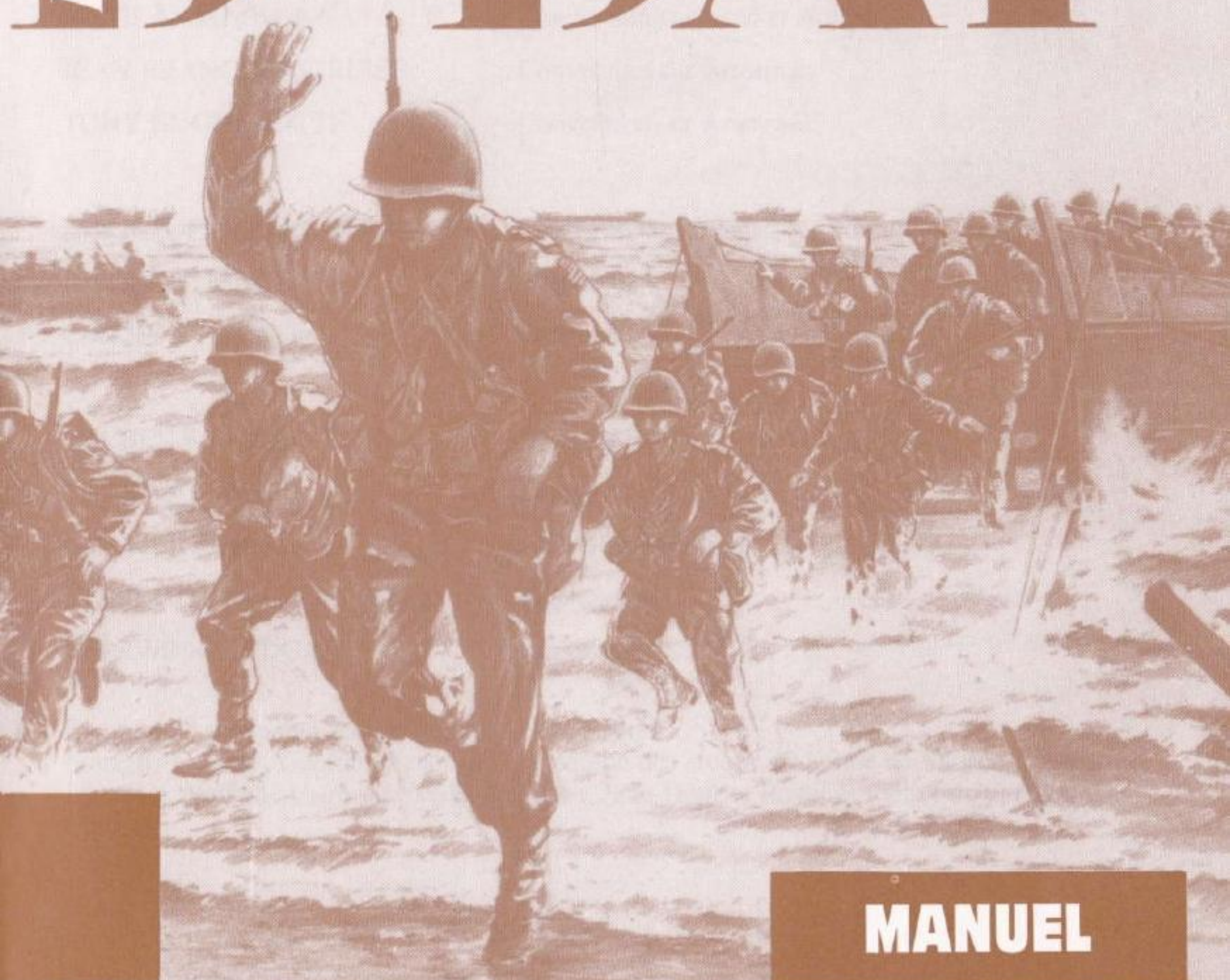


Le Jour J D-DAY



MANUEL

APRES LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE...
LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUS LES TEMPS !!!

