

The Futura logo is rendered in a stylized, metallic, three-dimensional font. The letters are silver with a blue-grey gradient and are set within a rectangular frame that has a metallic, brushed-metal appearance. The background of the entire cover is a detailed illustration of a naval battle scene. A large battleship is the central focus, with a massive fireball erupting from its superstructure. To the left, a submarine is visible on the surface. In the upper left, a biplane is shown in flight. The scene is overlaid with a red reticle, consisting of a large circle and intersecting horizontal and vertical lines, suggesting a targeting or simulation interface. The overall color palette is dominated by the greys and blues of the ships and the fiery oranges and yellows of the explosion.

FUTURA

MANUEL

FRANÇAIS

ADS

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

MANUEL

FUTURA

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

TABLE DES MATIERES

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | WHO'S WHO | 1 |
| 2 | A.D.S LE LOGICIEL | 2 |
| 3 | LE DESTROYER..... | 4 |
| 3.1 | Poste de pilotage..... | 6 |
| 3.2 | Radio | 7 |
| 3.3 | Jumelles * | 7 |
| 3.4 | Avaries..... | 7 |
| 3.5 | Tir Canons | 8 |
| 3.6 | Tir Torpilles | 8 |
| 4 | STRATEGIE D'ATTAQUE | 9 |
| 5 | CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION | 10 |
| 5.1 | Atari ST..... | 10 |
| 5.2 | Commodore Amiga | 11 |
| 5.3 | PC & Compatibles | 12 |
| 5.4 | Amstrad CPC | 13 |
| 6 | BATEAUX..... | 14 |
| 7 | COMBATS EN MEDITERRANEE | 16 |
| 7.1 | Mer Méditerranée mission N°1 | 18 |
| 7.2 | Mer Méditerranée mission N°2..... | 19 |
| 7.3 | Mer Méditerranée mission N°3..... | 20 |
| 7.4 | Mer Méditerranée mission N°4..... | 21 |
| 7.5 | Mer Méditerranée mission N°5..... | 22 |
| 7.6 | Mer Méditerranée mission DELTA..... | 23 |

| | | |
|-----|---|----|
| 8 | COMBAT DANS LA MANCHE | 24 |
| 8.1 | Manche mission N°1 | 26 |
| 8.2 | Manche mission N°2 | 27 |
| 8.3 | Manche mission N°3 | 28 |
| 8.4 | Manche mission N°4 | 29 |
| 8.5 | Manche mission N°5 | 30 |
| 8.6 | Manche mission DELTA | 31 |
| 9 | COMBATS EN MER DU NORD * | 32 |
| 9.1 | Mer du Nord mission N°1 * | 34 |
| 9.2 | Mer du Nord mission N°2 * | 35 |
| 9.3 | Mer du Nord mission N°3 * | 36 |
| 9.4 | Mer du Nord mission N°4 * | 37 |
| 9.5 | Mer du Nord mission N°5 * | 38 |
| 9.6 | Mer du Nord mission DELTA * | 39 |
| 10 | CONSEILS DE L'AMIRAL WALKIRIE..... | 40 |
| 11 | GLOSSAIRE | 41 |
| 12 | POUR JOUER TOUT DE SUITE | 42 |
| 13 | BATEAUX VERSION AMSTRAD CPC ET DIVERS | 43 |

* SAUF VERSION AMSTRAD CPC

WHO'S WHO



CODE Atari ST & Commodore Amiga : Didier ARNAUD

Version PC Compatibles : Patrice BEAUDOING

Version Amstrad CPC : Tony HUGUENOTTE

SCENARIOS ET GRAPHISMES : Didier ARNAUD

MANUEL : Christophe PERROTIN

RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT : Pascal JARRY



A.D.S LE LOGICIEL

Vous venez d'acquérir un jeu FUTURA et nous vous en félicitons.

A.D.S (Advanced Destroyer Simulator) est le premier simulateur naval utilisant les nouvelles techniques d'animations en 3-D surfaces pleines.

Cette simulation retrace les principaux combats navals de la deuxième guerre mondiale au cour de laquelle les DESTROYERS de la Royale Navy ont joué un rôle très important.

Les différentes missions que vous aurez à accomplir s'effectueront :

1- EN MEDITERRANEE à partir de la Base Anglaise de Malte située au milieu d'une zone occupée par l'ennemi (Italiens au nord et Allemands au sud).

2- DANS LA MANCHE à partir des Bases Anglaises vous devez évacuer des forces alliées regroupées à Dunkerque.

3- EN MER DU NORD * vos missions consistent à couler les bateaux ennemis cachés dans les FJORDS NORVEGIENS.

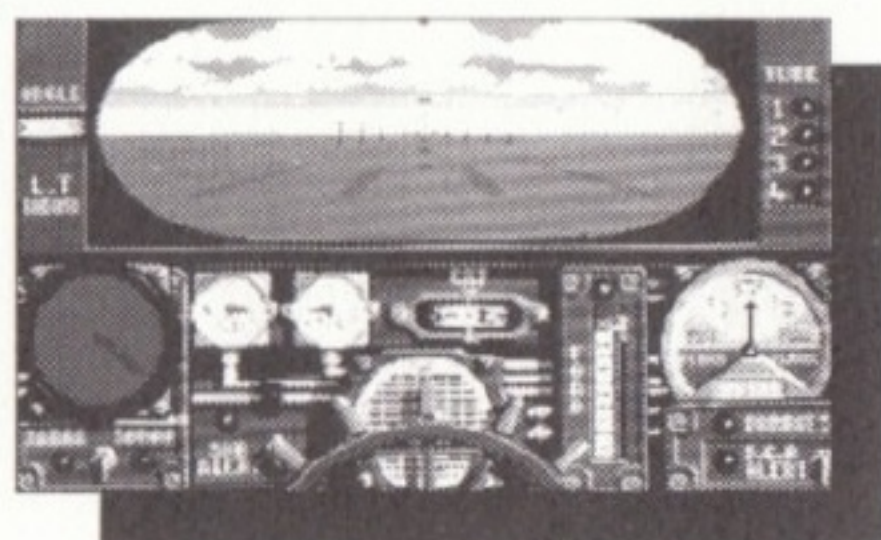
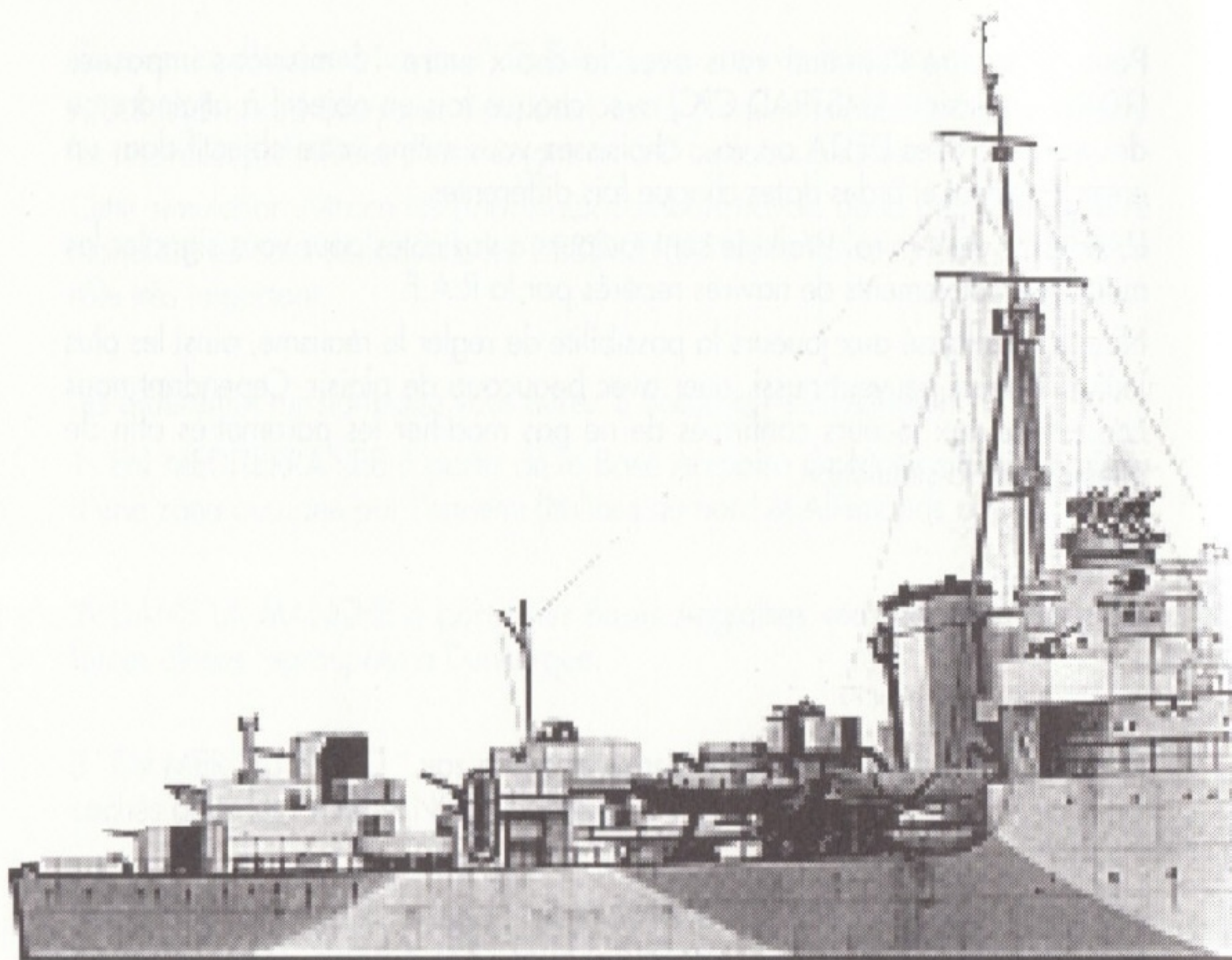
Seul maître à bord, il vous faut manoeuvrer à la perfection pour ne pas être coulé. En effet, dans A.D.S, tous les postes de tirs et de pilotage d'un DESTROYER sont présents. A vous d'occuper chacun d'eux suivant les besoins du moment.

Pour combattre l'ennemi vous avez le choix entre 15 missions imposées (10 sur la version AMSTRAD CPC) avec chaque fois un objectif à atteindre ou des missions dites DELTA ou vous choisissez vous même votre objectif dans un environnement et à des dates chaque fois différentes.

L'Amirauté et l'Amiral Walkirie sont toujours à vos côtés pour vous signaler les moindres mouvements de navires repérés par la R.A.F.

Nous avons laissé aux joueurs la possibilité de régler le réalisme, ainsi les plus jeunes joueurs peuvent aussi jouer avec beaucoup de plaisir. Cependant nous conseillons aux joueurs confirmés de ne pas modifier les paramètres afin de mieux sentir la simulation.

DESTROYER

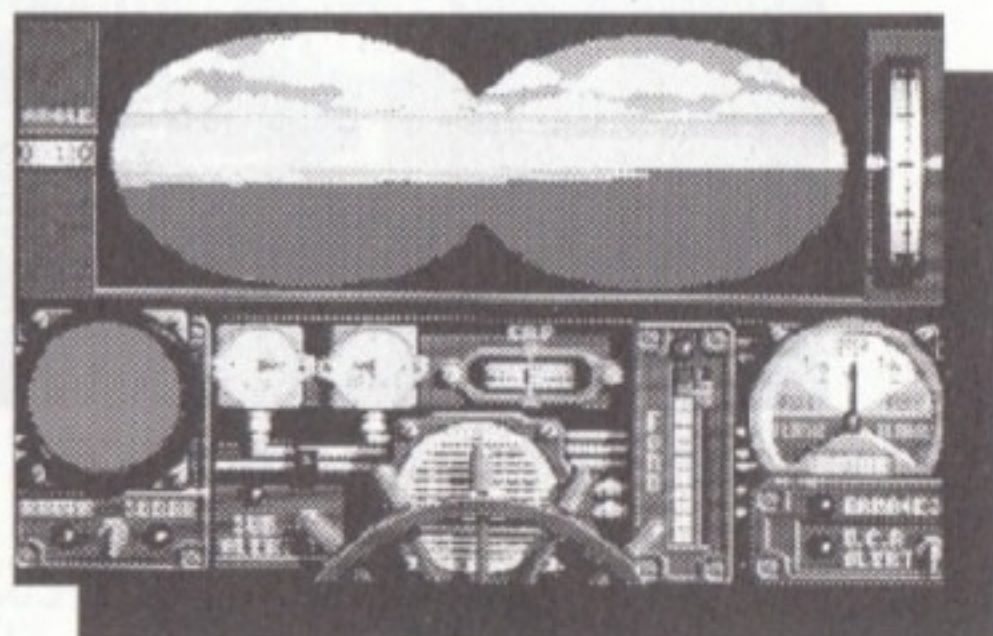
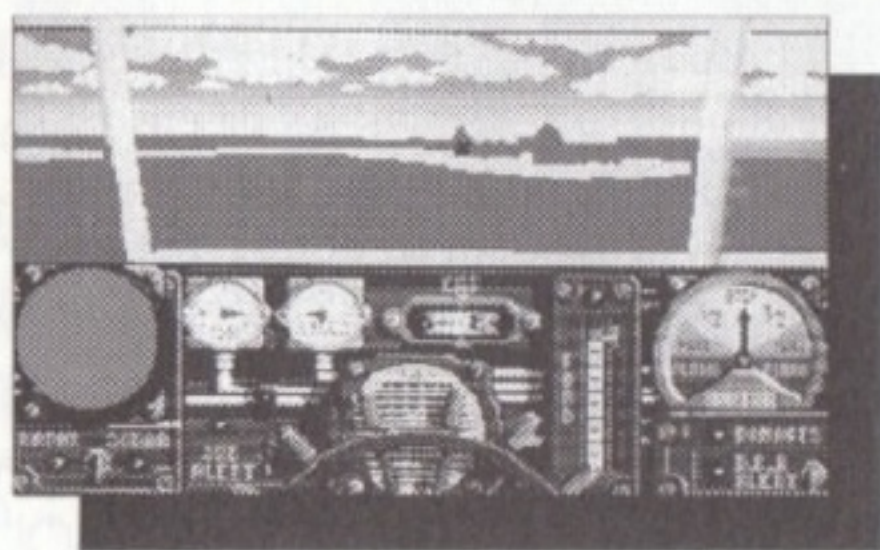
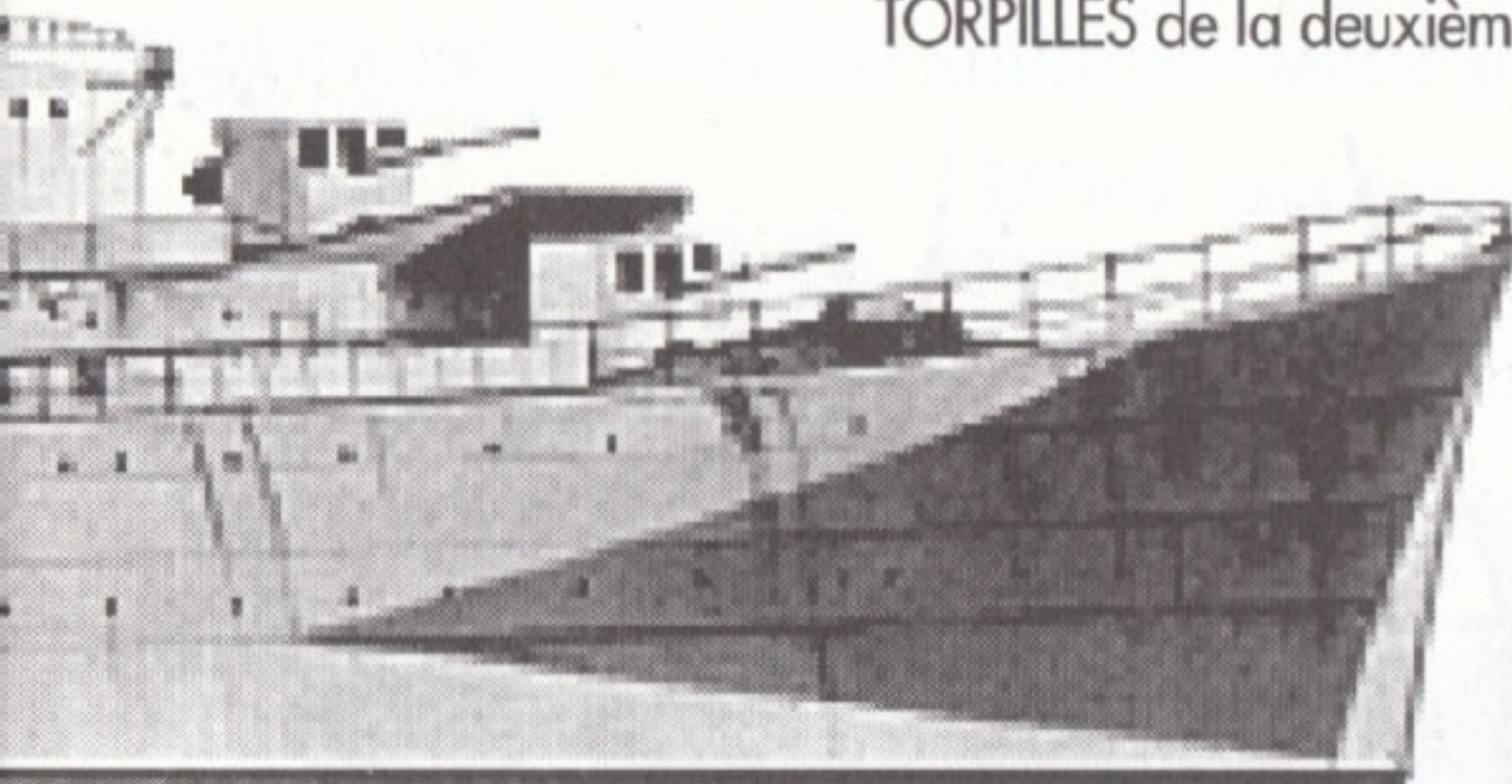


| | |
|-------------------------|--|
| CLASSE | : H.M.S ONSLAUGHT |
| DATE DE MISE EN SERVICE | : 1939 |
| TYPE | : DD 231 |
| DEPLACEMENT | : 2200 Tonnes, 3200 Tonnes en pleine charge |
| LONGUEUR | : 110 m |
| LARGEUR | : 12 m |
| TIRAN D'EAU | : 4.80 m |
| PROPULSION | : 2 LIGNES D'ARBRES, TURBINES A ENGRENAGES 60 000 CH |
| VITESSE | : 35 NOEUDS |
| ARMEMENT | : 3 TOURELLES COMPOSEES DE 2 CANONS DE 120 MM CHACUNE : 2 POSTES LANCE TORPILLES COMPOSES DE 4 TUBES CHACUN |

Il fut l'un des premiers DESTROYER LANCE TORPILLES de la deuxième guerre mondiale.

Ce ne sont pas moins de 176 bâtiments qui furent construits d'après ce modèle.

