paramount Pictures. Hi Tech Expressions Authorized User.

LICENSED BY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

3

EINLEITUNG

Im November 1984, kurz bevor Gorbatschow an die Macht kam, tauchte ein Typhoon-Klasse Unterseeboot südlich der Großen Bänke auf.

Es sank dann in tiefes Wasser, da es offensichtlich ein Strahlungsproblem hatte. Unbestätigte Berichte deuten an, daß einige der Crew gerettet wurden.

Aber laut wiederholten Aussagen der sowjetischen und der amerikanischen Regierungen ist nichts von dem, was Du gleich sehen wirst ... JEMALS PASSIERT ...

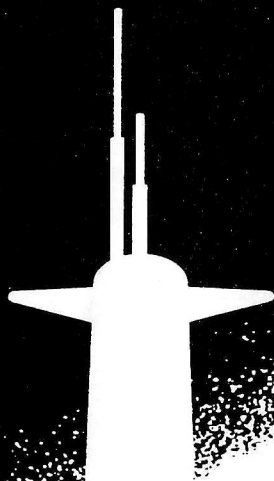
ES GEHT LOS

1. Achte darauf, daß Dein Super NES ausgeschaltet ist.
2. Lege die The Hunt for Red October Kassette in das Super NES ein und schalte das Gerät ein.
3. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke START.

DIE RED OCTOBER

EINE WANDERUNG

4



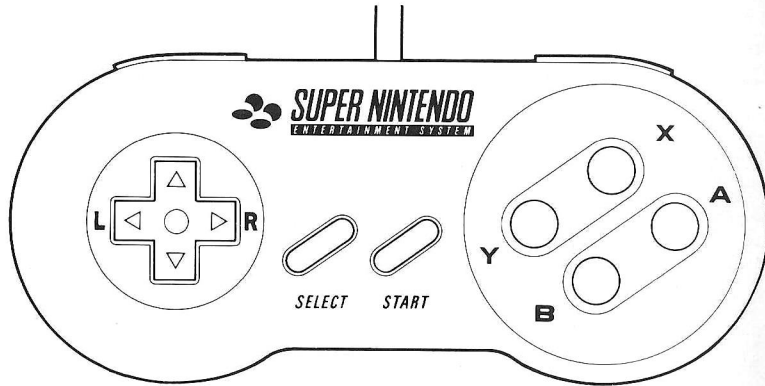
Dein Boot, die Red October, ist das höchstentwickelte U-Boot, das bisher von den Sowjets gebaut wurde, das gilt auch für die Vereinigten Staaten. Du mußt Dich absolut vertraut machen, mit ihrem Angebot an Waffen und Ausrüstung, um den Sieg über die Kräfte davonzutragen, die sich gegen Dich gestellt haben und um die Ziele Deiner Missionen zu erreichen.

5

WAFFENLISTE

- **Torpedos:** Diese Waffen feuern gerade nach vorne und zerstören Schiffe und Minen, die im Weg sind.
- **Boden/Luftraketen (SAMs):** Diese mächtigen Waffen feuern aus den Raketenräumen gerade nach oben. Verwende sie gegen Boote und Flugzeuge.
- **Boden/Bodenraketen (SSMs):** Diese Raketen feuern vertikal, dann machen sie einen Bogen, um Zerstörung auf feindliche Schiffe zu regnen.
- **Bomben:** Bomben, die von der Red October fallen gelassen werden, sinken langsam nach unten auf dem Bildschirm und sind nützlich, um Ziele auf dem Boden des Ozeans zu treffen.
- **Elektronische Gegenmaßnahmen (ECMs):** Dies ist eine Vorrichtung, die von der Red October losgelassen wird und vor dem Schiff herschwimmt. Sie enthält eine elektronische Ausrüstung, die die Feuer-Computer der Feinde für kurze Zeit stört.
- **Tarn-Antrieb:** Wenn dieses System aktiviert wird, bewegt sich die Red October lautlos vorwärts, fast ohne jegliches Geräusch. Das hält die feindlichen Schiffe davon ab, die Red October zu orten.

SEITLICHER SCROLL-MODUS



- Steuerkreuz** Bewegt die Red October nach oben, unten, vorne und hinten.
- Knopf Y** Feuert Torpedos.
- Knopf B** Wirft Bomben
- Knopf A** Startet Boden/Bodenraketen (SSMs)
- Knopf X** Startet Boden/Lufraketen (SAMs)
- R Scroll Knopf** Drücken und halten, um den Tarn-Antrieb zu benutzen.
- L Scroll Knopf** Entgegengesetzte Richtung,
- SELECT** Startet elektronische Gegenmaßnahmen (ECMs).

DER KARTENRAUM

Nachdem Du »Start« gewählt hast, erscheint der Kartenraum mit einer Weltkarte. Das Spiel ist in drei Operationsgebiete eingeteilt, plus zwei Missionen in Rußland. Wenn Du ein neues Spiel beginnst, ist nur eine Mission, die Desertation, zugänglich. Wenn Du diese Mission erfolgreich beendet hast, kannst Du die beiden Missionen in der Karibik beginnen. Du kannst diese Missionen in beliebiger Reihenfolge spielen, aber erst, wenn Du beide erledigt hast, wird das nächste Operationsgebiet aktiv. Um eine Mission zu wählen, verwende das Steuerkreuz, um das Missionszeichen zu erhellen, das Du möchtest. Das Ziel der Mission wird unten auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Du das Ziel der Mission erfahren hast, kannst Du Start drücken, um die Mission zu beginnen. Wenn eine Mission erfüllt wurde, verwandelt sich das Zeichen auf der Karte in eine Medaille.