MERCI A

PASCAL JARRY	Responsable du développement, programmation de l'OVERLORD, design, test et manuel.
DIDIER ARNAUD	Programmation des parties 3D et de l'infanterie
LAURENT MALAVASI	Programmation des paras et tanks
ALAIN JOUBERT	Programmation PC
VINCENT BAILLET	Programmation du LIOS
NICOLAS MASSONNAT	Conversion sur Atari et Amiga
JEAN-FRANÇOIS STREIFF	Conversion sur Amstrad
TONY HUGUENOTTE	Conversion sur Amstrad
CHRISTOPHE PERROTIN	Graphismes
ISABELLE MAURY	Graphismes
PHILIPPE TESSON	Graphismes
MICHEL WINOGRADOFF	Musique, son et gentillesse
LAURANT WEILL	Design, test et manuel
HERVE JOUANI	Chef de Fabrication
STEREOPHONIC	Duplication
IMPRIMERIE EDGAR	Imprimeur

Et un grand merci aux testeurs et autres supporters:

François Gervais, Georges Verdegay et l'équipe des stocks, Florence de Martino, Catherine Jaymond, Nathalie Cagossi, Cyrille Milgram, Jean-Hughes Roger et toute l'équipe de la distribution.

D-Day - Le Jour J - Copyright FUTURA/LORICIEL 1992

AZE FGH RER TRA EEA OLL FGH

SOMMAIRE

I.	Introduction, préambule de l'éditeur :	5
II.	Introduction historique :	6
III.	D-Day, le jour J par Loricel :	7
	Quelques chiffres sur DDAY :	7
	Les différences importantes entre la réalité et le jeu :	7
IV.	Rapide prise en main :	7
V.	Lancement du jeu :	8
	ATARI 520 ST, 520 STE avec extension mémoire, 1040 ST, 1040 STE	8
	AMIGA 500 avec extension mémoire, 500+, 600 & 2000	8
	AMSTRAD CPC DISQUETTE	8
	IBM PC & Compatibles	8
	V.1 Problèmes de mémoire sur PC	9
	V.2 Lancement du jeu sur PC et Compatibles	9
	Version EGA & VGA à partir des disquettes :	9
	Version EGA & VGA à partir du disque dur :	9
	Deux options de chargement sur PC :	10
	Autres problèmes sur PC	10
	Disquette de sauvegarde de partie	10
VI.	L'Ergonomie de jeu :	10
VII.	Menu principal :	11
VIII.	Quitte :	11
IX.	Disque :	11
X.	Options :	12
	A. Coté joueur :	12
	B. Coté forces de l'Axe :	12
	C. Coté simulations :	12
	D. Les icônes en bas de l'écran :	12
XI.	Les Missions :	13
XII.	La Protection manuel :	13

SZD SDD RTT ERR ERT OPM FGH

XIII. Les 4 types de Simulations :	14
XIII.1. Les Fantassins	14
XIII.2. Les Parachutistes	15
XIII.3. Le Bombardier	16
Les touches :	16
Conseil :	17
XIII.4. Les Tanks	18
Comment donner un ordre de déplacement ?	19
Comment jouer ?	20
XIV. Overlord :	20
A. Les icônes en bas de l'écran :	21
1. Le Lapin, Vitesse de déroulement :	21
2. Les panneaux, Option d'affichage :	21
3. La feuille, Recherche dans une liste :	21
a) La liste des combats en cours :	21
b) La liste des hommes et les lieux :	22
(1) La liste des unités :	22
(2) La liste des lieux :	22
4. Les Flèches, Déplacement sur la carte :	22
5. La loupe, Pour Zoomer sur la carte :	22
6. Les feuilles, Afficher le Bilan :	22
7. Le Panneau. Allez aux options de jeu :	22
B. Déroulement :	23
C. La carte :	23
D. Visualiser une unité :	23
1. Ok ! :	23
2. Ordre :	24
2.1. Remarques importantes :	24
3. Info :	24
4. Combat :	24
E. Les combats :	25
1. Proposition de combat :	25
2. Informations sur le combat :	25
3. Participer à un combat :	26
XV Conclusion :	27
XVI Notes :	28

SONALITE

VDF BCV RTA DFG AZE HFF BCV

I. - Introduction, préambule de l'éditeur :

La guerre n'est pas un jeu, ce jeu n'est pas la guerre.