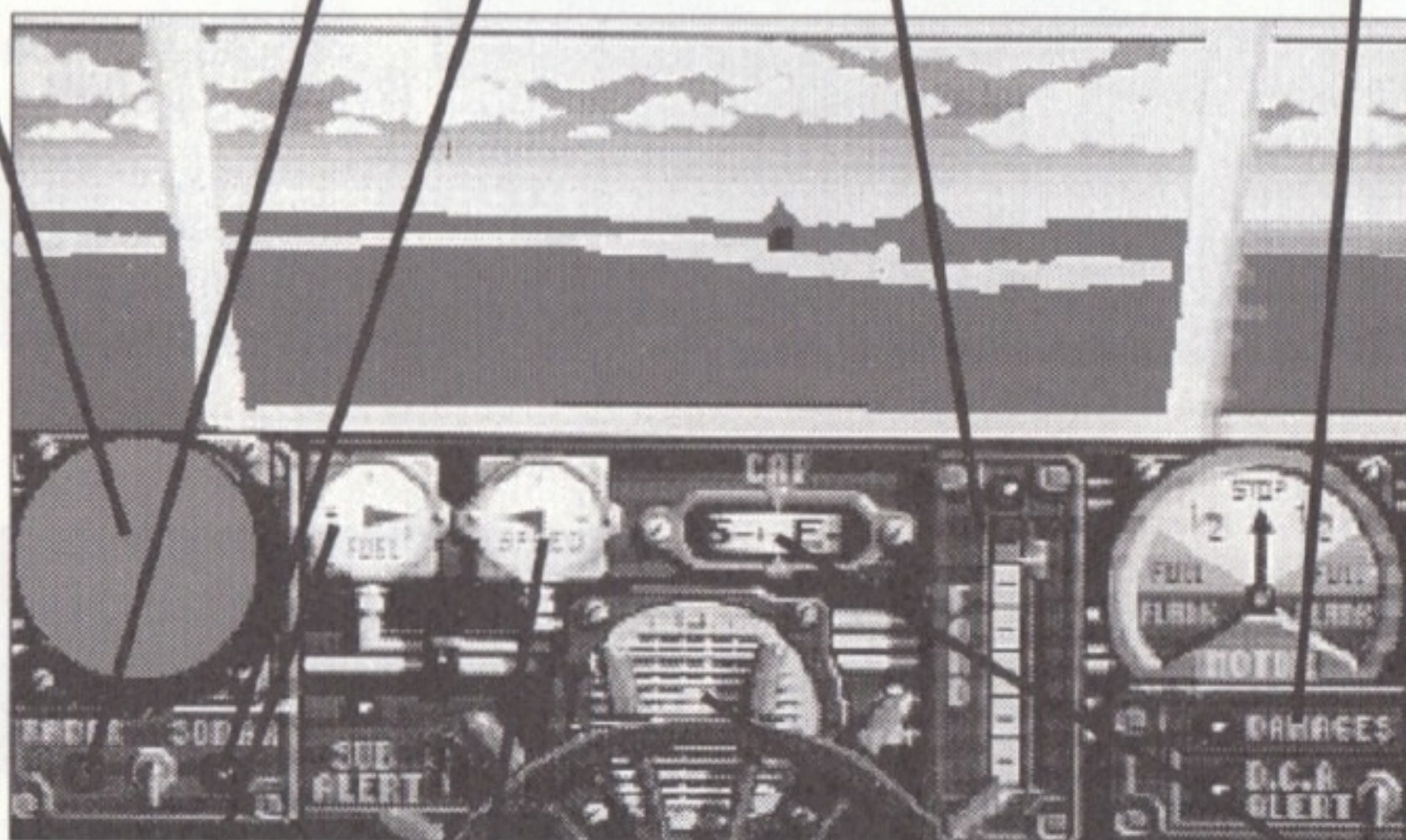
Facile à reconnaître grâce à la forme de sa cheminée, il participa aux combats en Mer du Nord, en Manche et en Méditerranée.



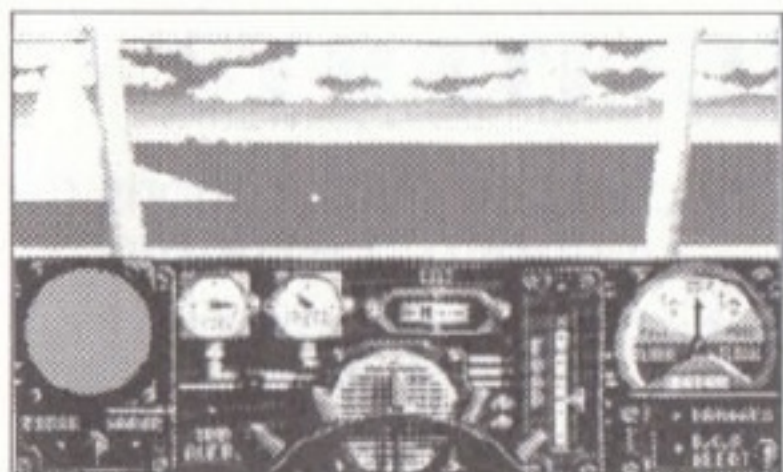
POSTE DE PILOTAGE



RADAR INDICATEURS : RADAR/SONAR INDICATEUR DE FOND INDICATEUR D'AVARIES



NIVEAU DE FUEL INDICATEUR DE VITESSE TRANSMETTEUR D'ORDRES BOUSSOLE

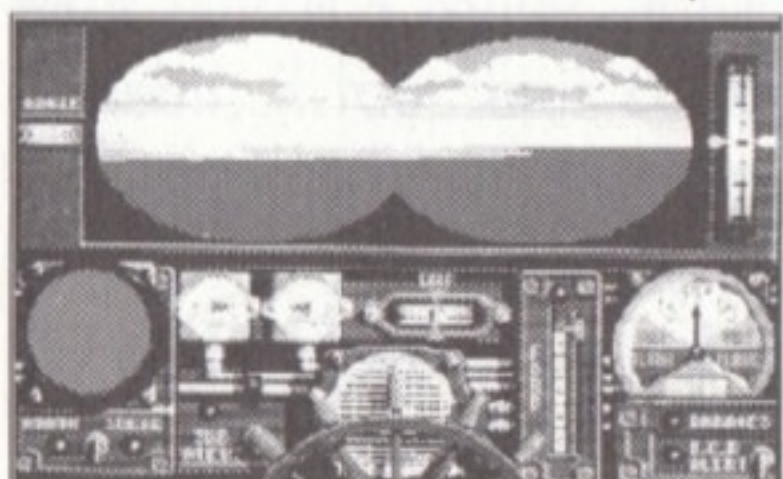


RADIO

La RADIO permet de recevoir des informations de :

- L'amirauté (H.Q) qui se situe à MALTE pour la MER MEDITERRANEE et au bord de la TAMISE pour la MANCHE et LA MER DU NORD.

- LA SALLE DES MACHINES sur d'éventuelles AVARIES.
- l'homme de garde qui occupe le poste de VIGIE pour avoir des renseignements sur les bateaux repérés.



JUMELLES *

Les JUMELLES doublent la distance de vision ce qui permet d'apercevoir des bateaux se trouvant hors du champ de vision normal.

AVARIES

Pendant le déroulement d'un combat, il est possible que votre Destroyer subissent des AVARIES plus ou moins graves. Ces AVARIES peuvent intervenir au niveau du :



- RADAR : plus de navires visibles sur l'écran radar.
- SONAR : plus de sous-marins sur l'écran sonar.
- POMPES : mise hors service des pompes. Cette AVARIE peut conduire à la perte du navire si elle se produit simultanément à une voie d'eau.

- CANONS : le poste de tir n'est plus opérationnel. Attention, la surchauffe des canons entraîne aussi la mise hors service du poste de tir.
- RADIO : les messages radio sont partiellement brouillés.
- LANCE TORPILLE : le poste de tir n'est plus opérationnel. Il faut attendre la prochaine escale à la base pour réparer.
- GOUVERNAIL : le bateau ne se dirige plus. Dans la plupart des cas, cette AVARIE peut être réparée par les membres d'équipage.
- MOTEUR : le navire est alors immobilisé jusqu'à une éventuelle réparation.

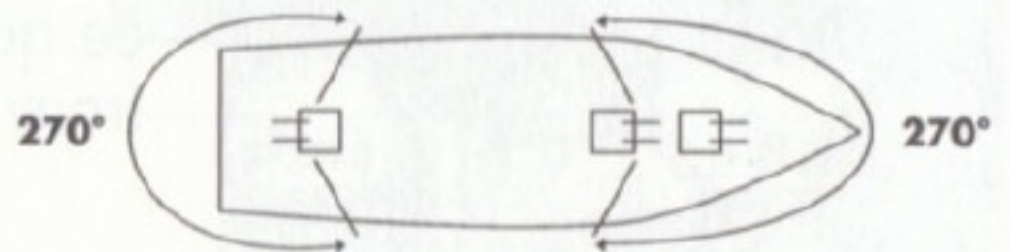
NOTA : les réparations sont effectuées automatiquement par les membres d'équipage sans que vous ayez à intervenir.

TIR CANONS

Votre DESTROYER est équipé de trois tourelles ayant chacune deux canons de 120 mm : deux à l'avant et une à l'arrière du bateau.

Ces tourelles ont un angle de rotation de 270° (voir schéma) et tirent deux obus simultanément. Un stock de 300 obus est disponible.

Dans chaque poste de tir un indicateur de surchauffe affiche la température des canons.

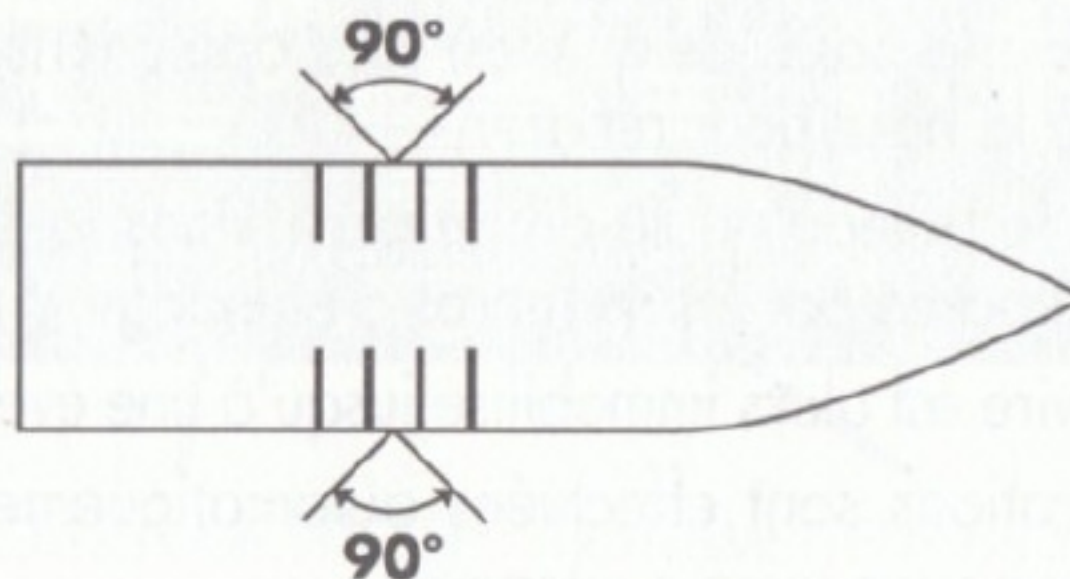


TIR TORPILLES

Deux postes lance torpilles (4 tubes chacun) équipent aussi votre DESTROYER, un à babord et un à tribord.

Les tubes ont un angle de rotation de 90° (voir schéma) à chaque tir quatre torpilles sont lancées.

Les torpilles ont un impact bien supérieur à celui des obus. Une à deux torpilles bien placées peuvent détruire un navire alors qu'il faut dix à vingt tirs d'obus pour obtenir le même résultat.



STRATEGIE D'ATTAQUES

Chapitre 4

La manière d'attaquer un bâtiment ennemi varie en fonction du type de bateau.

En effet les options de tir ne sont pas les mêmes entre un CARGO et un CROISEUR.

Pour réussir à couler un bâtiment ennemi, il faut tenir compte de différents paramètres comme :

Les différences de vitesse : 15 à 20 Noeuds pour un CARGO ou un PETROLIER. 30 à 35 Noeuds pour un DESTROYER — 32 à 37 Noeuds pour un CROISEUR. Un CARGO ou un PETROLIER non armé peuvent être attaqués de front et être coulés après quelques coups de canons au but.

Un DESTROYER ou un CROISEUR il est préférable d'engager le combat au lance torpille par babord ou tribord en prenant un cap parallèle et une vitesse similaire à l'ennemi. Faites très attention à la distance qui vous sépare de l'ennemi, plus celle-ci est réduite plus vous risquez d'être atteint par l'artillerie ennemie. (Voir schéma)

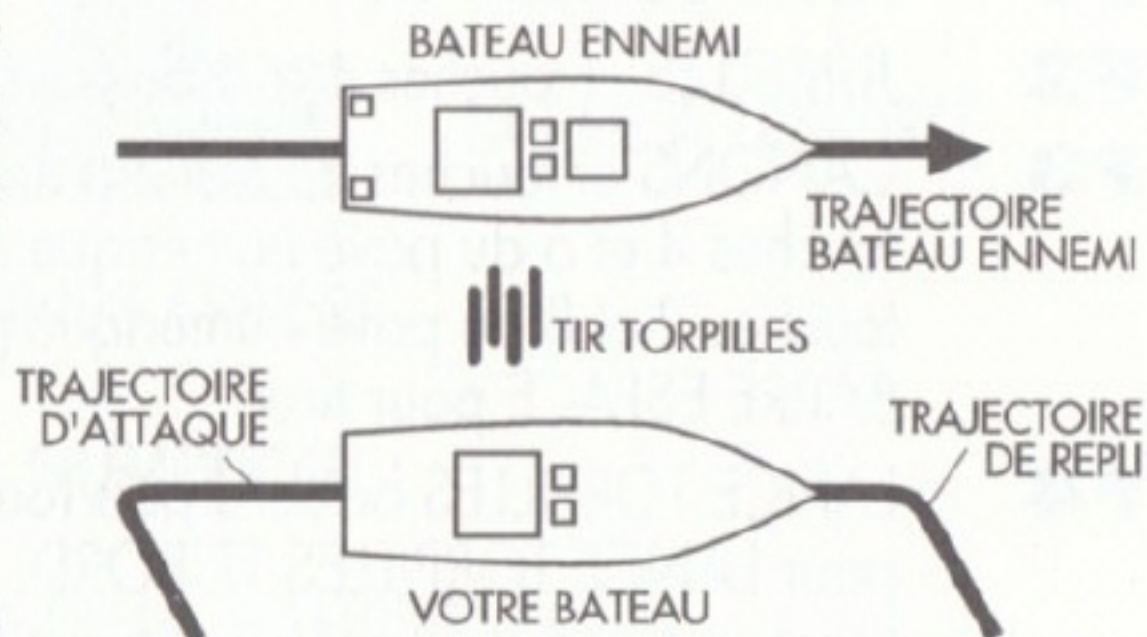
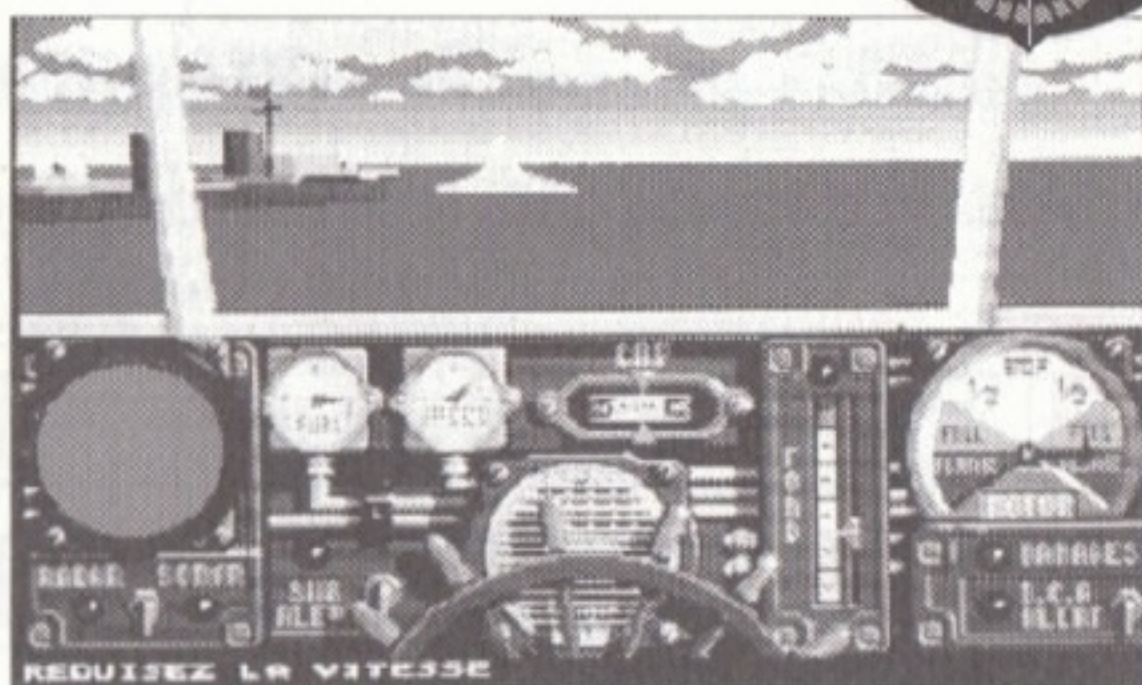
Il est possible que deux ou trois torpilles au but coulent un DESTROYER alors qu'il en faudra quatre à cinq pour un croiseur.

Un torpille bien placée peut stopper la progression ou casser le gouvernail d'un bateau. A ce moment il est possible de le couler par des tirs de canons.

Pour couler rapidement un bâtiment ennemi il faut maintenir une cadence de tir élevée afin d'empêcher son équipage de réparer les différentes avaries.

Dans tous les cas d'attaques évitez de vous faire repérer par l'ennemi si vous voulez que vos tirs touchent leur but.

