

OCEAN CONQUEROR

INSTRUCCIONES DE CARGA Debes desconectar todos los periféricos aptos con excepción de los interfaces de Joystick. Teclea LOAD "" y pulsa ENTER en SPECTRUM. RUN "CAS:" en MSX.

Pantalla inicial. Détermina rango y nivel de dificultad con la tecla "L". Selecciona la opción de joystick con la tecla "J". ENTER para comenzar a jugar.

Display principal. La parte superior de la pantalla muestra la zona visible por el periscopio, inmediatamente debajo en la parte central están los controles principales del submarino, y debajo de estos, esta la pantalla de Radar/sonar. En la parte izquierda de la pantalla se indica el estado del armamento, y en la derecha, del submarino en general. Pulsando la tecla "M", la parte superior izquierda dará un mapa de la zona. La parte central y derecha, informa acerca de las coordenadas acerca de los (4) convoyes, y zona próxima alrededor del submarino. La vista del mayor aparece automáticamente cuando el submarino se sumerge. El submarino se desplaza a unos 22 MPH aprox., y el área de juego es muy grande, el paso del tiempo puede ser acelerado a unos 30 aumentos de tiempo normal pulsando (símbol shift) para volver a normal pulsa de nuevo. El tiempo acelerado se selecciona automáticamente cuando se haya en puerto. Y no se podrá elegir durante una batalla. Los Orions tienen un alcance de 1'5 millas, para lanzar un torpedo colócate en la posición adecuada, las tumbas pueden ser graduadas hasta 6 grados. Una pequeña escala debajo de la visión del periscopio, muestra el ángulo inicial. Los misiles anti-buque, pueden ser armados y guiados usando el periscopio, pero no pueden ser lanzados en una dirección, cuando estos estén en el aire, los indicadores, aparecen. El de la izquierda muestra la cantidad de combustible que le resta al misil, y el de la derecha la altura sobre el agua. Para sumergir el submarino pulsa la tecla "W" si pulsas de nuevo se detendrá la inmersión. Los compresores de aire son usados con la tecla "S" y provocan energía al submarino. Si estos no funcionan el submarino no puede volver a la superficie. Los motores Diesel son usados para activar los compresores, pero solo usarlos con el este en superficie.

PANEL DE INSTRUMENTOS PRINCIPALES

BTM: Indica la profundidad del agua en pie bajo el submarino. Inicialmente es de 1000 pies.

PA: Ángulo del periscopio en relación con la proa del submarino inicialmente es 0 grados.

MAGN: Aumentos del Periscopio, inicialmente es uno.

BRG: Compás de Rumbo en grados inicialmente 90.

RDD: Timón de dirección del ángulo es inicialmente 0.

VSI: Indicador de velocidad vertical inicialmente a 0.

Display del Radar/Sonar Rango de 5 a 10 millas

Status del armamento Muestra los 4 tubos lanzatorpedos y los misiles anti-buque, inicialmente todas las armas están cargadas, y posee 10 torpedos y 6 misiles.

Puntuación El esquema del submarino muestra el índice de Daños, en diversos colores, en Rojo indica daños fatales.

Indicador de Guía a los puertos Muestra la distancia desde el puerto más cercano si esta es menor a 1 milla, la aproximación es exacta es 90 grados y E0 y NO son mostrados, los límites de tolerancia son E0-W10, N2-S2 BRG 89/91.

TABLA DE COMANDOS

Q/A	Potencia	ON/OFF	W	Sumergir
S	Emerger	R		Radio del radar 5-10
P/O	Zoom del periscopio	H		Mantener (pausa)
N	Sonido del Motor	B		Activa motor Diesel
V	Activa compresor de aire, requiere el motor diesel			
S.SHIFT	Acelera/Decelera tiempo			
1-2	Mueve periscopio	4		Fija timón
5	Dispara torpedo (Joystick)	M		Mapa
G	Dispara torpedo (teclado)			

Controles de Joystick (Port 2 en MSX)

IZDA/DECHA	Timón
ARRIBA/ABAJO	Elevadores
FUEGO	Misiles

Quando un misil está en el aire se usa el Joystick

ARRIBA/ABAJO	misil	arriba/abajo
IZDA/DECHA		Girar a derecha o izquierda.

Pulsando el botón se aumenta la velocidad del periscopio.