L'équipe qui a conçu ce logiciel, rend hommage aux hommes et aux femmes qui ont payé de leurs vies la libération de l'Europe. Loricel, par ce jeu, n'a pas la prétention de copier ou simuler la réalité, triste ou héroïque.

Les contraintes qui nous ont éloigné de cette réalité historique ont été motivées par le désir de réaliser un produit abordable par tous. Nous avons durant trois années de développement, cherché un difficile compromis : celui de la réalisation d'un produit interactif intéressant et divertissant et le respect d'événements glorieux et douloureux. Avons-nous réussi ? C'est à vous d'en juger.

Nous nous sommes beaucoup documentés pour réaliser ce jeu et nous avons très rapidement pris conscience qu'un tel logiciel était une opération colossale !

Des millions d'hommes, des exploits individuels, des coups heureux, comme malchanceux... tout nous indiquait que nous ne devions pas chercher à calquer la réalité. Nous avons donc décidé de donner une ambiance au jeu plutôt que d'avoir le souci du détail.

L'amateur éclairé cherchera, comme nous la lumière dans de très nombreux ouvrages. Il est d'ailleurs à noter que certains livres donnent des informations contradictoires. Nous désirons donc très clairement indiquer que l'aspect historique de la simulation de cet événement est tout-à-fait limité.

Que les historiens nous pardonnent, mais, même si tous les ordinateurs du monde "se donnaient la main", ils ne pourraient simuler un événement de cet ampleur.

Il intervient tant de facteurs humains, géologiques, météorologiques, mécaniques... qu'un simple micro ordinateur ne peut les gérer.

D'autre part, le simple fait que vous, joueur, interveniez dès le début du jeu, modifie déjà complètement le cours de l'Histoire.

Notre désir de se limiter à l'aspect stratégique nous a permis de ne jamais faire intervenir de violence, de sang, ou de prendre position, ce qui n'est pas notre rôle.

Nous voulions avant tout réaliser un produit pour tous, et souhaitons avoir atteint ce but.

Nous espérons que vous passerez de longues heures à la recherche de la gloire avec ce jeu Futura édité par Loricel.

II. - Introduction historique :

En 1939, l'Europe ne veut pas voir que l'Allemagne est une grande puissance militaire qui viole ses traités de non-armement. La France pense effrayer les Allemands et ses généraux la rassurent à tort sur la fiabilité de ses défenses. Quand Hitler envahit l'Autriche, personne ne semble bouger. Cet immobilisme le rassure et il avale l'Europe en quelques semaines, quitte à signer des traités qui avantagent ses plans.

Pourtant le lecteur attentif à son livre 'Mon Combat' comprend qu'Hitler veut régner seul sur le monde et qu'il méprise toutes races différentes à la sienne.

Un pays résiste à l'invasion sans se compromettre, c'est l'Angleterre. L'Angleterre devient alors un symbole mais aussi un point de départ éventuel pour une contre-attaque.

Les Américains rentrent aussi dans la guerre et s'arment rapidement, pour devenir la première puissance militaire du moment.

Le front Russe ne suffira pas, il devient évident qu'il faut établir une importante tête de pont au nord de l'Europe.

Après plusieurs expériences plus ou moins heureuses de débarquement, les alliés choisissent à nouveau cette solution pour aller d'Angleterre en France. Mais cela semble tellement évident que de chaque côté on se mobilise autour de cette éventualité.

Chez les Allemands, le maréchal Rommel organise la défense.

Une telle organisation, tant de moyens en hommes, en matériel et pourtant il y eut des frayeurs de dernière minute:

Par exemple, les alliés ont pensé que des espions savaient tout du débarquement car beaucoup de noms de codes choisis pour les opérations sont apparus dans des mots croisés de journaux! Utah, Omaha, Neptune, Overlord, et Mulberry faisaient partie des mots à trouver dans les jours qui ont précédé le Jour J.

Malgré une météo trop changeante le jour J du débarquement, le D Day, est fixé au 6 Juin, le lieu : les côtes normandes.

250.000 hommes vont s'y affronter. Le plus grand débarquement de l'histoire a été précédé de bombardements intensifs, mais beaucoup de fortifications seront encore intactes quand les alliés toucheront la France.