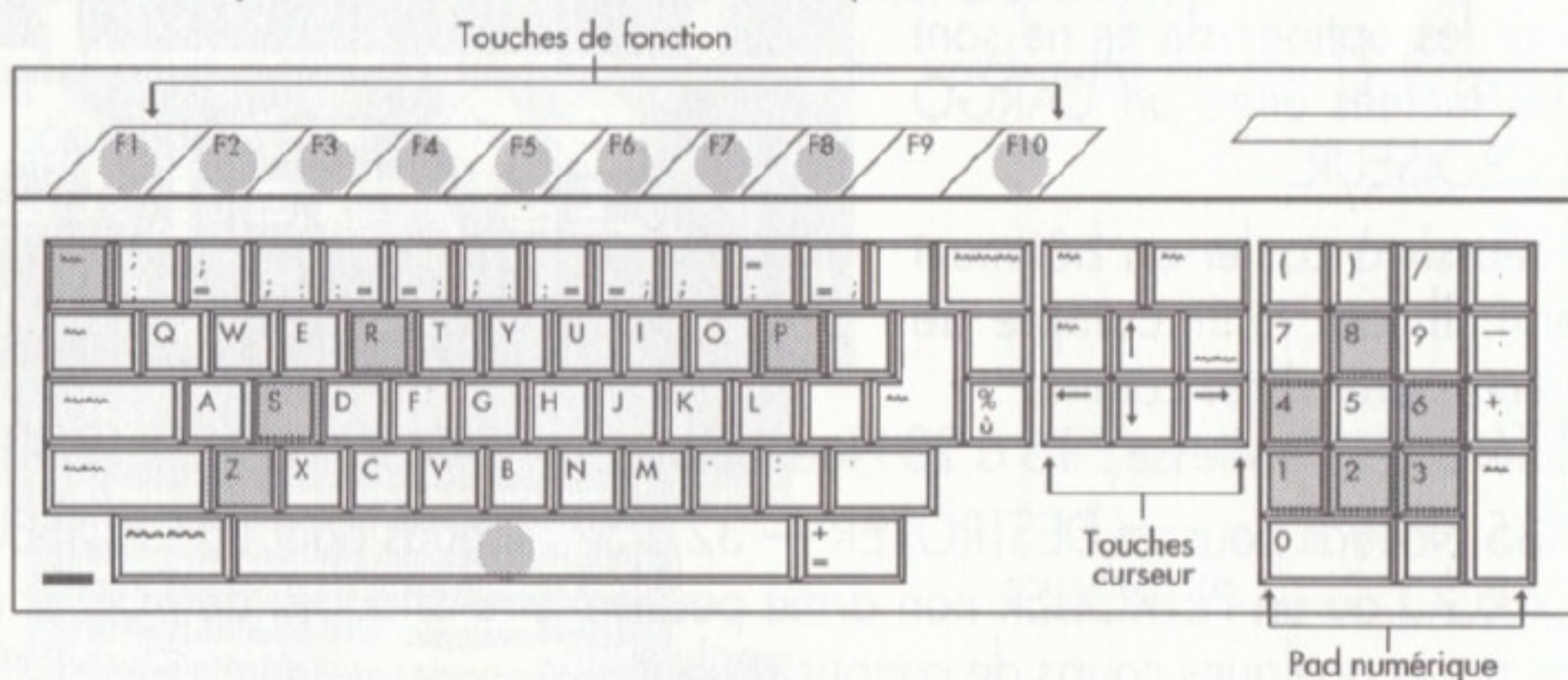
Un SOUS-MARIN se localise au sonar, il est plus facile de le toucher par un tir de torpilles au moment où il fait surface pour renouveler son oxygène.



CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION

CHARGEMENT

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur.

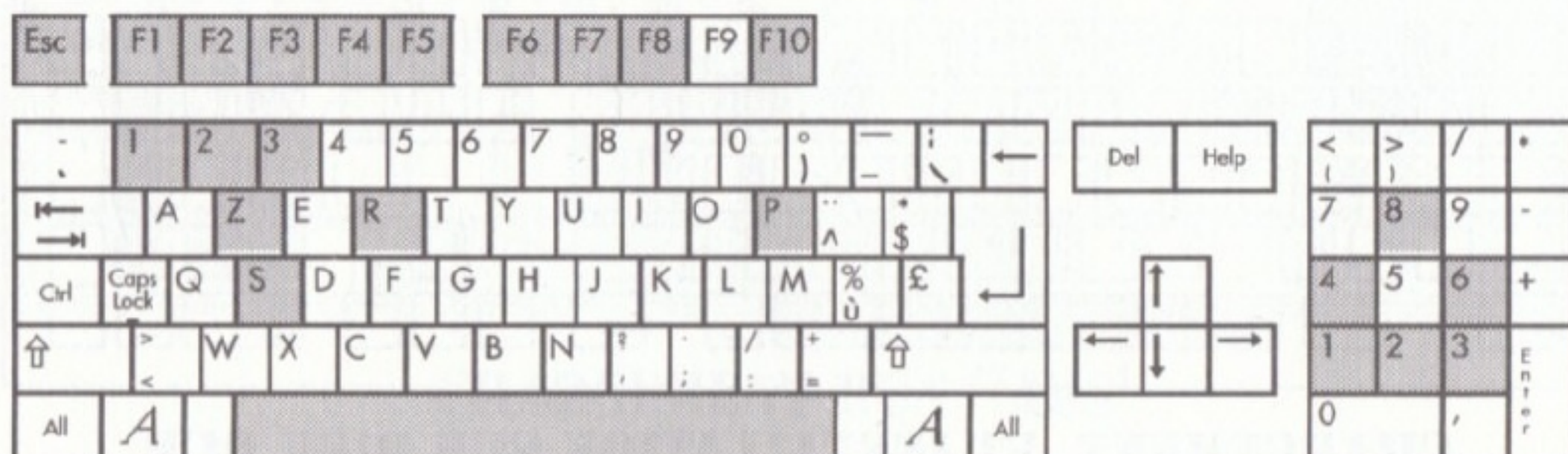


ATARI ST ET AMIGA TOUCHES DE FONCTION

- F1** : POSTE DE PILOTAGE.
- F2** : JUMELLES et touches 4 et 6 du pavé numérique pour rotation de 360°.
- F3** : CANONS et touches 1, 2 et 3 pour changer de poste de tir.
touches 4 et 6 du pavé numérique pour orienter les tourelles.
touches 2 et 8 du pavé numérique pour monter/descendre les canons.
BARRE ESPACE pour tirer.
- F4** : LANCE TORPILLES babord puis touche 2
pour LANCE TORPILLES TRIBORD.
touches 4 et 6 du pavé numérique pour orienter le LANCE TORPILLES.
- F5** : ECRAN DES AVARIES.
- F6** : CARTE touches Z ou F7 pour zoomer la carte. Pavé directionnel ou joystick pour se déplacer sur la carte.
BARRE ESPACE en mode zoom recentre la carte sur votre bateau.
Touche ESC pour quitter la carte.
- F8** : ACCELERE la partie quand vous vous trouvez en mode carte.
Attention, cette option est possible à plus de 1 mile des côtes.
- P ou F10** : PAUSE
- R** : RADAR
- S** : SONAR

AMIGA CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION

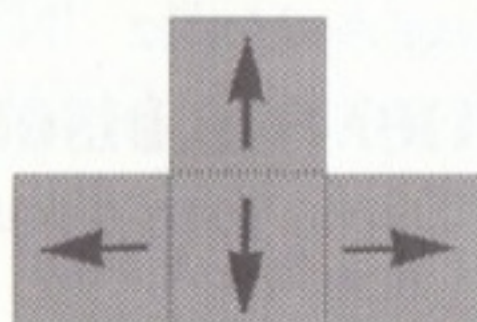
Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur.



PAVE DIRECTIONNEL

MACHINES AVANT

BARRE A BABORD

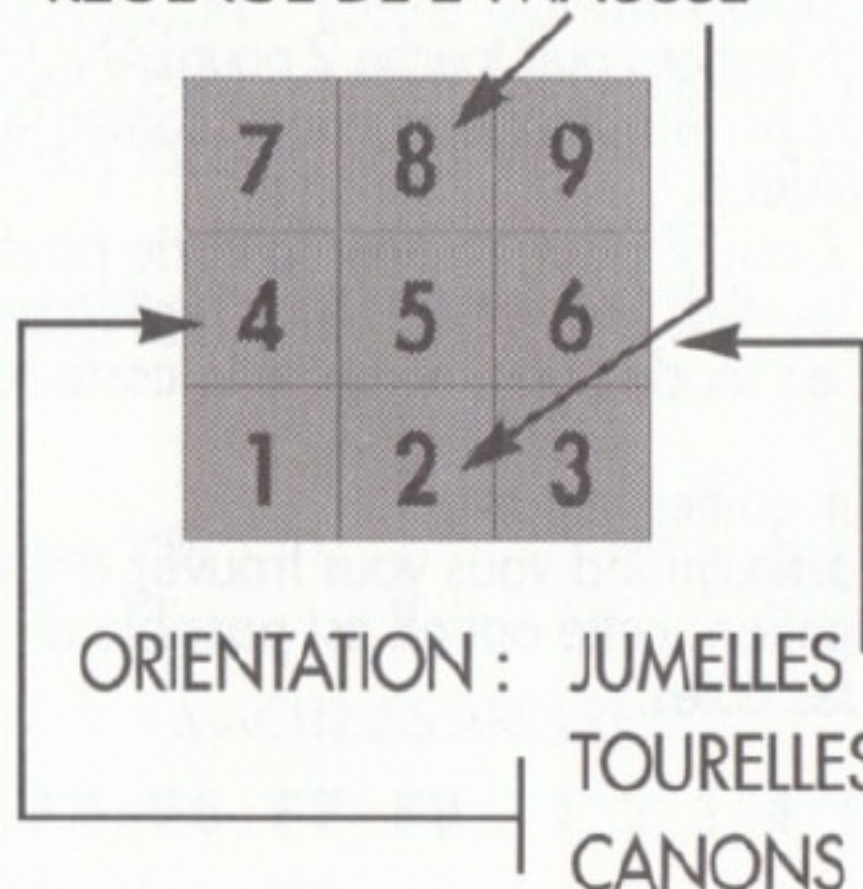


BARRE A TRIBORD

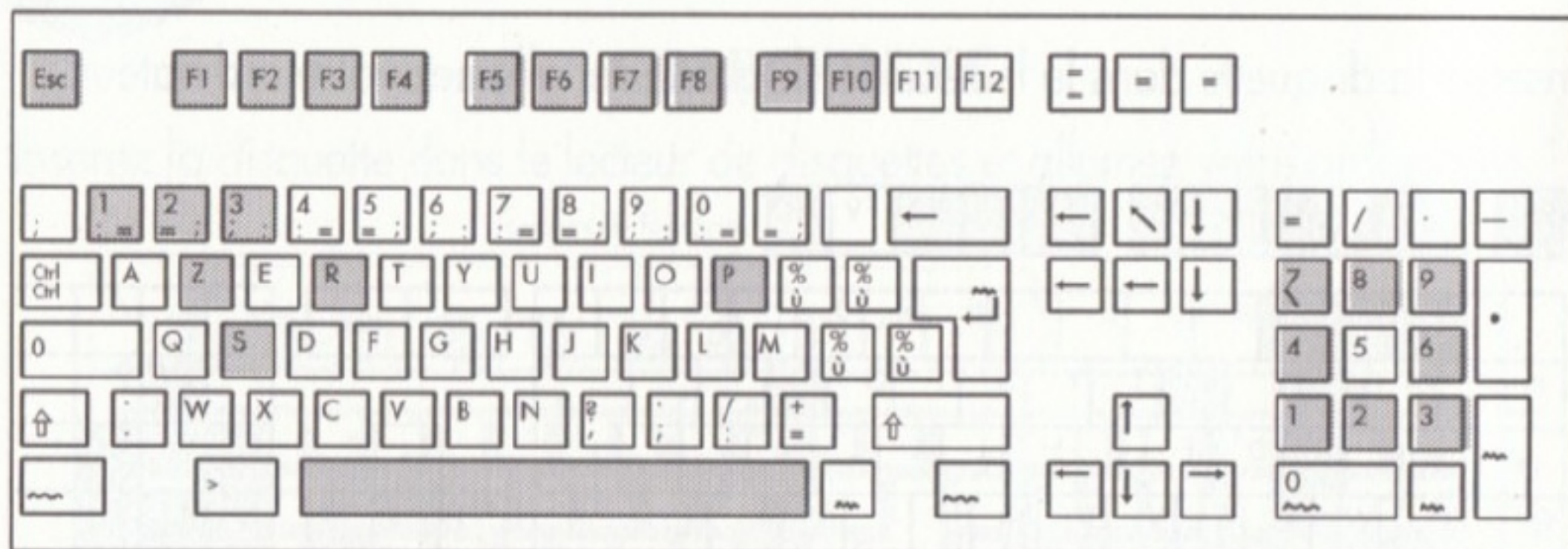
MACHINES ARRIERE

PAVE NUMERIQUE

REGLAGE DE LA HAUSSE



PC & COMPATIBLES CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION



CHARGEMENT ET INSTALLATION SUR DISK DUR.

DISQUETTE

Insérez la disquette A dans le lecteur de disquettes A et tapez : ADS.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR C

Insérez la disquette A dans le lecteur A et tapez : INSTALL avec 2 L.

UTILISATION SUR DISQUE DUR C

Placez-vous dans le répertoire ADS de votre disque dur et tapez ADS après avoir insérée la disquette originale dans le lecteur A.

PC & COMPATIBLES TOUCHES DE FONCTION

- F1** : POSTE DE PILOTAGE.
- F2** : JUMELLES et touches 7 et 9 du pavé numérique pour rotation de 360°.
- F3** : CANONS et touches 1, 2 et 3 pour changer de poste de tir.
touches 7 et 9 du pavé numérique pour orienter les tourelles.
touches 1 et 3 du pavé numérique pour monter/descendre les canons.
BARRE ESPACE pour tirer.
- F4** : LANCE TORPILLES babord puis touche 2 pour LANCE TORPILLES TRIBORD.
touches 7 et 9 du pavé numérique pour orienter le LANCE TORPILLES.
- F5** : ECRAN DES AVARIES.
- F6** : CARTE touches Z ou F7 pour zoomer la carte pavé directionnel ou joystick pour se déplacer sur la carte.
BARRE ESPACE en mode zoom recentre la carte sur votre bateau.
Touche ESC pour quitter la carte.
- F8** : ACCELERE la partie quand vous vous trouvez en mode carte. Attention, cette option est possible à plus de 1 mile des côtes.
- P ou F10** : PAUSE.
- R** : RADAR.
- S** : SONAR

PAVE NUMERIQUE

- 1 : MONTE LE CANON
- 2 : MACHINES ARRIERE
- 3 : BAISSSE LE CANON
- 4 : BARRE A BABORD
- 6 : BARRE A TRIBORD
- 7 : ORIENTATION
tourelles, canons, lance
torpilles, jumelles
- 8 : MACHINE AVANT
- 9 : ORIENTATION
tourelles, canons, lance
torpilles, jumelles

AMSTRAD CPC CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION

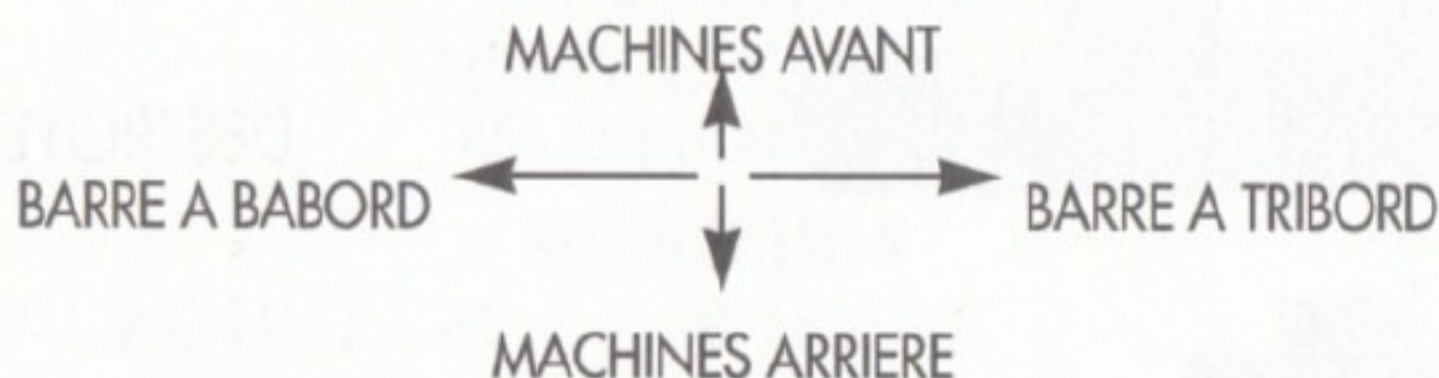


CHARGEMENT RUN "ADS"

AMSTRAD CPC TOUCHES DE FONCTION

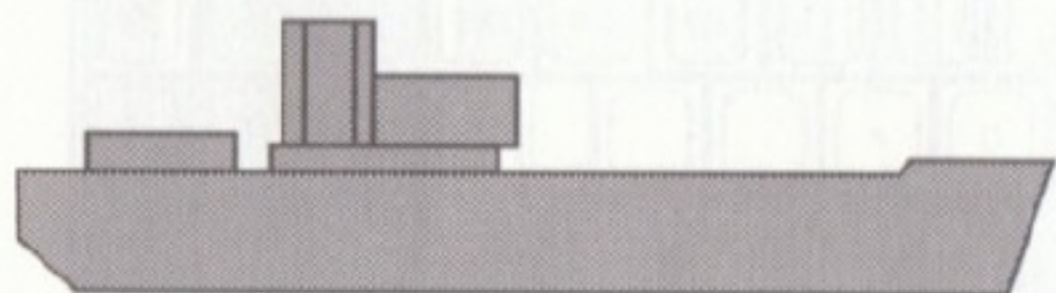
- 1 :** POSTE DE PILOTAGE.
- 2 :** POSTE TIR CANONS N°1. Touches 2 et 3 pour POSTES N°2 et N°3.
Réglage hausse H : haut J : gauche
- B :** bas K : droit Tir avec la BARRE ESPACE.
- 3 :** LANCE TORPILLES BABORD. Touches 1 et 2 pour passer du poste babord au poste tribord.
Réglage hausse H : haut J : gauche
- B :** bas K : droit Tir avec la BARRE ESPACE.
- 4 :** ECRAN DES AVARIES.
- 5 :** CARTE. Touche ESC retour au précédent poste de contrôle.
- 6 :** ZOOM DE LA CARTE. Déplacement dans la carte en mode ZOOM touches pavé directionnel.
Touche ESC retour au précédent poste de control.
- 7 :** DEPLACEMENT ACCELERE. Cette option est possible uniquement en haute mer : quand les côtes ne sont plus visibles.
Touche 7 retour au déplacement normal.
- 8 :** PAUSE.

DEPLACEMENT DU BATEAU

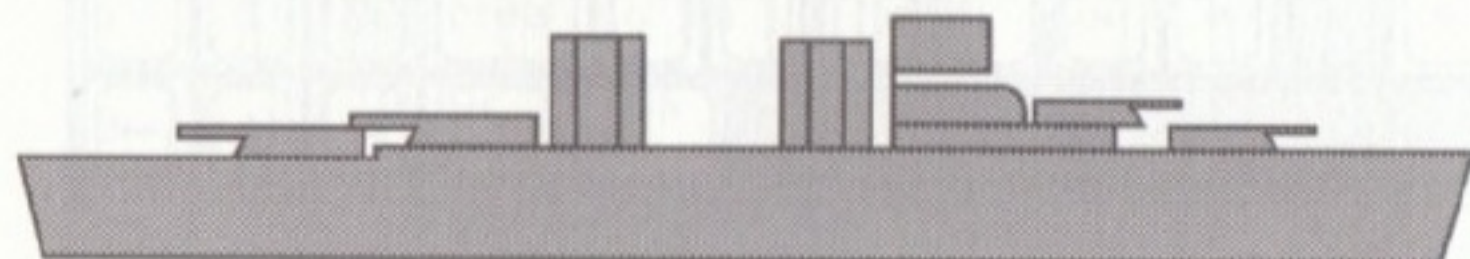


Touches **F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8** = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 des touches du PAVE NUMERIQUE SUR AMSTRAD CPC 464.