Die Statusanzeige hat zwei Funktionen. Eine ist, zu überwachen, wieviele Waffen Du besitzt. Die andere ist, Dich von Schäden am Boot zu unterrichten. In der Mitte der Anzeigentafel ist ein Diagramm der Red October. Es gibt sechs Sektionen, drei oben und drei unten, die beschädigt werden können. Schäden entstehen durch Kollisionen mit Hindernissen oder Feinden, oder durch den Treffer eines feindlichen Schusses. Wenn Du beschädigt wirst, erscheinen auf dem Diagramm gelbe Warnpunkte. Wenn Du an derselben Stelle zweimal getroffen wirst, verwandelt sich der gelbe Warnpunkt in Alarmstufe Rot. Wenn alle sechs Sektionen rot sind, wirst Du zerstört. Du kannst die Schäden reparieren, indem Du an den gelben Reparatur/Waffenauffüllungsdrone andockst. Denke daran, es gibt nur eine Red October und wenn sie zerstört wird, ist das Spiel zu Ende, also schenke den Anzeigen Deine ganze Aufmerksamkeit.

MISSION 1: Die Desertation

Du bist der sowjetische Captain Marko Ramius. Das Jahr ist 1984. Dein Heimatland und seine Regierung hat Dich enttäuscht. Du hast Dich entschieden, Dein Prototyp-U-Boot, die Red October, zu nehmen und damit in die USA zu desertieren. Die Red October ist das höchstentwickelte U-Boot, das je entworfen wurde. Sie ist mit einem lautlosen Tarn-Antrieb ausgerüstet, die es so gut wie unmöglich macht, daß sie von anderen U-Booten geortet wird. Sie wurde zum Flaggschiff der neuen sowjetischen U-Boot-Flotte, die Russen werden Dich also nicht so leicht davonkommen lassen. Du mußt die Red October durch eine Mauer von sowjetischen U-Booten lenken,

um die Sicherheit des US-Boten zu erreichen, der ausgeschickt wurde, um Dich zu empfangen. Du bist bei weitem in der Minderzahl, aber die Sowjets haben die Red October gut gebaut, vielleicht zu gut ...

Steuer die Red October über den Boden des Ozeans. Schieße alle Gegner ab, indem Du Torpedos und Raketen verwendest. Sei vorsichtig bei Minen und tiefen Schüssen, wenn Du feindlichen U-Booten und Torpedos ausweichst.

GEBIET I: Die Karibik

Mission – Illegale Waffenverkäufer

Waffenhändler unterhalten einen illegalen Waffenhandel von einer Insel-Befestigung aus. Zerstöre ihre Operationsbasis und alle dazugehörigen Schiffe und Flugzeuge.

Mission – Begleite Ozeandampfer

Eine Weltkonferenz der Wirtschaft wird an Bord des Kreuzfahrtschiffes »Atlantic Queen« abgehalten. Begleite das Schiff und die Weltführer darauf sicher zu seinem Ziel. Du hast die Freiheit auf jegliche Angreifer zu feuern.

GEBIET II – Der Nordpazifik

Mission – Waffenfabrik von Terroristen

Eine Bande von Weltterroristen hat Rohstoffe gehamstert und eine Operationsbasis innerhalb des arktischen Kreises gegründet, die Möglichkeiten zur Produktion von Plutonium-Waffen besitzt. Finde und zerstöre diese Basis, bevor die Fabrik ihren Betrieb aufnimmt.

Mission – Verteidige Ölplattformen

Verteidige Bohrplattformen mitten im Meer der Bering Straße, die von Saboteuren als Ziel ausgesucht wurden.

Mission – Unterwasser Forschungsbasis

Eine feindliche Unterwasser-Fabrik für biologische Waffen ist entdeckt worden. Diese Unterwasser-Festung verstößt gegen internationale Verträge und muß zerstört werden.

GEBIET III: Das Mittelmeer

Mission – Neutralisiere feindlichen Zerstörer

Eine Legionärsarmee hat einen hi-tech Zerstörer entführt. Finde und zerstöre alle ihre Verteidigungsmöglichkeiten. In dieser Region ist ziemlich hohe Vulkantätigkeit unter Wasser bekannt geworden.

Mission – Gewehr-Batterien an Land

Die Gewehr-Aufbauten an der Küste eines terroristischen Landes haben regionale Flotten in Gefahr gebracht. Neutralisiere jede einzelne feindliche Kraft.

LETZTE MISSION: Rückkehr in die UDSSR

Dein letzter Auftrag ist, in Deine Heimat zurückzukehren. Demokratische Fraktionen planen, die kommunistische Partei zu stürzen. Du mußt alle Deine Fähigkeiten zusammennehmen, um nach Hause zurückzukehren und die notwendige Hilfe bei dem geplanten Putschversuch, der achtzig Jahre der kommunistischen Herrschaft beenden soll, zu leisten. Viel Glück!

GEWÄHRLEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Allan Deutschland GmbH
Rosenstrasse 7
8000 München 2

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland:089-2311-3865).