La résistance a aussi joué un rôle très important dans la préparation du D DAY, en fournissant les plans de défense, en ralentissant les travaux par des actions de sabotage, puis en aidant les alliés qui débarquaient.

Juste avant le débarquement, la résistance Française, aussi active qu'efficace, a été prévenue par la radio B.B.C et ses fameux messages personnels. Le plus connu reprend des vers de Verlaine. Le colonel Meyer intercepta ces vers le 5 Juin (en transformant par erreur longueur par longueur) et comprit que le débarquement était imminent ; il ne fut pas écouté par ses supérieurs.

Il y a eu aussi plusieurs détails heureux pour les alliés pendant le débarquement. Le plus connu étant que l'on n'a pas voulu réveiller Hitler et, par conséquent, personne ne put donner d'ordres appropriés. De même les divisions de Panzers n'ont pu être utilisées dès les premières heures. Ces détails sont pris en compte dans le jeu sous forme d'options.

Le 6 Juin 1944, prenant par surprise les défenses Allemandes, une immense armada de navires de guerre et de commerce, de péniches de débarquement, le tout appuyé par une force aérienne considérable, débarque sur les plages normandes situées entre l'embouchure de l'Orne et l'embouchure de la Vire.

L'Opération Overlord que commande le général Eisenhower, assisté du général Montgomery, a commencé ...

ZER BEF ERT FGG EZE MLO VBN

III. - “D-Day, le jour J” par Loriciei

Quelques chiffres sur DDAY

DDAY c'est 60 km de côte, 250.000 hommes dont 176.000 alliés. DDAY c'est aussi 30 mois de travail, 75.000 lignes de programme, le travail d'un musicien, de 3 graphistes et de 7 programmeurs.

Les différences importantes entre la réalité et le jeu :

On appelle unité tout regroupement d'hommes ; il y a 86 unités.

Il y a 144 lieux dont 129 qui peuvent changer de main et 42 combats simultanés qui sont gérés par le programme. A chaque lieu, nous ne pourrions trouver au maximum que 2 unités du même camp. Il peut donc y avoir au maximum des combats à quatre unités.

Les noms ne sont pas toujours respectés, ni les réels rapports de force car le jeu aurait été trop complexe. Pour la même raison les effectifs des unités sont donnés de façon symbolique ; ils représentent une indication de la puissance et non la quantité réelle.

IV. - Rapide prise en main

Avant de rentrer dans la suite de ce manuel, nous vous indiquons ici comment aborder D-DAY. Mais même aux impatients nous conseillons de lire la suite du manuel plutôt que de se lancer tout de suite dans le jeu.

En effet ce logiciel est très particulier car il y a plusieurs façons d'y jouer.

Nous vous conseillons, pour débiter, de suivre l'ordre suivant :

Lancez le jeu comme indiqué ci-dessous, une introduction débute avec une musique que vous pouvez couper en appuyant sur la barre d'ESPACE.

(Pour PC le menu s'affiche à la fin de la musique)

1) Allez dans OPTIONS et choisissez les cas les plus simples (Vous serez informé de l'issue des combats - vous ne dirigez pas les forces de l'Axe - Hitler ne se réveille pas - la 2ème Panzer division non plus - tir du type arcade).

2) Allez dans MISSIONS, il s'agit en fait ici de l'entraînement. Effectuez au moins 4 missions de chacun des 4 corps d'armées proposés (Fantassin, Parachutiste, Bombardier, Tankiste)

3.1) Allez dans OVERLORD, qui est le jeu complet avec gestion de toutes les unités et du temps. Laissez-vous guider par le cours des événements. En fonction de l'heure, des combats vont se dérouler auxquels on vous proposera de participer ; vous pouvez refuser, l'issue de ce combat sera alors plus incertaine.



QOT VVV DFG DFG ZEE POL VVV

Ou bien :

3.2) Allez dans OVERLORD et grâce à la carte donnez des ordres à vos unités, en cliquant sur celles-ci ; déplacement ou attaque ? C'est vous le stratège.

Ou encore :

3.3) Allez dans OVERLORD et effectuez la mission générale qui est proposée dans le BILAN. Il y a des objectifs à prendre et d'autres à détruire.