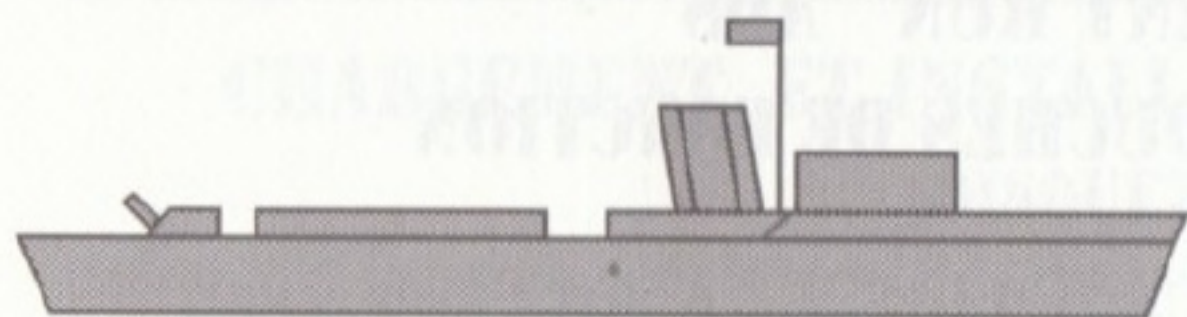
BATEAUX *



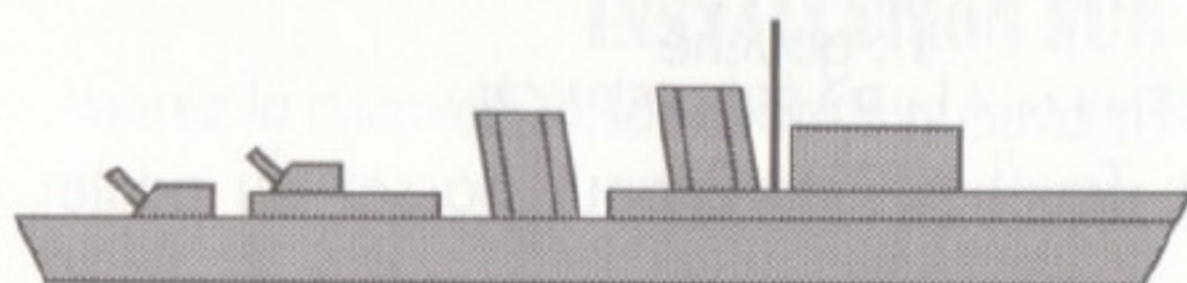
CARGO



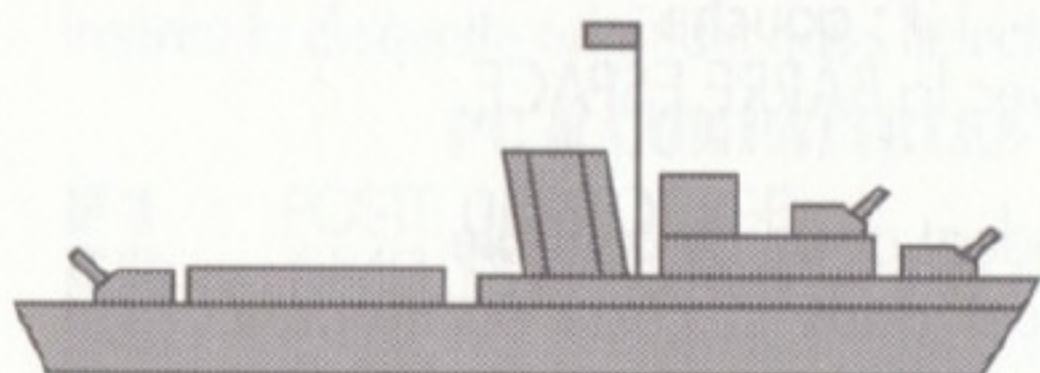
CROISEUR



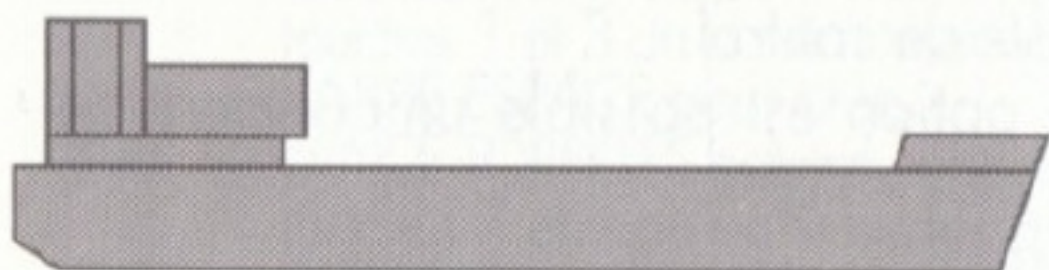
TORPILLEUR ALLEMAND



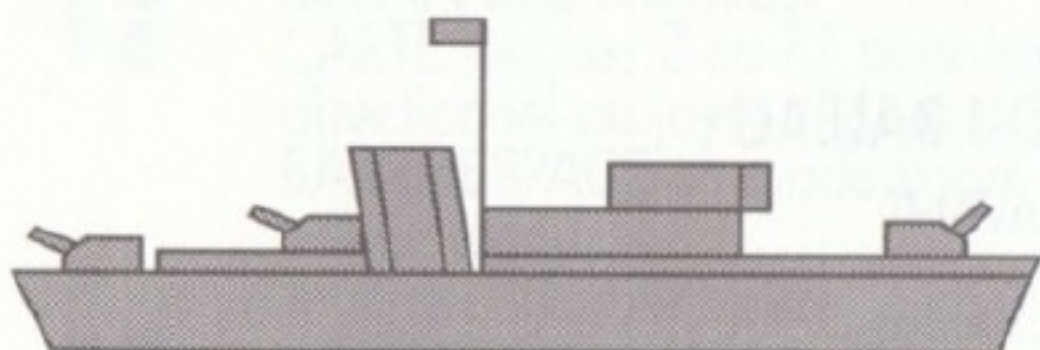
DESTROYEUR ALLEMAND



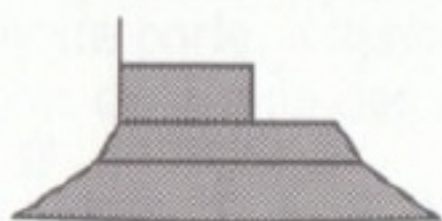
DESTROYER ANGLAIS



PETROLIER



DESTROYER ITALIEN



SOUS MARIN

COMPARATIF BATEAUX ENNEMI

DESTROYER ITALIEN

VITESSE MAXIMUM : 35 NOEUDS
VITESSE DE CROISIERE : 28 NOEUDS
ARMEMENT : 6 CANONS DE 120 MM

DESTROYER ANGLAIS

VITESSE MAXIMUM : 34 NOEUDS
VITESSE DE CROISIERE : 27 NOEUDS
ARMEMENT : 6 CANONS DE 120 MM

TORPILLEUR ALLEMAND

VITESSE MAXIMUM : 38 NOEUDS
VITESSE DE CROISIERE : 28 NOEUDS
ARMEMENT : 4 CANONS DE 150 MM
8 TUBES L.T SUR PONT

DESTROYER ALLEMAND

VITESSE MAXIMUM : 35 NOEUDS
VITESSE DE CROISIERE : 28 NOEUDS
ARMEMENT : 6 CANONS DE 150 MM

PETROLIER

VITESSE DE CROISIERE : 18 NOEUDS
ARMEMENT : NEANT

CARGO

VITESSE DE CROISIERE : 18 NOEUDS
ARMEMENT : NEANT

CROISEUR

VITESSE DE CROISIERE : 32 NOEUDS
ARMEMENT : 8 CANONS DE 200 MM
PROTECTION : BLINDAGE DE LA COQUE ET DU PONT
TRES RESISTANT AUX TIRS D'ARTILLERIE

SOUS MARIN

VITESSE MAXIMUM EN PLONGEE : 8 NOEUDS
VITESSE MAXIMUM EN SURFACE : 17 NOEUDS
ARMEMENT : 4 TUBES L.T



COMBATS EN MER MEDITERRANEE

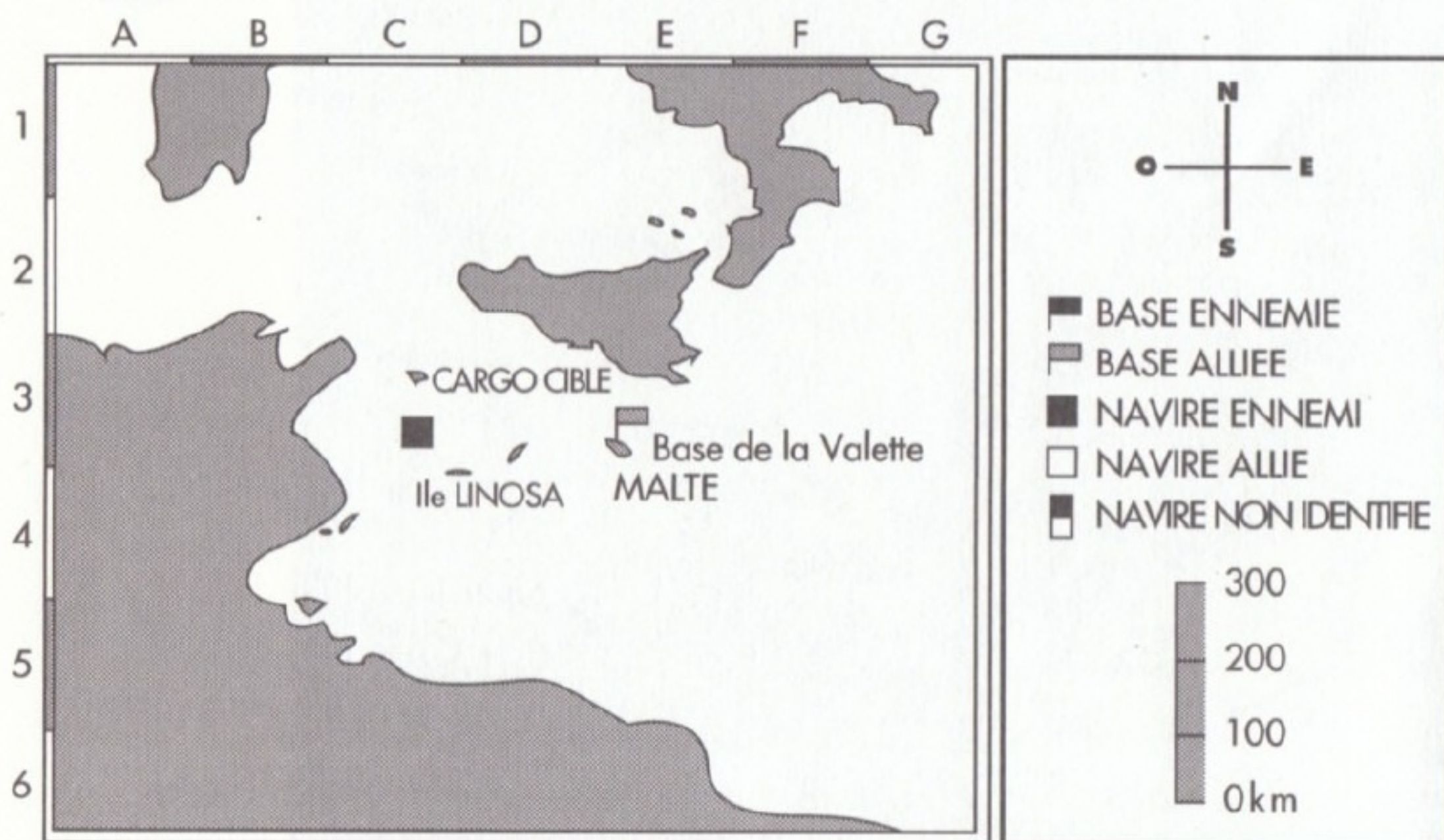


HISTORIQUE

La concentration de bateaux en cette partie du globe provoque un climat de tension extrême. En effet les forces navales Allemandes et Italiennes installées à TARENTE, PALERME, SYRACUSE, TRIPOLI s'opposent aux forces Alliées basées dans l'île de MALTE et au détroit de GIBRALTAR. Ces deux positions sont primordiales pour les ravitaillements et les escales des convois alliés en MER MEDITERRANEE. L'implantation géographique de toutes ces bases est la cause d'affrontements fréquents. Le matériel et les hommes sont en état d'alerte permanent. Dans le jeu nous avons regroupé quelques missions typiques de cette époque où le réalisme vous permettra de ressentir les angoisses d'un capitaine de DESTROYER anglais faces aux bateaux ennemis souvent plus rapides et beaucoup mieux armés..

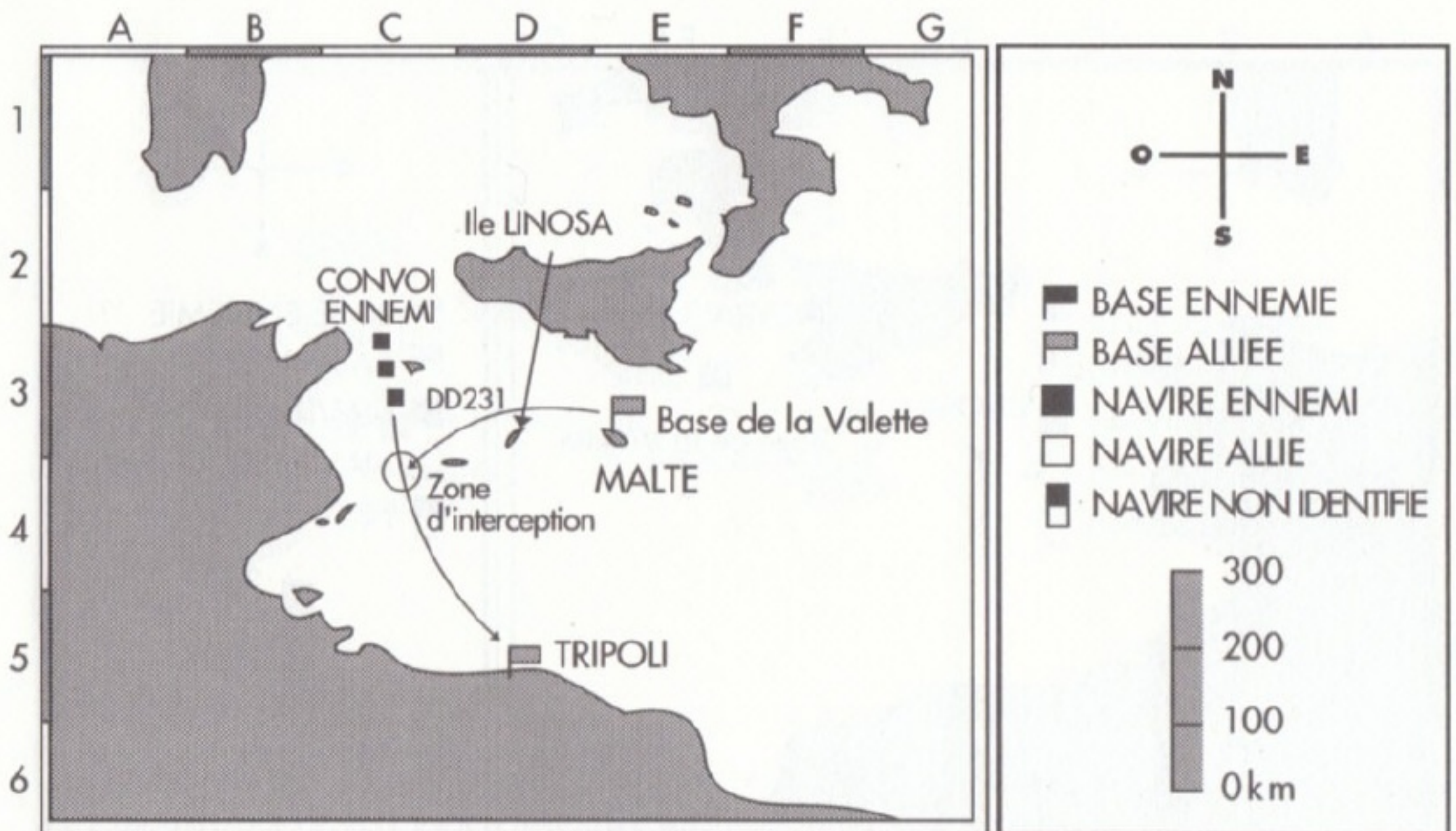


MER MEDITERRANEE MISSION N°1



Mission d'entraînement au pilotage. Cette mission permettra d'évaluer vos capacités au combat. Vous partez à 6H30 de la base de la VALETTE sur L'ILE DE MALTE (E-3). Votre mission est de détruire le cargo cible qui croise au large de l'ILE DE LINOSA (D-3). Vous devez ensuite regagner votre base avant 8H00.

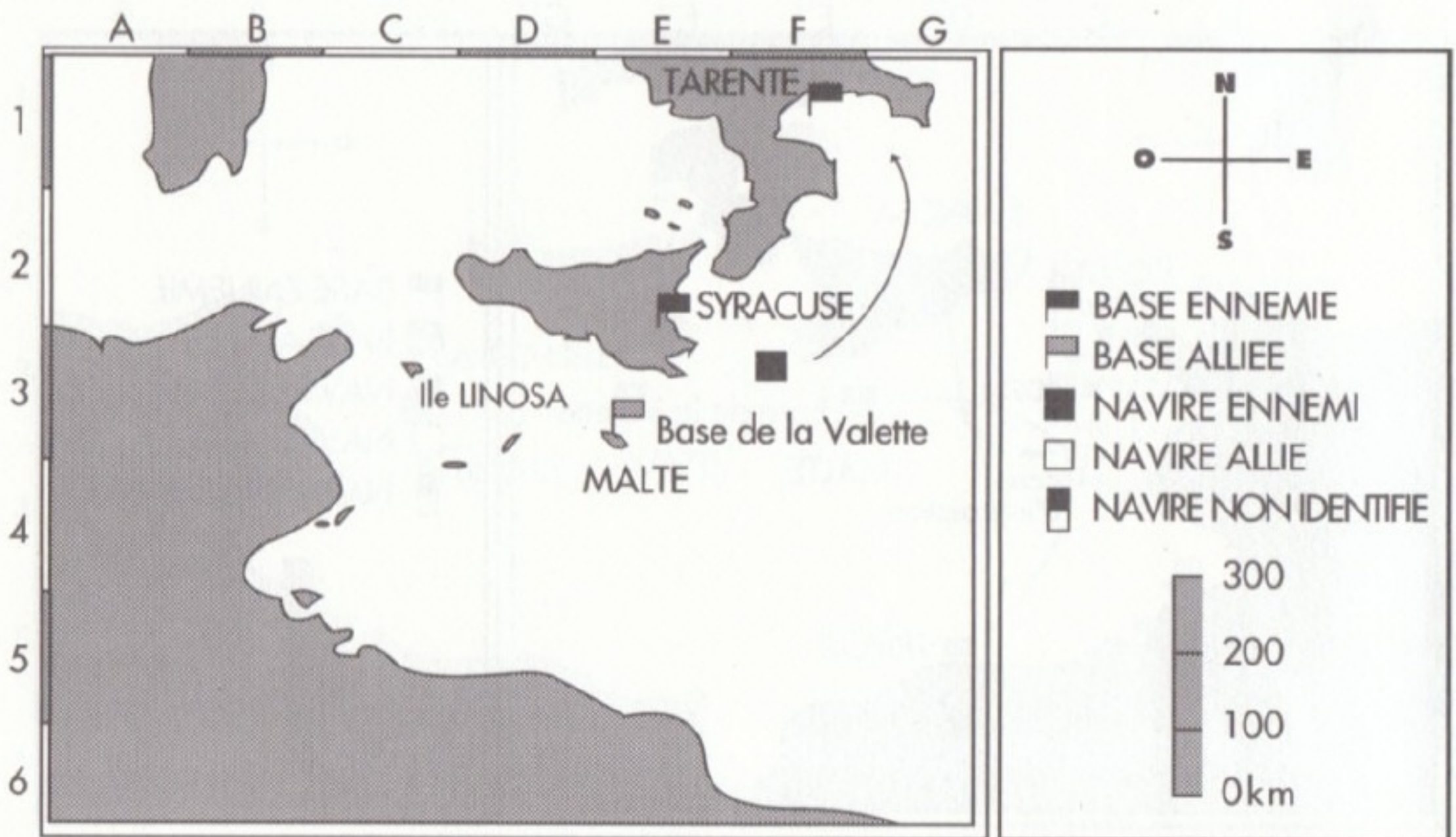
MER MEDITERRANEE MISSION N°2



Départ base de la VALETTE à MALTE (E-3). Votre mission est d'intercepter et de détruire un convoi de transport ennemi repéré à 9H15 par la R.A.F en (C 3) au sud de l'île de PANTELLERIA et faisant route vers la base ennemie de TRIPOLI.