3.4) Allez dans OPTIONS, choisissez de diriger aussi les forces de l'Axe (les Allemands) puis retourner dans OVERLORD et donnez vos ordres, là D DAY propose un vrai casse-tête pour amateurs de WAR GAME.

V. - Lancement du jeu

ATARI 520 ST, 520 STE avec extension mémoire, 1040 ST, 1040 STE

DDAY ne fonctionne qu'avec des machines équipées de 1 Mega de mémoire, ou plus.

Insérez la disquette "**D DAY - DISK 1 -**" dans le lecteur interne puis allumez l'ordinateur.

AMIGA 500 avec extension mémoire, 500+, 600 & 2000

DDAY ne fonctionne qu'avec des machines équipées de 1 Mega de mémoire, ou plus.

Insérez la disquette "**D DAY 1 - DISK 1 -**" dans le lecteur interne puis allumez l'ordinateur.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette "**D DAY - DISK 1-**" dans le lecteur interne. Tapez **'RUN "DDAY"'**.

ATTENTION, pour les AMSTRAD cette version de DDAY est réduite. En effet, il était absolument impossible de faire tenir ce très gros programme dans la mémoire des CPC. Nous espérons que vous ne nous en voudrez pas trop, nous avons essayé de réaliser, malgré tout une version de DDAY, même si elle est différente de celle pour ordinateurs 16 bits.

Dans la suite de ce manuel de nombreux chapitres ne concernent donc pas les CPC, en particulier la partie OVERLORD n'existe pas. Dans la version CPC se trouvent les missions indépendantes de Destroyer, de Tank de Fantassins et de Parachutistes.

IBM PC & Compatibles

Démarrez votre PC et chargez le DOS.

V.1 - Problèmes de mémoire sur PC

Pour exécuter DDAY sur votre PC il faut un minimum de 548.000 octets de mémoire disponible, hors mémoire étendue.

Si le message Not enough memory s'affiche après le lancement de DDAY, il s'agit bien d'un problème de mémoire.

Pour connaître la mémoire disponible tapez **MEM** ou **CHKDSK** puis **ENTER**.

Si la mémoire disponible est inférieure à ce chiffre, il y a deux possibilités :

1) Libérez de la mémoire en modifiant les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS, pour cela référez-vous à la documentation du système d'exploitation (DOS). Par exemple :

- Réduire le nombre de FILES et BUFFERS dans le fichier CONFIG.SYS
- Mettre en commentaire les programmes résidents, et qui prennent de la mémoire tels :DOS-KEY, SMARTDRIVE, SHARE, SETVER ...etc...
- Si vous possédez un DOS 5.0 ou version ultérieure, vérifiez que les programmes résidents soient chargés en mémoire haute LH et DH

2) Créez une disquette de démarrage. Pour cela insérez une disquette vierge dans le lecteur A (par exemple). Formatez-la en tapant **FORMAT A:/S** puis **ENTER**.

Il ne vous reste plus qu'à ré-allumer votre PC avec cette disquette dans le lecteur, cela s'appelle booter sur disquette ; vous devriez alors avoir suffisamment de mémoire.

V.2 - Lancement du jeu sur PC et Compatibles

Version EGA & VGA à partir des disquettes :

Insérez la disquette "**D DAY - DISK 1-**" dans le lecteur (A ou B).

Tapez **A:** (ou **B:**)

Tapez '**DDAY**' pour lancer le jeu.

Version EGA & VGA à partir du disque dur :

Si vous voulez installer "D DAY" sur votre disque dur, ce que nous vous conseillons très fortement :

Insérez la disquette "**D DAY - DISK 1 -**" dans le lecteur..

Tapez '**A:**'

Tapez '**INSTALL C:**' si la disquette se trouve dans l'unité A

(ou '**B:**' puis '**INSTALL C:**' si la disquette se trouve dans l'unité B).

RTF DFQ BVD DFG ZRU SDD CVB

L'ordinateur effectuera alors les copies des données sur le disk dur C, et créera un répertoire nommé **"DDAY"**.