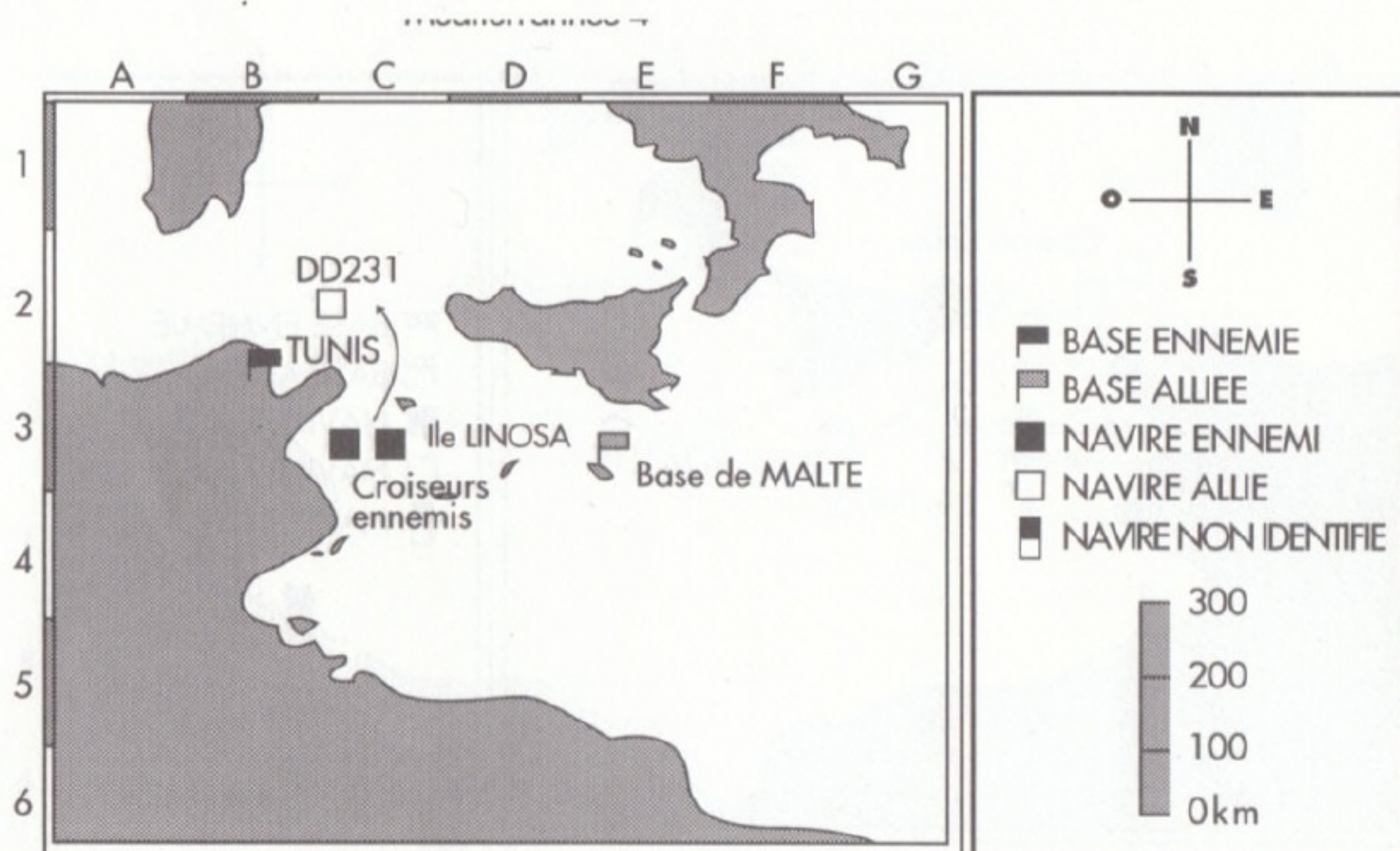
Sa composition est de 2 cargos et d'un pétrolier. Sa vitesse approximative est de 10 Noeuds. Vous retournerez à la base en fin de mission.

MER MEDITERRANEE MISSION N°3



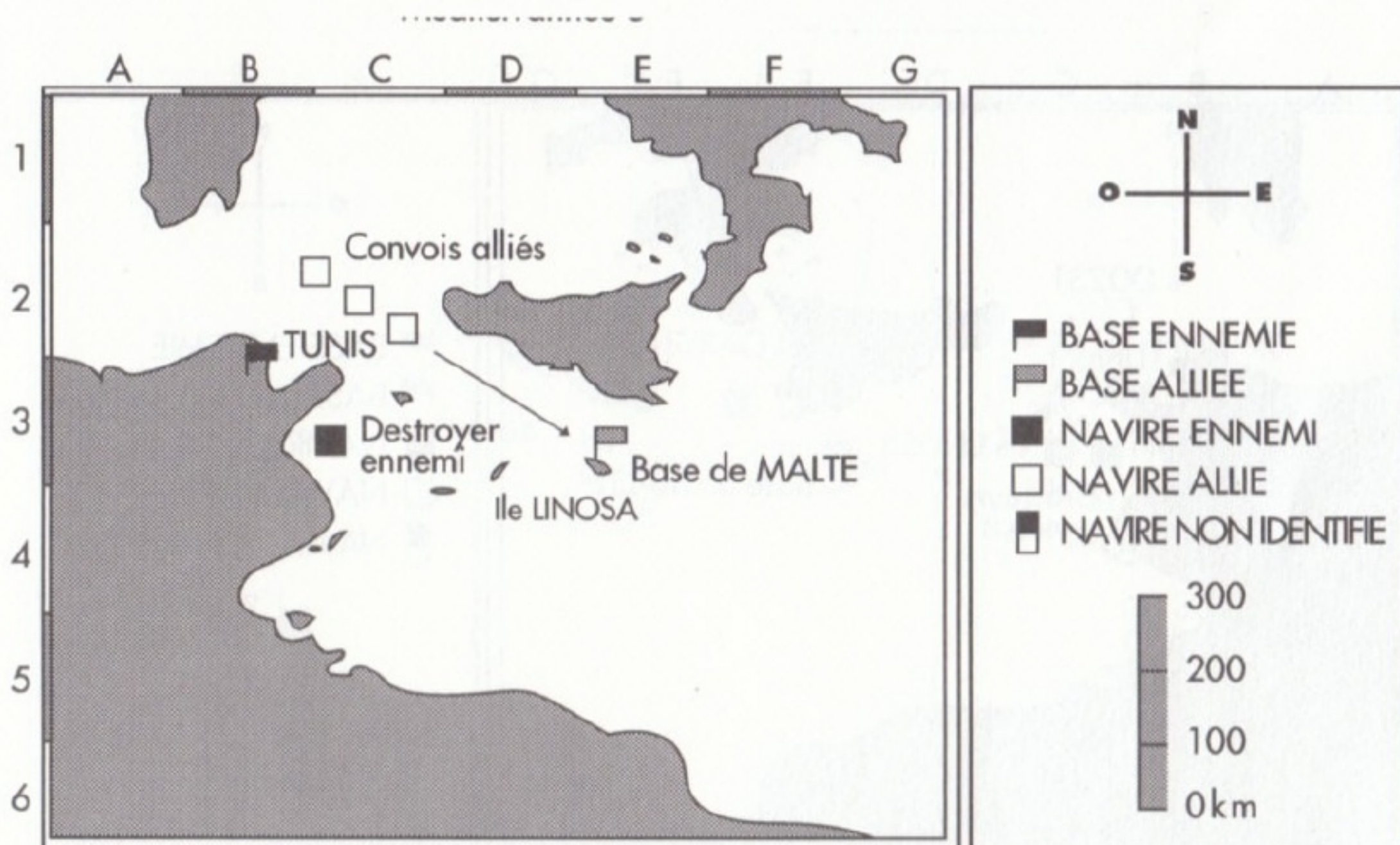
Départ base de la VALETTE à MALTE. Votre mission est de couler un croiseur italien endommagé lourdement par la R.A.F au large de SYRACUSE (F-3). Le dernier rapport de l'amirauté nous indique que le bâtiment faisait route à vitesse réduite vers la base italienne de TARENTE. Prenez le cap et interceptez-le avant que les destroyers ennemis n'arrivent en renfort.

MER MEDITERRANEE MISSION N°4



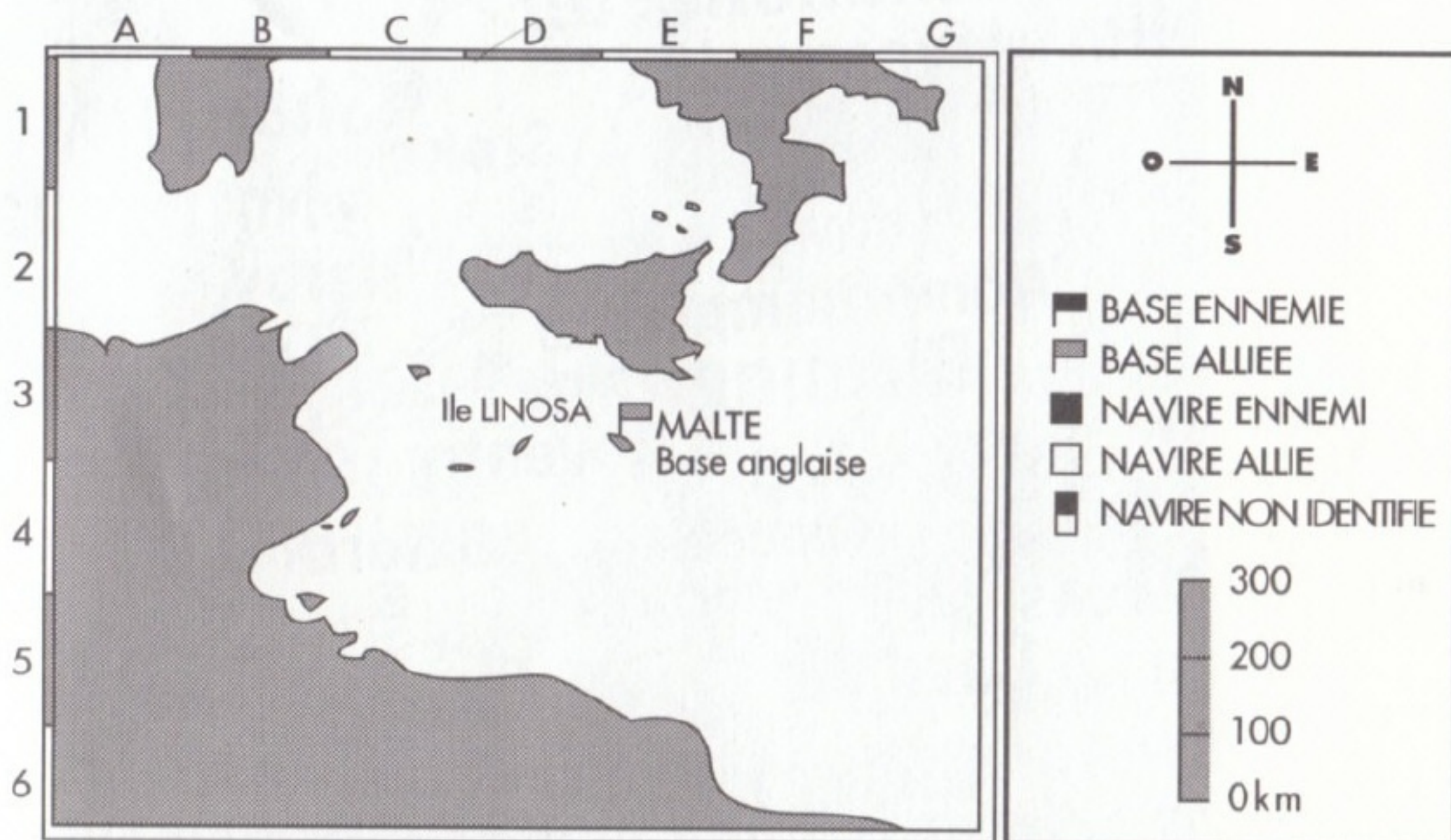
Vous croisez au large de TUNIS. La reconnaissance aérienne nous a signalé que deux croiseurs italiens ont été repérés à proximité de L'ILE PANTELLERIA (C-3). Se sentant menacés, ils se dirigent actuellement vers le CAP BON pour échapper à la R.A.F. Votre mission est de les attaquer par surprise et de vous replier sur MALTE immédiatement après.

MER MEDITERRANEE MISSION N°5



Départ base de la VALETTE à MALTE (E-3). Votre mission est de protéger un convoi de ravitaillement allié en provenance de GIBRALTAR croisant actuellement au large de TUNIS (B-3). Vous devez aller à sa rencontre et détruire tout navires ennemis se dirigeant vers lui. ATTENTION : un destroyer ennemi a été repéré par la R.A.F dans le secteur (C-3).

MEDITERRANEE MISSION DELTA



Mission de surveillance : vous partez de votre base avec le plein de carburant et de munitions. Vous allez patrouiller dans la région délimitée par la carte. Vous pouvez vous arrêter pour ravitailler et réparer dans les ports Alliés. L'Amirauté compte sur vous pour infliger de lourdes pertes à l'ennemi. Assurez-vous de l'identité des navires avant d'ouvrir le feu.

COMBATS DANS LA MANCHE



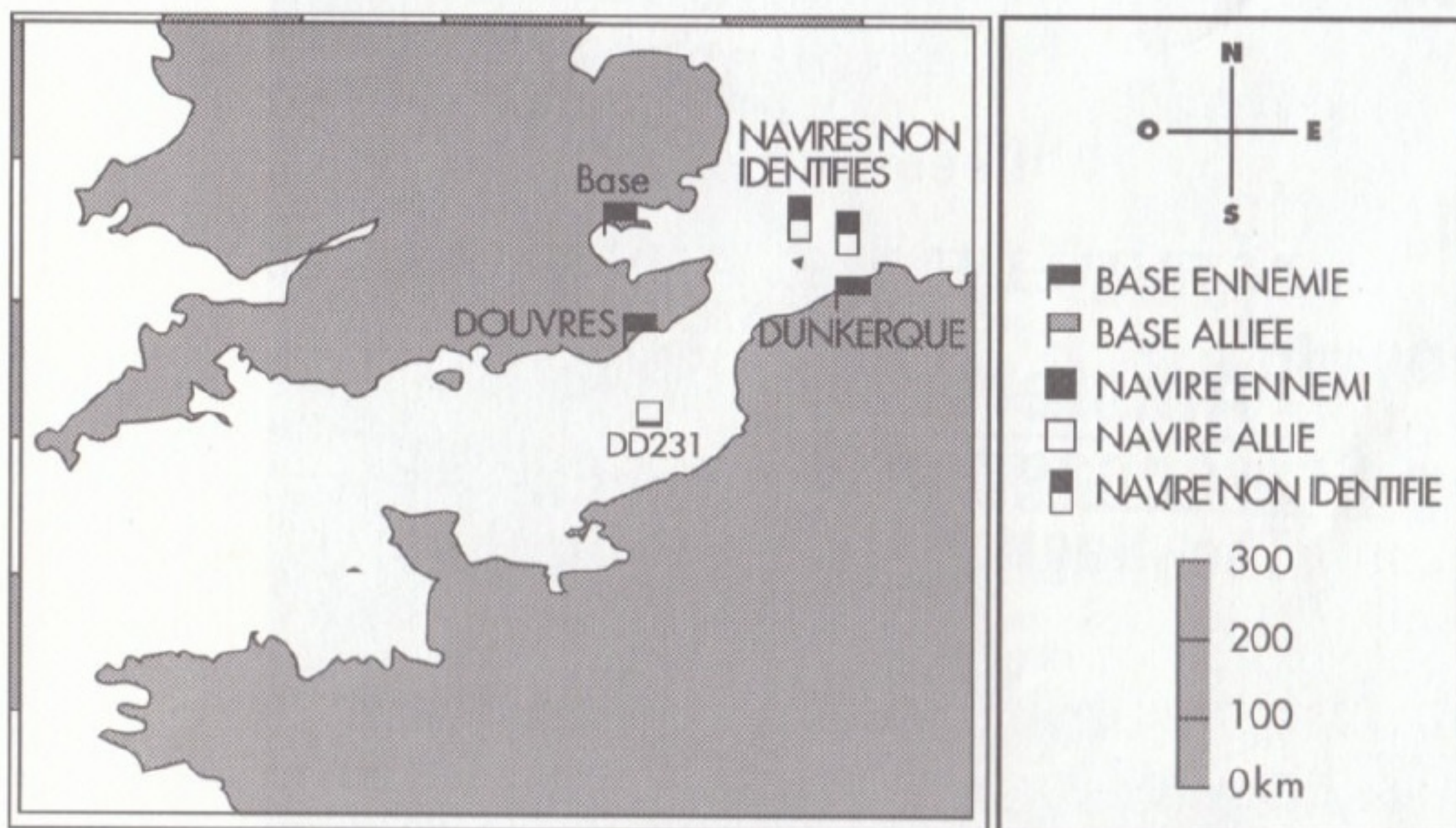
HISTORIQUE

La MANCHE est sans doute l'un des points stratégiques les plus importants de la seconde guerre mondiale. Ce passage est l'ouverture vers le monde pour les forces navales allemandes il est donc impératif pour elles de conserver la suprématie dans ce passage qui en sa partie la plus étroite mesure moins de trente kilomètres. Malgré tout, il faut coûte que coûte conserver une présence. Votre DESTROYER doit assurer avec la flotte alliée des missions de surveillances, de protections de convois de ravitaillement. A la fin de ces missions, vous comprendrez pourquoi des capitaines de DESTROYER et leur équipage reçurent la croix de guerre.

upon Hull

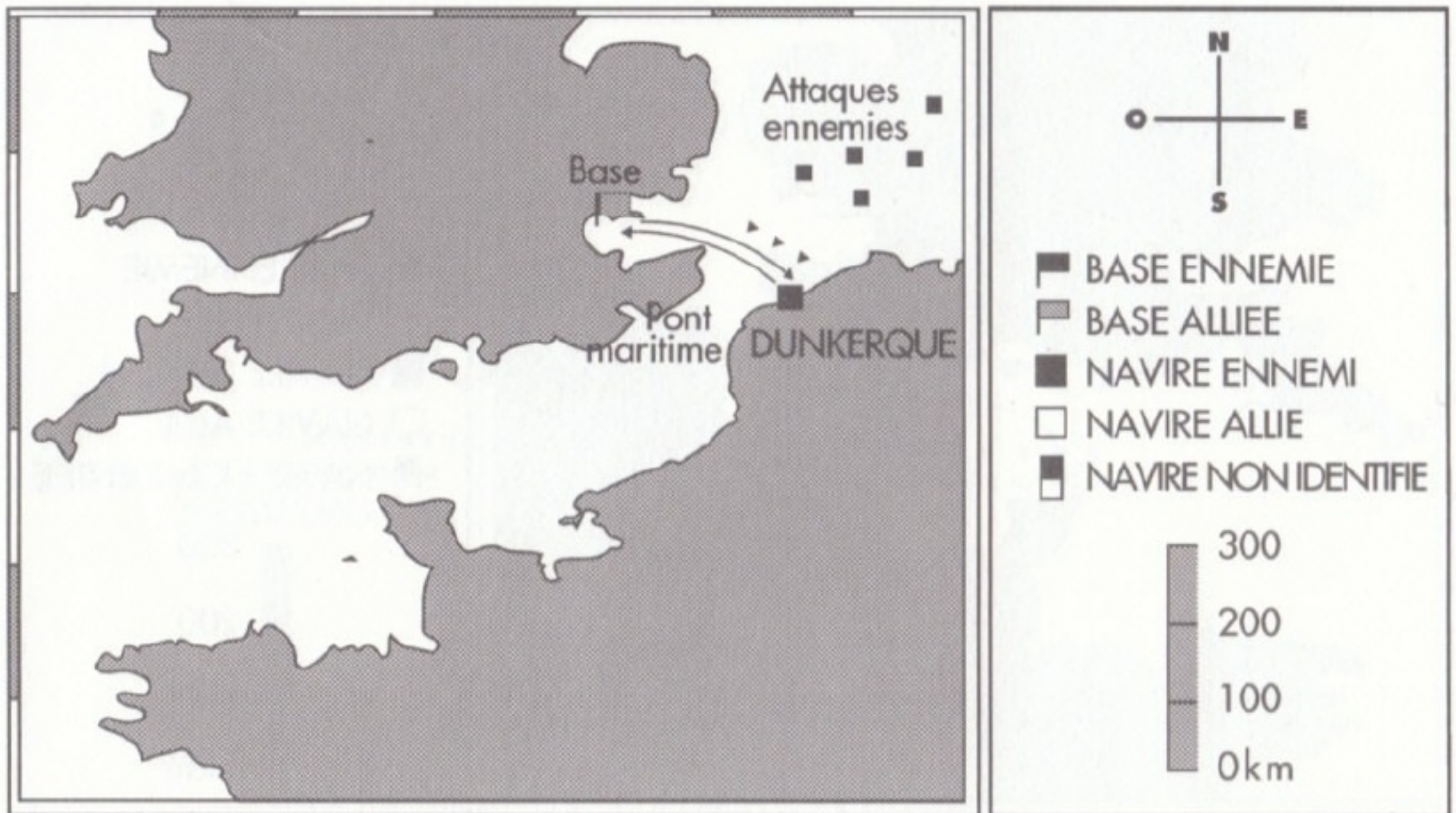


MANCHE MISSION N°1



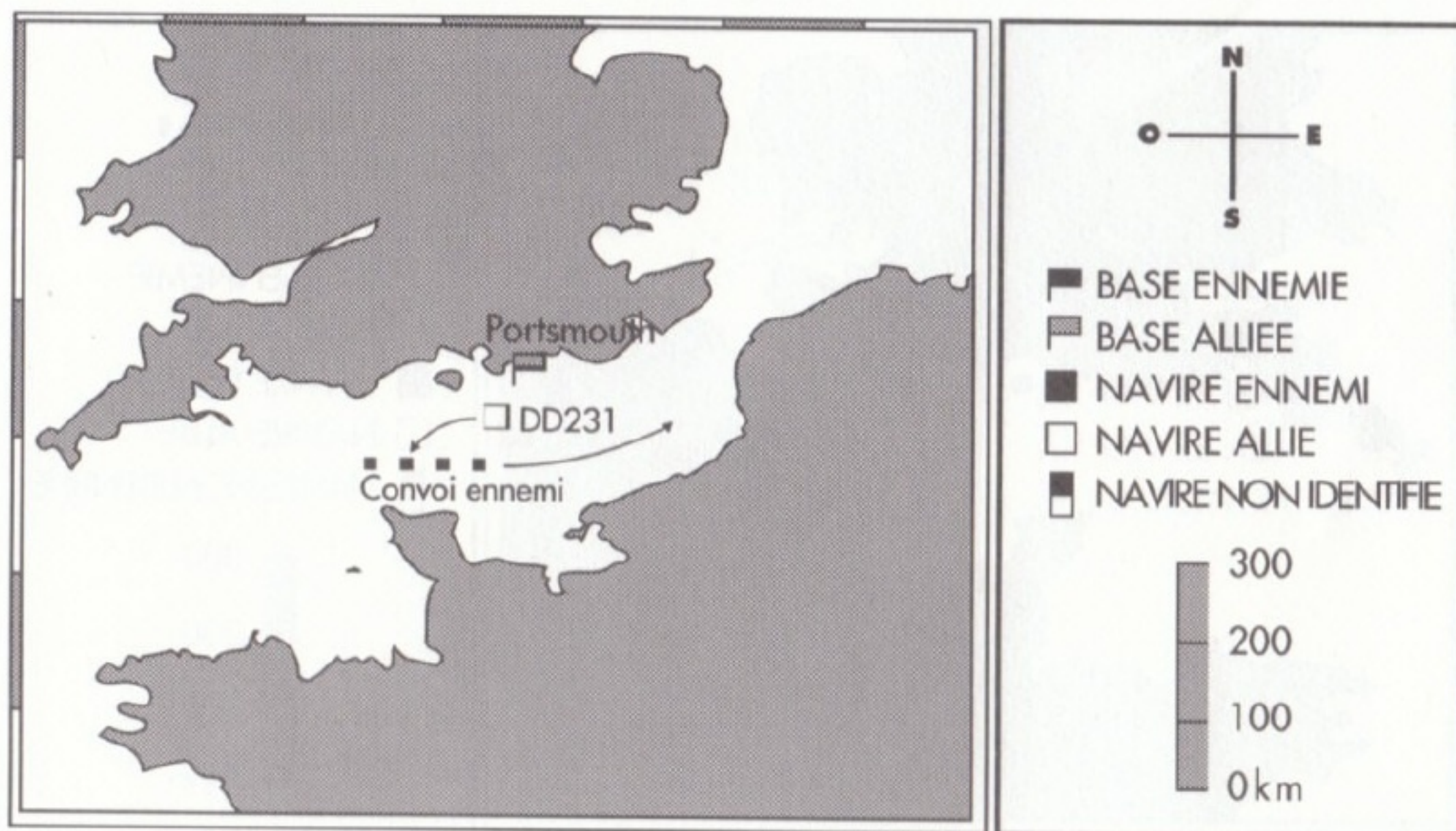
Vous patrouillez au sud de DOUVRES. Votre mission est d'identifier deux navires que nos radars côtiers ont repérés au nord de DUNKERQUE (G-2). Vous rentrerez ensuite à la base de l'estuaire de la TAMISE. ATTENTION, il est probable que nous ayons affaire à des transports ennemis. Dans ce cas votre mission est de couler les navires.

MANCHE MISSION N°2



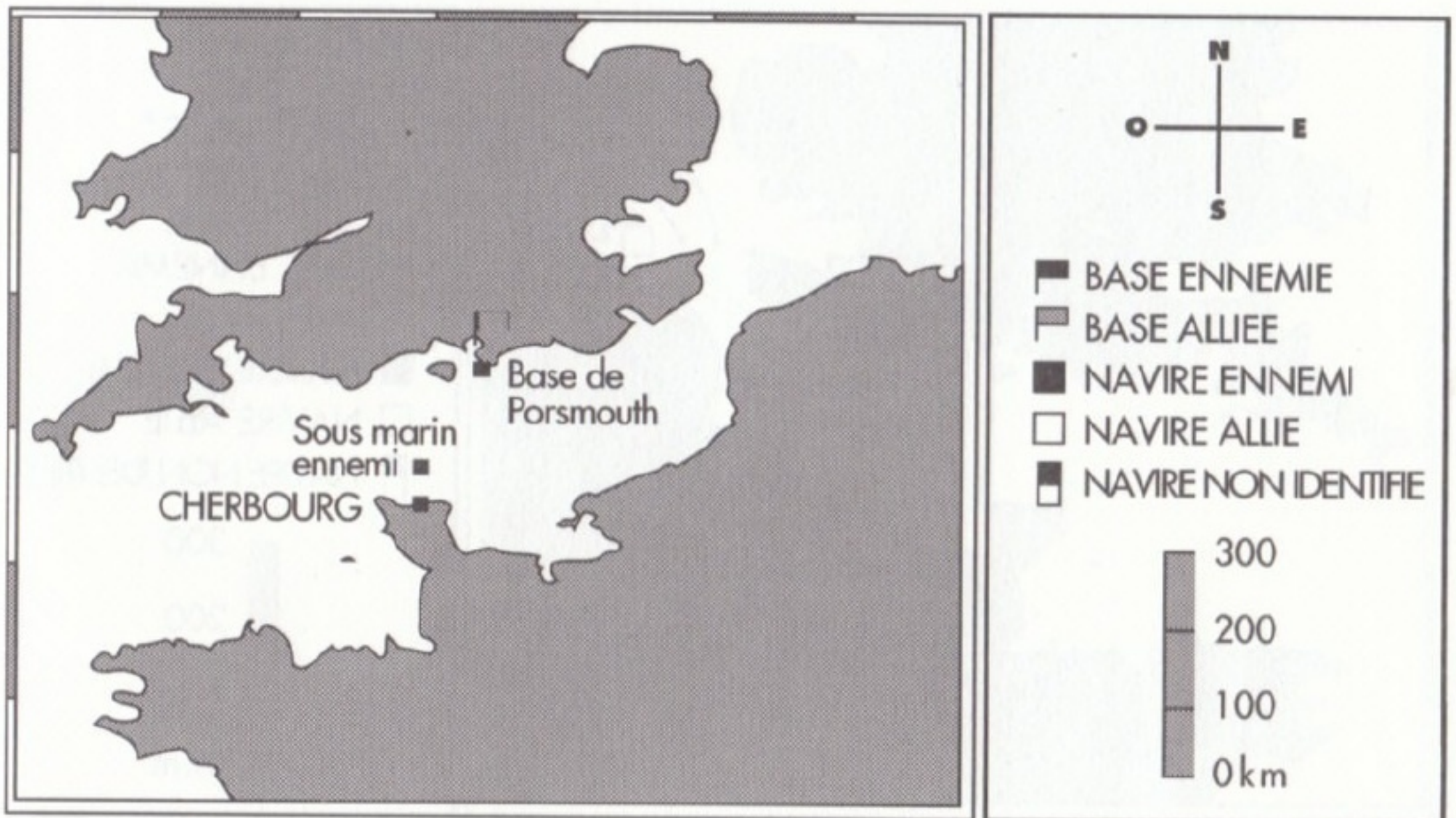
LUNDI 27 MAI 1940 : départ base de la TAMISE. Votre mission est de protéger l'évacuation des forces alliées regroupées à DUNKERQUE (G-2). Vous devez préserver les navires de transports qui font la navette entre DUNKERQUE et la TAMISE des attaques des destroyers allemands. Vous regagnerez le port de DUNKERQUE dès que vous serez à court de carburant ou de munitions.

MANCHE MISSION N°3



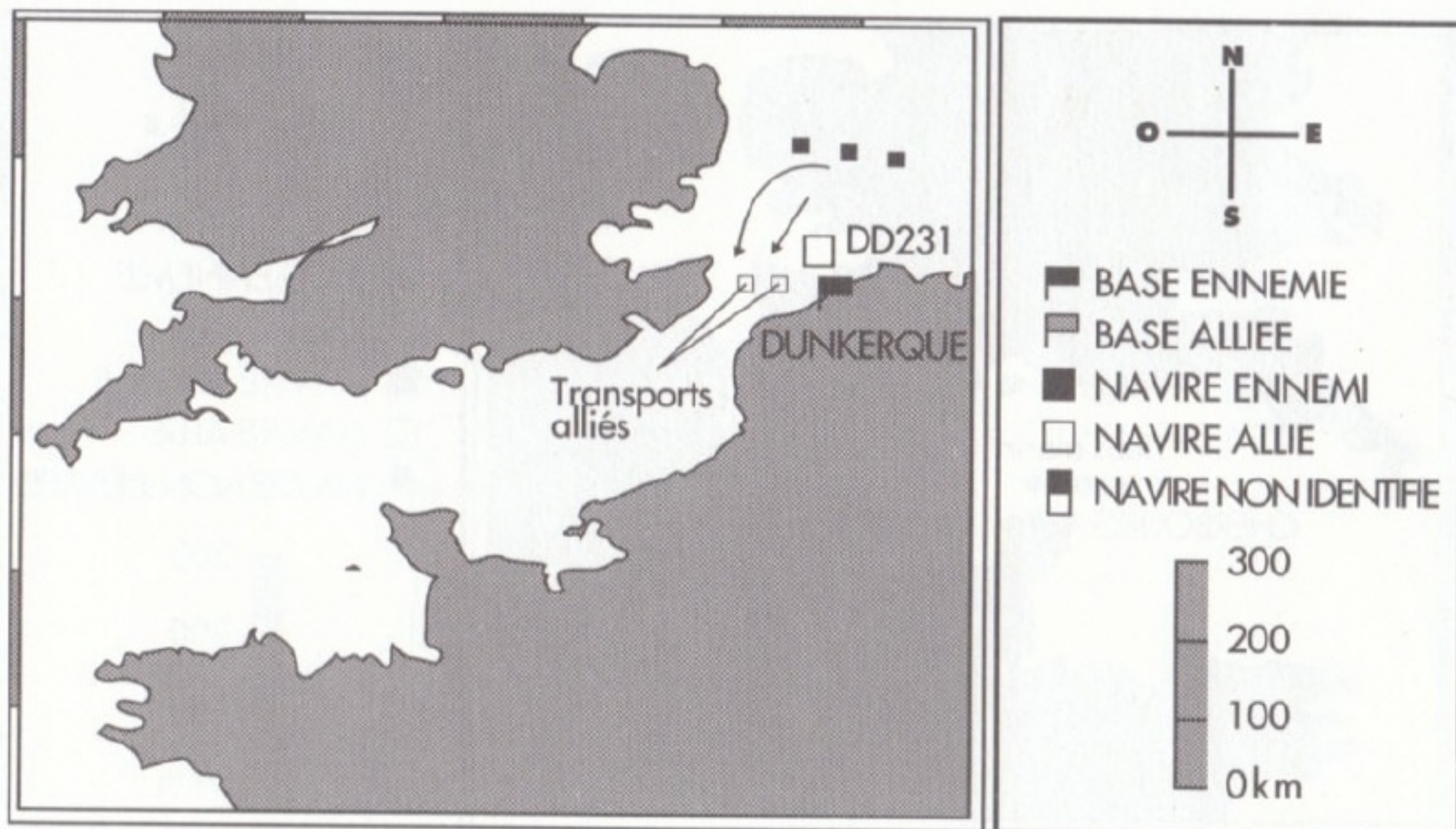
Vous croisez au large de PORSMOUTH (E-3). Votre mission est d'attaquer un convoi ennemi composé de cargos et de pétroliers repéré par la R.A.F près de CHERBOURG (D-4) et faisant route vers l'EST. Vous infligerez un maximum de pertes à l'ennemi avant de vous replier sur PORSMOUTH.

MANCHE MISSION N°4



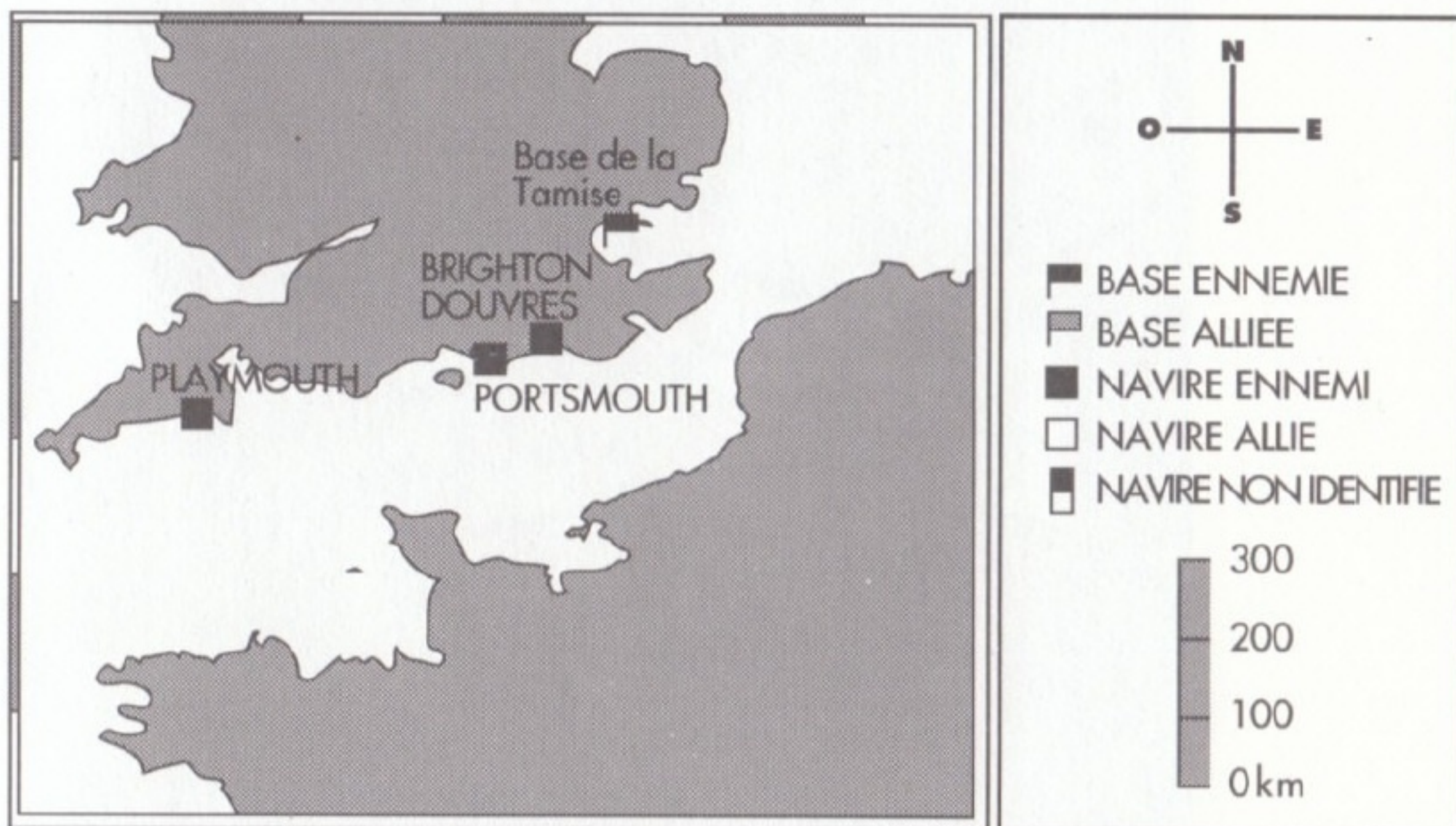
Départ de la base de PORSMOUTH (E-3). Un sous-marin ennemi a été aperçu au large de CHERBOURG (D-4). Votre mission est de le repérer à l'aide du sonar et de le suivre jusqu'à ce qu'il fasse surface pour le couler.