(Si vous désirez créer le répertoire DDAY sur le disk dur D, tapez **INSTALL D:**)

Pour lancer le jeu depuis le disque dur, il vous suffit d'aller dans le répertoire **"DDAY"**.

Pour cela tapez **'CD DDAY'**

Puis tapez **'DDAY'**.

Ou bien :

Deux options de chargement sur PC:

DDAY J : Annule la lecture du joystick ; en effet, sur certain PC sans joystick, l'adresse mémoire réservée pour celui-ci est utilisée à autre chose. Le logiciel perd alors beaucoup de temps à lire de fausses données, ce qui se traduit par un ralentissement et des 'clics' intempestifs.

DDAY L : Si le jeu est trop lent sur votre PC (puissance inférieure à un 386 SX)

Vous pouvez combiner les deux options en tapant: **DDAY J L**.

Autres problèmes sur PC

La vitesse de déplacement de la souris est paramétrable sous DOS, n'oubliez pas que si vous avez modifié le paramètre standard, pour un logiciel de dessin par exemple, cela pourra poser des problèmes (lenteur excessive), revenez aux paramètres normaux.

Disquette de sauvegarde de partie

Préparez une disquette vierge formatée pour sauvegarder la partie en cours. Nous avons préféré sauvegarder ces données sur disquette, plutôt que sur votre disque dur, afin de jouer plus facilement à plusieurs et limiter les accès à votre PC.

VI. - L'Ergonomie de jeu

Juste après le lancement, le jeu va vous demander le type de carte que possède votre PC. Si celui-ci peut afficher le mode VGA en 256 couleurs, pressez la touche de fonction **F4** pour MCGA. Si votre écran VGA affiche 16 couleurs ou que votre machine est lente, choisissez plutôt VGA en pressant la touche **F3**. Pour les écrans du type EGA, choisissez donc EGA. Pour connaître le type de carte vidéo que possède votre PC, consultez le manuel de sa carte vidéo. Au pire, essayez les différentes options en partant de EGA !

Puis indiquez la carte sonore, en appuyant sur la touche de fonction correspondante,.

La souris est recommandée sur PC (obligatoire sur ST et AMIGA), mais il est possible de jouer au clavier. Les touches de direction dirigent alors le curseur, la barre Espace simule le bouton gauche alors que le bouton droit est simulé par la touche **Return** (ou **Entrée**, ou **Enter**).

Dans la suite du manuel, on entendra par 'clic' ou 'cliquez' une pression sur le bouton gauche de la souris.

L'introduction commence, vous pouvez la couper en pressant sur la barre Espace ou en cliquant. Vous voyez maintenant le Menu principal.

VII. - Menu principal

Les choix qui se présentent à vous sont :

Quitte, Disque, Options, Mission et Overlord.

Cliquez sur le mot représentant votre choix.



VIII. - Quitte

Permet d'arrêter le jeu et de revenir sous DOS ; attention sur certaines machines cela n'est pas possible, il faudra éteindre l'ordinateur, puis le rallumer.

IX. - Disque

Revenir au jeu, permet de continuer la partie.

Initialiser la partie, permet de recommencer depuis le début des opérations en effaçant la partie en cours (mais sans effacer les parties sauvegardées sur disquette).

Sauvegarder la partie en cours, comme son nom l'indique, ceci permet d'interrompre une partie que vous désirez continuer plus tard. Préparez la disquette de sauvegarde.

Recharger la partie, Permet de reprendre une partie interrompue.

X. - Options

Vous pouvez modifier les options de jeu à votre guise, pour cela il suffit de cliquer sur les parties modifiables du texte.

A. - Coté joueur :

-Vous êtes le Général

En cliquant sur le nom du Général, vous pouvez le changer et mettre le vôtre: 8 lettres à entrer au clavier.

-Vous participerez aux actions des avions (OUI/NON) des

Vous pouvez choisir les corps d'armées qui pourront demander votre aide pour certains combats.

-Pour tous les combats

Choisissez le niveau de difficulté, (faciles, complexes ou tous les combats).

-Vous désirez voir les scènettes d'introduction

Vous pouvez choisir de voir ou non les scènettes d'introduction aux combats. Cliquer sur Non permet de jouer plus vite.

-Vous serez informé de l'issue des combats.