MANCHE MISSION N°5



4 JUIN 1940, DUNKERQUE (G-2) est encerclé par l'ennemi. Heureusement l'évacuation des troupes est bientôt terminée. Votre mission est de protéger les deux derniers bateaux qui transportent les troupes alliées et qui vont quitter la rade de DUNKERQUE.

MANCHE MISSION DELTA



Mission de surveillance : vous partez de votre base avec le plein de carburant et de munitions. Vous allez patrouiller dans la région délimitée par la carte. Vous pouvez vous arrêter pour ravitailler et réparer dans les ports Alliés. L'Amirauté compte sur vous pour infliger de lourdes pertes à l'ennemi.



COMBATS EN MER DU NORD *

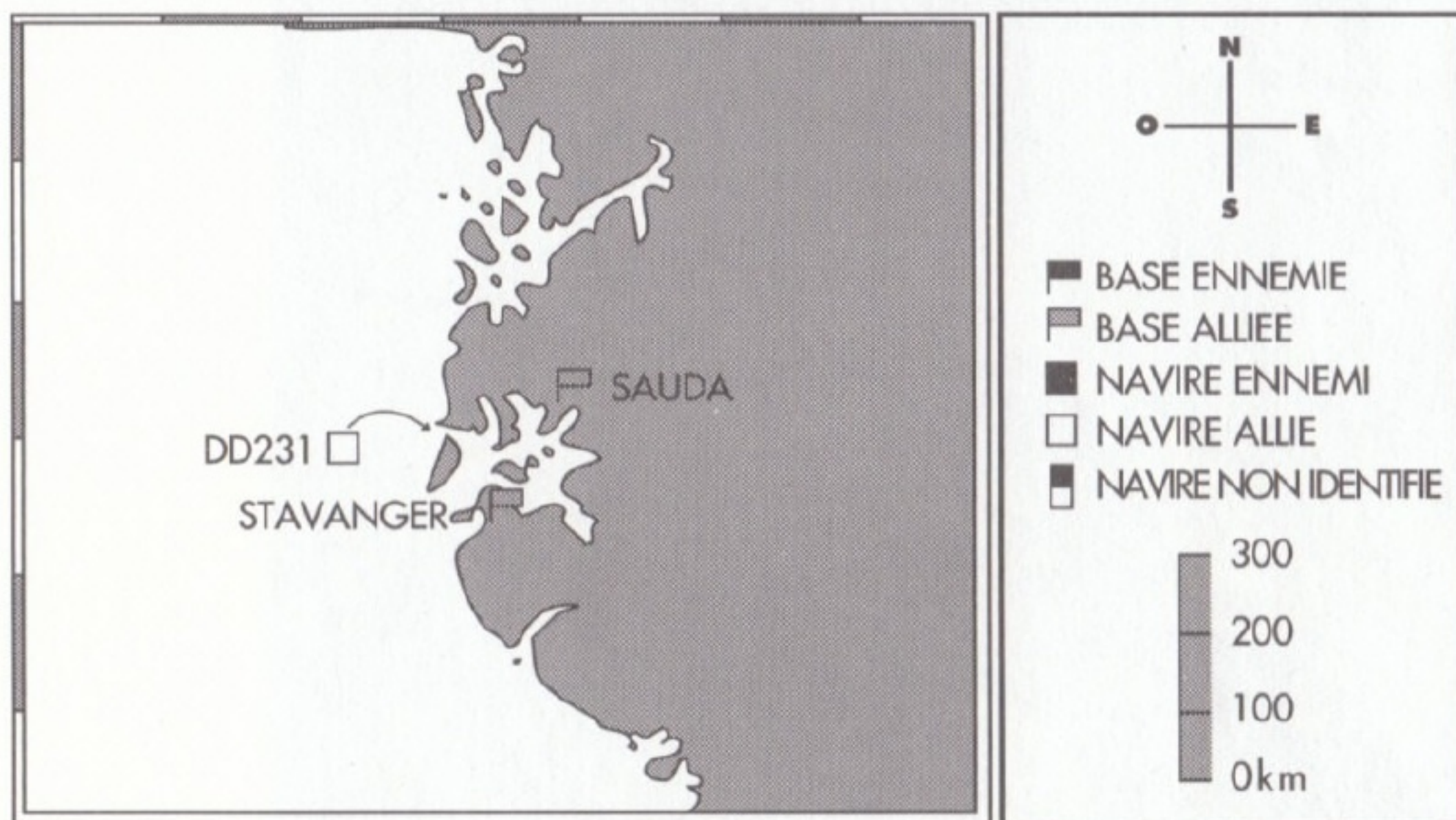


HISTORIQUE *

Les pays scandinaves ne sont pas épargnés par la deuxième guerre mondiale. La géographie dans ce secteur du monde est particulièrement intéressante pour le camouflage de bateaux ennemis. A plusieurs reprises les informations vous indiquent la position de bâtiments ennemis ancrés en raisons d'avaries ou en attente de nouvelles missions. Ces navires sont un danger permanent pour les forces alliées, il faut donc les couler par surprise avant qu'ils soient à nouveau opérationnels. Ce réservoir de bateaux ennemis est l'une des grandes priorités de la seconde guerre mondiale. Les principales bases du secteur sont BERGEN situé au nord dans les Fjords, STVANGER sur la côte et FARSUND plus au sud.



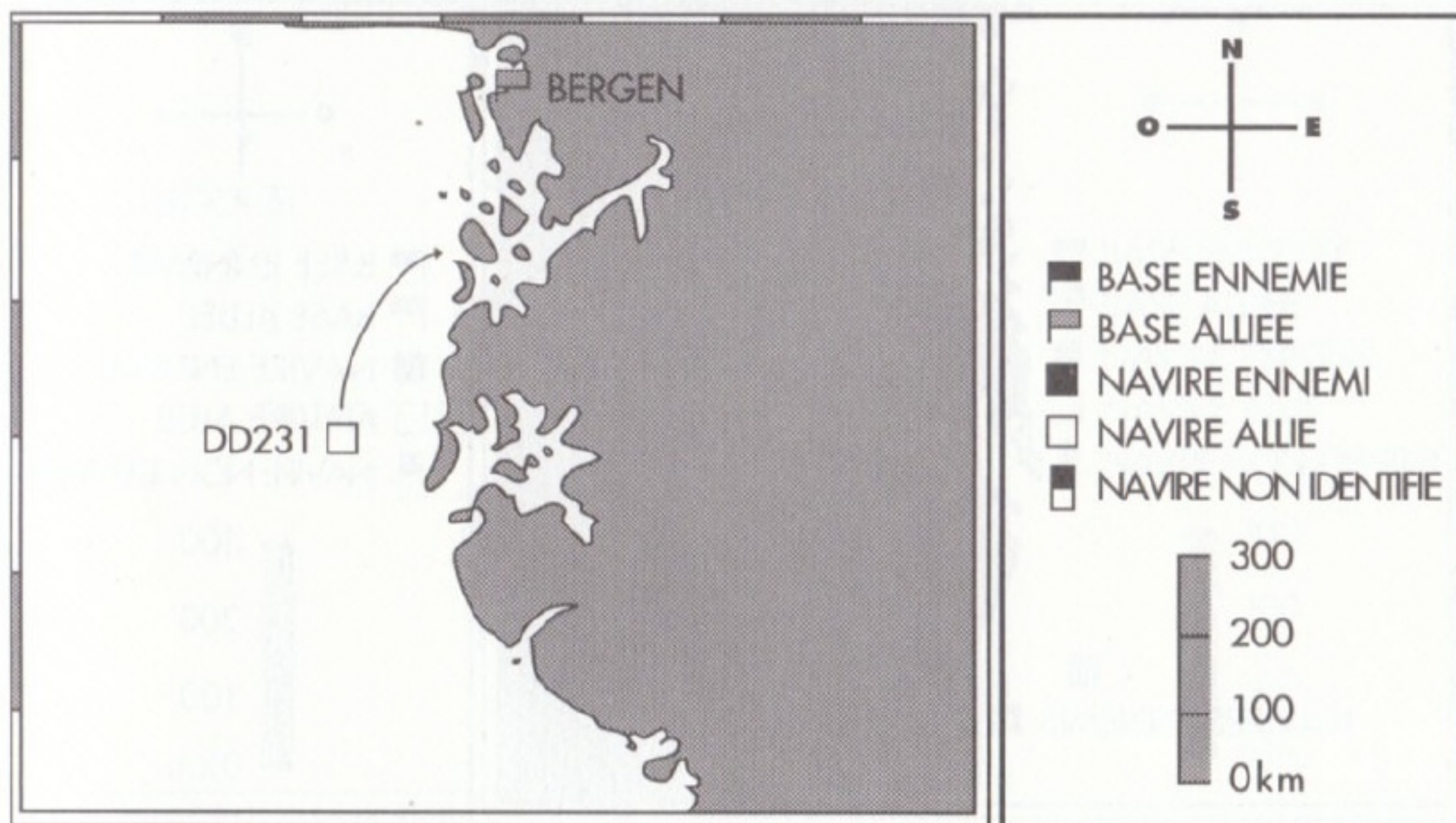
MER DU NORD MISSION N°1 *



Vous croisez à l'ouest de STAVANGER (E-4), la radio vous informe qu'un croiseur léger ennemi endommagé par nos bombardiers s'est réfugié dans les fjords à proximité de SAUDA (E-3) pour réparer. Vous devez le localiser et si possible passer à l'attaque.

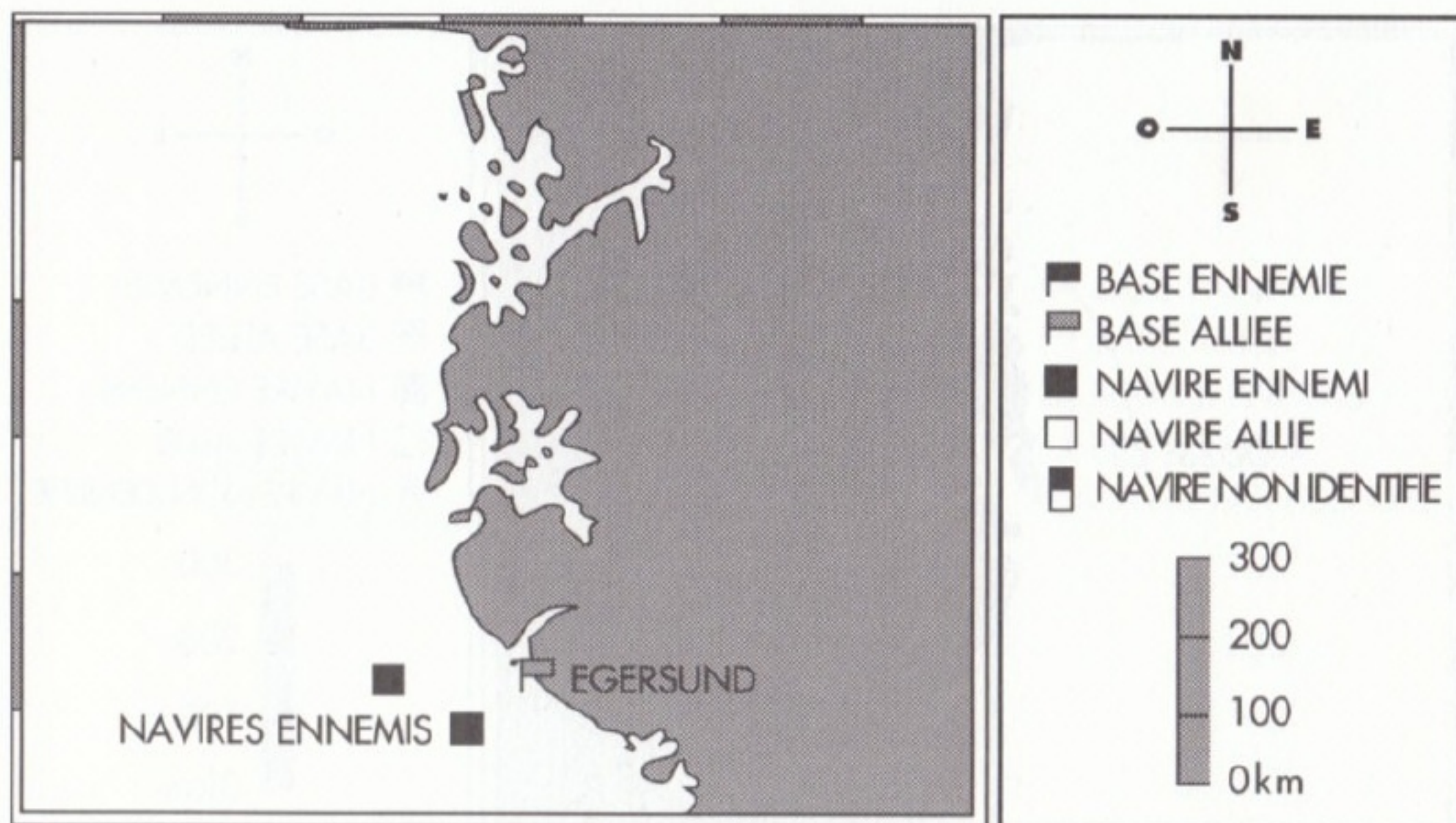
ATTENTION il est probable que des destroyers ennemis arrivent en renfort.

MER DU NORD MISSION N°2 *



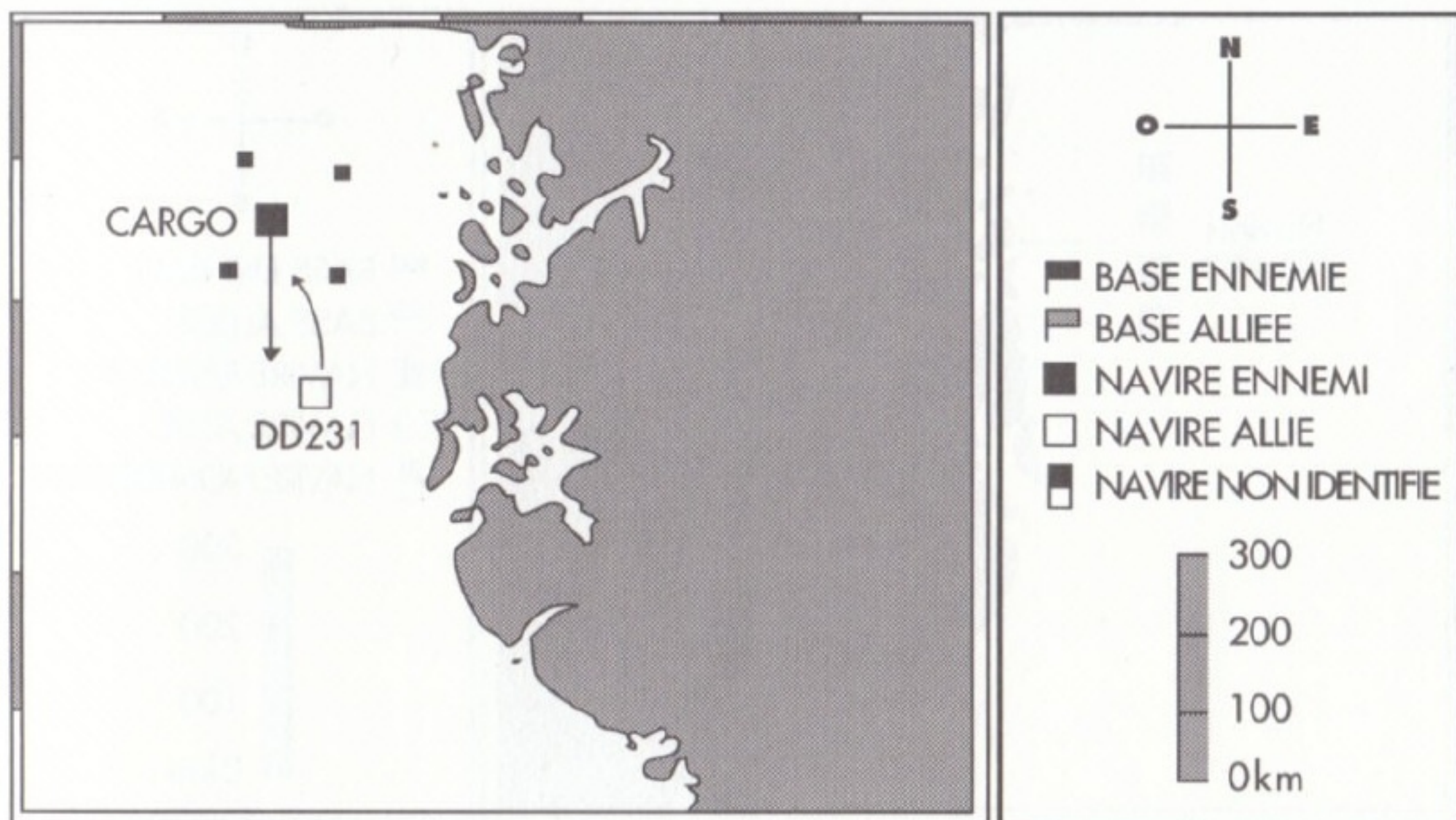
Départ au large de la NORVEGE. Vous devez patrouiller le long des côtes en remontant jusqu'à BERGEN (D-1) afin de repérer et de détruire les navires ennemis qui se cachent dans les FJORDS (ZONE E-2).