Vous avez ainsi la possibilité d'être informé de l'issue de tous les combats qui se déroulent, NON rend le jeu plus difficile.

B. - Côté forces de l'Axe :

-Vous ne pouvez pas diriger les forces de l'Axe

Vous pourrez donner ou non des ordres aux Allemands. Uniquement pour les pros!

-Hitler se réveille et la 2ème Panzer division attaque.

Si Hitler se réveille, la partie sera plus difficile, il en est de même si la 21ème Panzer Division contre-attaque.

C. - Côté simulations :

-Les tirs de blindés sont de type arcade

En mode "arcade" le tir des tanks est simple, il suffit de viser avec la hausse du canon sur l'ennemi. En mode "balistique", l'obus suit une trajectoire parabolique plus proche de la réalité, il faudra alors ajuster le tir.

-Le vent souffle sur les Paras.

Rend l'atterrissage plus difficile.

D. - Les icônes en bas de l'écran :

Valide :

Sauvegarde les options ainsi modifiées.

Quitte :

Sort de ce menu sans les sauver.

Restaure :

Leur rend leurs valeurs par défaut.

FEE FGG UUT GGG DFG BBV MOI

XI. - Les Missions

Avant de choisir l'option OVERLORD, et en guise d'entraînement à D-Day, il est possible de choisir, grâce à cette option de participer à des missions isolées.

Les missions n'ont pas de conséquences sur le jeu.

Un clic vous fait entrer dans la salle du briefing ou apparaît le menu qui vous permet de choisir le corps d'armée de votre mission. Il y a 4 simulations différentes (pour 4 corps d'armées), deux en visualisation 3 D faces cachées et 2 dans un style plus arcade qui permet de visualiser un nombre d'hommes important.



Une fois le choix du corps d'armée effectué, la première mission vous est proposée. Il y a 7 missions différentes par arme :



Les premières missions sont très simples, elles permettent de prendre en main chaque simulation de corps d'armée. Nous vous conseillons donc de toujours commencer par la mission n°1.

AUTRE :

Vous propose une autre mission, et ainsi de suite.

OUI :

Si vous acceptez la mission proposée.

NON :

Vous refusez toute mission pour cette fois.

XII. - La Protection manuel



Si vous commencez à jouer, un écran de validation de la protection va s'afficher une fois, pour ensuite ne plus réapparaître dans la suite du jeu.

On vous demande de vérifier dans le manuel si le code XX de la page YY est ZZ ?

Ouvrez donc votre manuel à la page demandée et regardez en bas de celle-ci le code correspondant.

Par exemple le code 3 de la page 6 est ERT.

FEZ DFG TRZ HHH NBF BEF HFF



XIII. - Les 4 types de Simulations

Voyons maintenant comment jouer aux 4 simulations :

Vous avez choisi dans l'option MISSION du menu général une de celles-ci :

XIII.1. - Les Fantassins

Vous allez diriger un nombre plus ou moins important d'hommes suivant les missions. Parmi eux se trouveront des médecins, des tireurs de mortier, des poseurs d'explosifs, radio... etc.

Choisissez judicieusement votre stratégie d'attaque. Protégez particulièrement les médecins et les mortiers. En effet si vous n'avez plus de médecin, par exemple, dans la suite du jeu vos blessés mourront.

Vous vous souvenez bien de votre mission ? Bien allons-y.

En haut à droite de l'écran se trouve le radar qui symbolise le théâtre des opérations. Appuyez sur le bouton droit de la souris, pour le faire disparaître. Vous pouvez en cliquant sur la zone claire du radar (et en gardant le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris), vous déplacer rapidement sur le champ de bataille.

Déplacement de vos soldats, le principe est simple : Cliquez sur un de vos soldats, il est alors entouré d'un carré noir (on dit que le soldat est sélectionné), puis cliquez une seconde fois sur sa destination.. et le voilà parti !

Les hommes ne sont pas des machines, prévoyez que certains d'entre eux peuvent être réticents à exécuter immédiatement un ordre.