MER DU NORD MISSION N°3 *



Départ à EGERSUND (E-5) en NORVEGE. Vous êtes la seule unité armée des forces alliées dans la région. Votre mission est de forcer le blocus établi par les destroyers allemands à la sortie des fjords. Vous devez couler tous les navires ennemi afin que nos ravitailleurs puissent circuler librement. En cas d'avaries graves, vous pouvez faire réparer à EGERSUND.

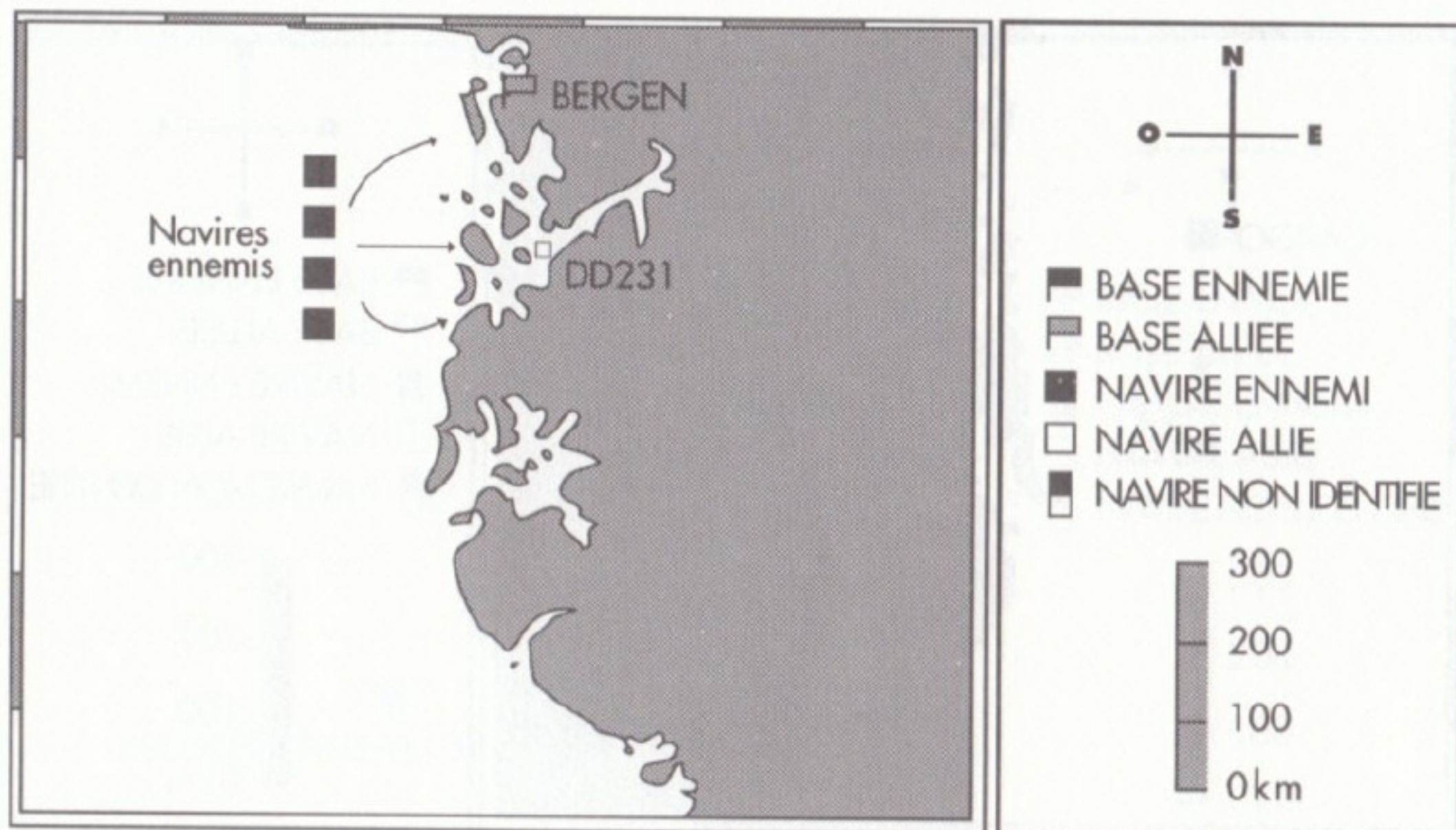
MER DU NORD MISSION N°4 *



Les forces ennemies se sont procurées de l'eau lourde nécessaire à la fabrication de bombes atomiques.

Le cargo assurant le transport des containers a été repéré au sud de BERGEN (D-1) escorté par 5 bâtiments de guerre. Votre mission est d'attaquer le convoi et de couler le cargo coûte que coûte.

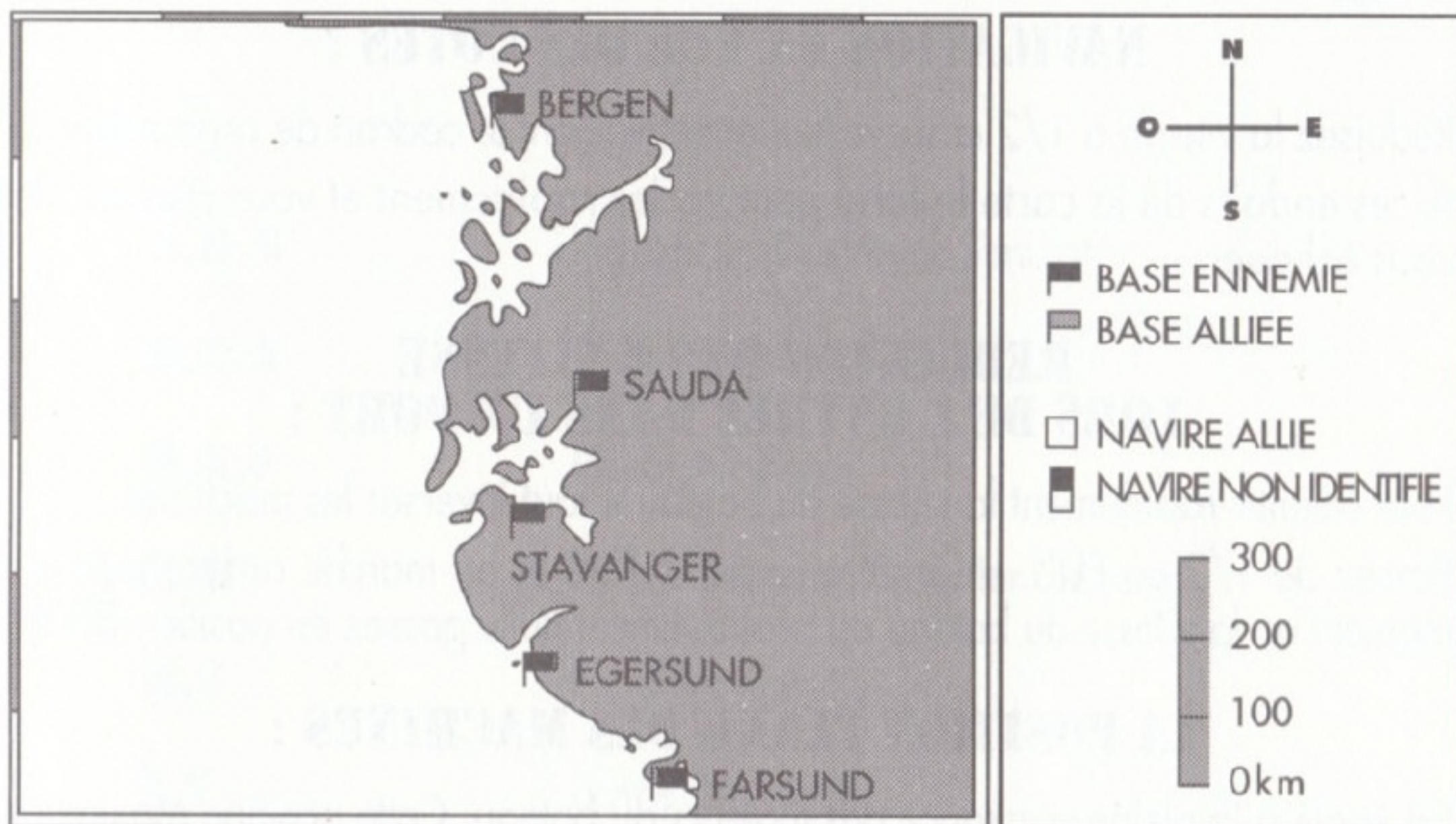
MER DU NORD MISSION N°5 *



Votre navire a été gravement endommagé par la LUFTWAFFE. Vous vous êtes réfugiés dans les FJORDS (E-2) pour réparer. La radio vous informe qu'un groupe de navires ennemis se dirige vers vous rapidement .

Vous n'avez pas d'autre alternative que de l'affronter pour regagner ensuite la base de BERGEN (D-1).

MER DU NORD MISSION DELTA *



Mission de surveillance : vous partez de votre base avec le plein de carburant et de munitions. Vous allez patrouiller dans la région délimitée par la carte. Vous pouvez vous arrêter pour ravitailler et réparer dans les ports Alliés. L'Amirauté compte sur vous pour infliger de lourdes pertes à l'ennemi.



CONSEILS DE L'AMIRAL WALKIRIE

NAVIGATION EN VUE DES COTES :

Réduisez la vitesse à 1/2 et surveillez attentivement le cadran de profondeur. A ces endroits de la carte le fond peut varier rapidement et vous risquez de vous échouer.

REDUCTION DE LA VITESSE LORS DE L'ENTREE DANS UN PORT :

Pour ralentir rapidement la vitesse du bateau il faut inverser les machines. Passez de 1/2 ou FULL en marche avant à FLANK en marche arrière puis au moment où la vitesse du bateau est pratiquement nulle passez en position STOP.

LA POSITION FLANK DES MACHINES :

Est égale à la pleine puissance des moteurs du bateau. Cette position maximum n'est utilisable que quelques minutes. Dès que les mécaniciens de la salle des machines constatent une surchauffe des moteurs la puissance est réduite à la position FULL. Pour des raisons de sécurité il est préférable de garder l'utilisation de la position FLANK pour les combats ou pour un repli d'urgence.

MISE H.S DU GOUVERNAIL :

Si votre gouvernail a subi une avarie réduisez au maximum votre vitesse afin de permettre à l'équipage de réparer la panne.

CHANGEMENT DE CAP RAPIDE :

Réduisez la vitesse du bateau (position 1/2) et changer de CAP. En effet, à vitesse réduite une manoeuvre est plus rapidement exécutée.

ATTAQUE DE L'AVIATION ENNEMIE :

Lors de missions près des bases ennemies il est possible que l'aviation ALLEMANDE envoie des STUCKAS pour vous couler. Ces avions lancent des bombes quand ils sont à votre verticale. Les seules armes dont vous disposez pour vous défendre sont les canons.


GLOSSAIRE



| | |
|-----------------------|--|
| A.D.S : | Advanced Destroyer Simulator |
| D.C.A : | Defense Contre Avions |
| R.A.F : | Royal Air Force |
| H.Q : | Head Quarter : Quartier General |
| H.S : | Hors Service |
| L.T : | Lance Torpilles |
| AMIRAUTE : | Administration Supérieure de la Marine |
| CROISEUR : | Bateau de guerre rapide qui fait la surveillance |
| DESTROYER : | Navire de combat léger puissamment armé |
| HAUSSE : | Echelle graduée pour régler le tir |
| MILE : | Mesure marine (1852 mètres) |
| NOEUD : | Mesure de vitesse marine = 1 mile à l'heure |
| TIRANT D'EAU : | Volume d'eau déplacé par un navire |

POUR JOUER TOUT DE SUITE

Après le CHARGEMENT du jeu (voir chapitre chargement) L'IMAGE DE PRESENTATION apparait puis le MENU PRINCIPAL dans lequel vous sélectionnez à l'aide du joystick ou du pavé directionnel. VALIDEZ avec la touche RETURN l'option "COMBAT EN MEDITERRANEE" et "MISSION N°1". Dès que ce choix est effectué, commencez la partie en validant l'option "DEBUTER LA PARTIE". A ce moment le BREFING* vous donne les instructions de la MISSION DE SURVEILLANCE que vous devez accomplir en un temps limité.

REPEREZ L'OBJECTIF sur la CARTE et appuyez sur la touche  si vous désirez revoir le BREFING. Vous êtes à présent installé dans le POSTE DE PILOTAGE de votre DESTROYER. Mettez les machines sur 1/2 AVANT et TOURNEZ LA BARRE A BABORD (à gauche) pour sortir du port. Dès que vous vous trouvez en PLEINE MER, sélectionnez la CARTE touche F6 et déterminez la cap à prendre pour atteindre au plus vite votre objectif. Pour connaître l'ensemble des commandes de pilotage et de tir, consultez les CHAPITRES 4 et 6.

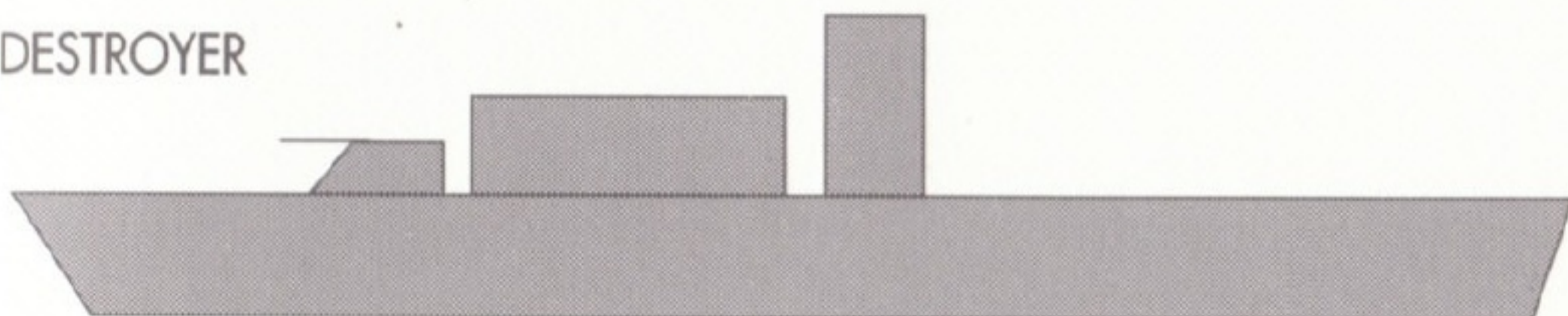
Bonne Chance.



BATEAUX VERSION AMSTRAD CPC ET DIVERS



DESTROYER



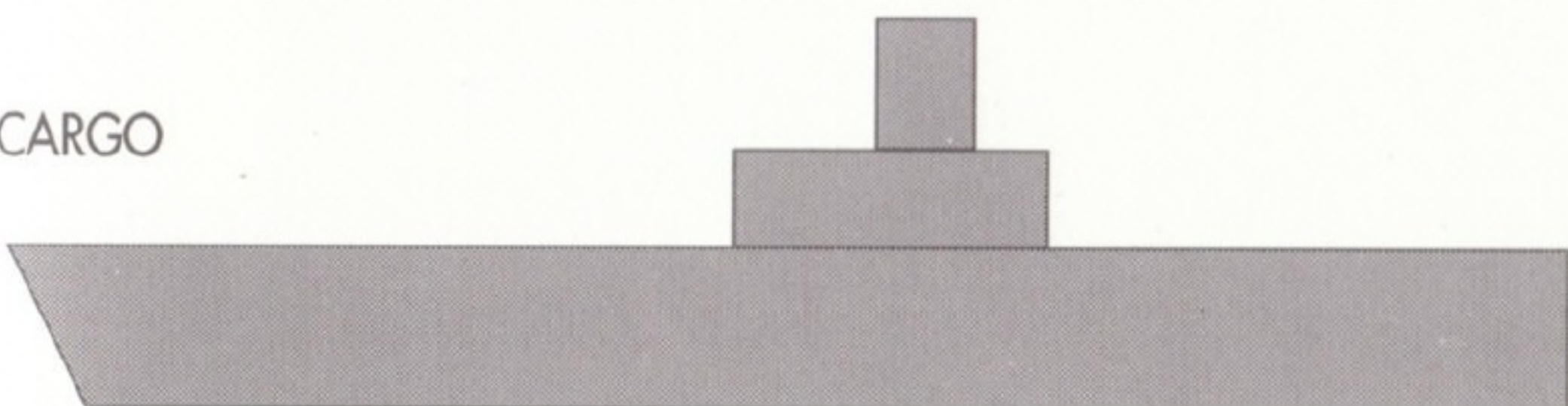
CROISEUR



PETROLIER



CARGO



Copyright Futura

ADS

ADVANCED DESTROYER SIMULATION

1942, le conflit entre la France, l'Allemagne et l'Italie fait rage depuis des mois.

En Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces navales belligérantes s'affrontent dans des combats acharnés et sans retour.

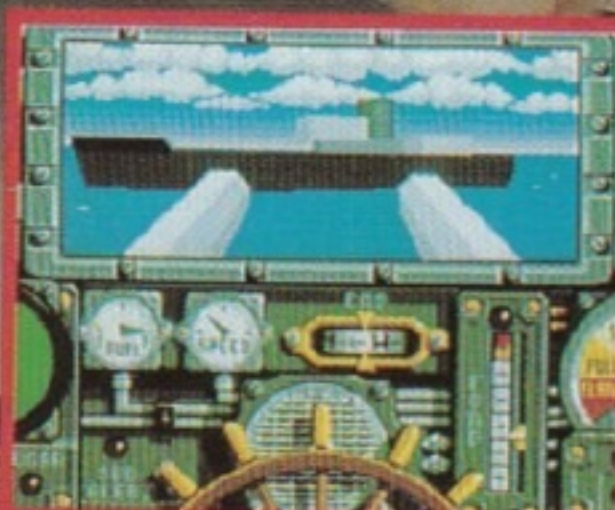
Au commandement de votre destroyer, réussissez en 15 missions différentes à détruire les forces navales et aériennes ennemies.

Pour vous y aider, une multitude d'options sont à votre disposition : cartes détaillées, rapport des avances, lances torpilles, poste de D.C.A., etc.

A.D.S est une fantastique simulation de combats maritimes réalisée avec les nouveaux algorithmes de FUTURA en 3D faces cachées temps réel.

Grâce à une recherche historique poussée, alliée à des graphismes superbes, ce logiciel est époustoufflant de réalisme.

Bateaux de guerre, civils, avions et sous-marins, tout est là. A.D.S, DES HEURES ET DES HEURES DE SIMULATION AVEC UN LOGICIEL EXCEPTIONNEL.



1942, the battle between France, Germany and Italy has been going on for months.

In the Mediterranean and the North Atlantic, belligerent naval forces face each other for an unrelenting battle.

With the control of your destroyer, succeed beating the naval and air forces in 15 different attacks.

Multiple options are available to help you : detailed charts, failure reports, torpedo launchers, anti-aircraft stations, etc.

A.D.S is a fantastic sea-battle simulator, using new algorithms offered by Futura in 3-D and in real time.

You will find this software astoundingly realistic, thanks to in depth historical research and superb graphics.

PHOTOS ATARI

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR



GROUPE LORICIEL

© 1990