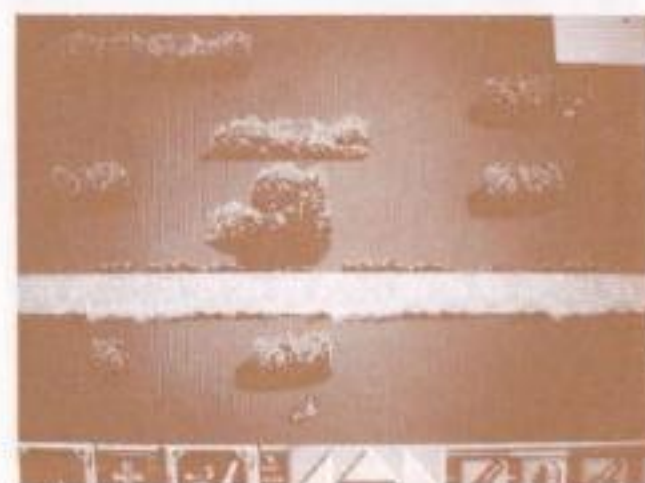
Voyons un peu les icônes en bas de l'écran, si vous cliquez sur celles-ci, voilà l'action correspondante

1. Vous voyez l'action qu'effectue le soldat sélectionné, l'image se recentre sur lui.
2. L'icône + -, permet de passer de façon séquentielle d'un soldat à l'autre (inutile pour la mission à un soldat)
3. Caractérise le type de soldat par une icône correspondante.
4. Les flèches de direction permettent de déplacer la fenêtre écran sur le champ de bataille.
5. Fusil, Grenade, Mortier, en cliquant sur une des armes, une cible s'affiche à l'écran, pointez la sur le soldat, le tank ou le blockhaus ennemi. Votre soldat va maintenant tirer sans arrêt jusqu'au prochain ordre contraire.

Si votre soldat n'est pas un spécialiste du mortier, il ne pourra pas utiliser cette arme.

6. La tasse de café arrête l'action en cours du soldat sélectionné.

La partie peut être abandonnée à l'aide de la touche **ECHAP** (ou ESC), la mission est alors perdue.



XIII.2. - Les Parachutistes



Les paras sont plus ou moins importants pour la suite du jeu selon leur type (soldat médecin, radio ou mortier), leur nombre varie de 1 à 10.

Le but est de les faire atterrir sur une zone déterminée. Cette zone a été balisée par la résistance (3 petits feux). Un para atterrissant hors de cette zone est irrémédiablement perdu.

Les trajectoires des paras sont influencées par les actions sur le parachute et les vents horizontaux et verticaux optionnels, (voir le menu d'options) qui peuvent être affichés en cliquant sur le manche à air, en bas à droite sur le tableau de bord.

Il y a une vue du type radar ou la zone d'atterrissage est indiquée par une ligne rouge en bas du radar. Les paras sont représentés par des points rouges et la fenêtre est visualisée à l'aide d'un rectangle beige que l'on peut déplacer avec la souris.

Pour diriger un para, il faut commencer par le sélectionner ; une flèche apparaît alors au-dessus de lui.

On peut ensuite lui donner des ordres, soit en cliquant sur les boutons du tableau de bord, soit à l'aide des touches F1 à F4. Les ordres sont au nombre de 4 : descente normale, descente rapide, gauche et droite.

Toutes les commandes du tableau de bord se valident à l'aide du bouton de gauche de la souris, le bouton de droite ne servant qu'à faire apparaître ou disparaître une 'vue radar' dans le coin de l'écran.



1. Vous voyez l'action qu'effectue le soldat sélectionné, l'image se recentre sur lui.
2. L'icône + -, ou les touches de fonctions F5 et F6, permettent de passer séquentiellement d'un soldat à l'autre (inutile pour la mission à un soldat)
3. Caractérise le type de soldat par une icône correspondante.
4. Les flèches de direction permettent de déplacer la fenêtre écran dans le ciel.
5. Descente normale
6. Descente rapide
7. Virer à gauche
8. Virer à droite
9. Manche à air

Un para sortant du champ visualisable est considéré comme perdu.

Un para, dont la toile est touchée, part aussitôt en torche et s'écrase au sol.

La partie peut être abandonnée à l'aide de la touche ECHAP (ou ESC), la mission est alors perdue.

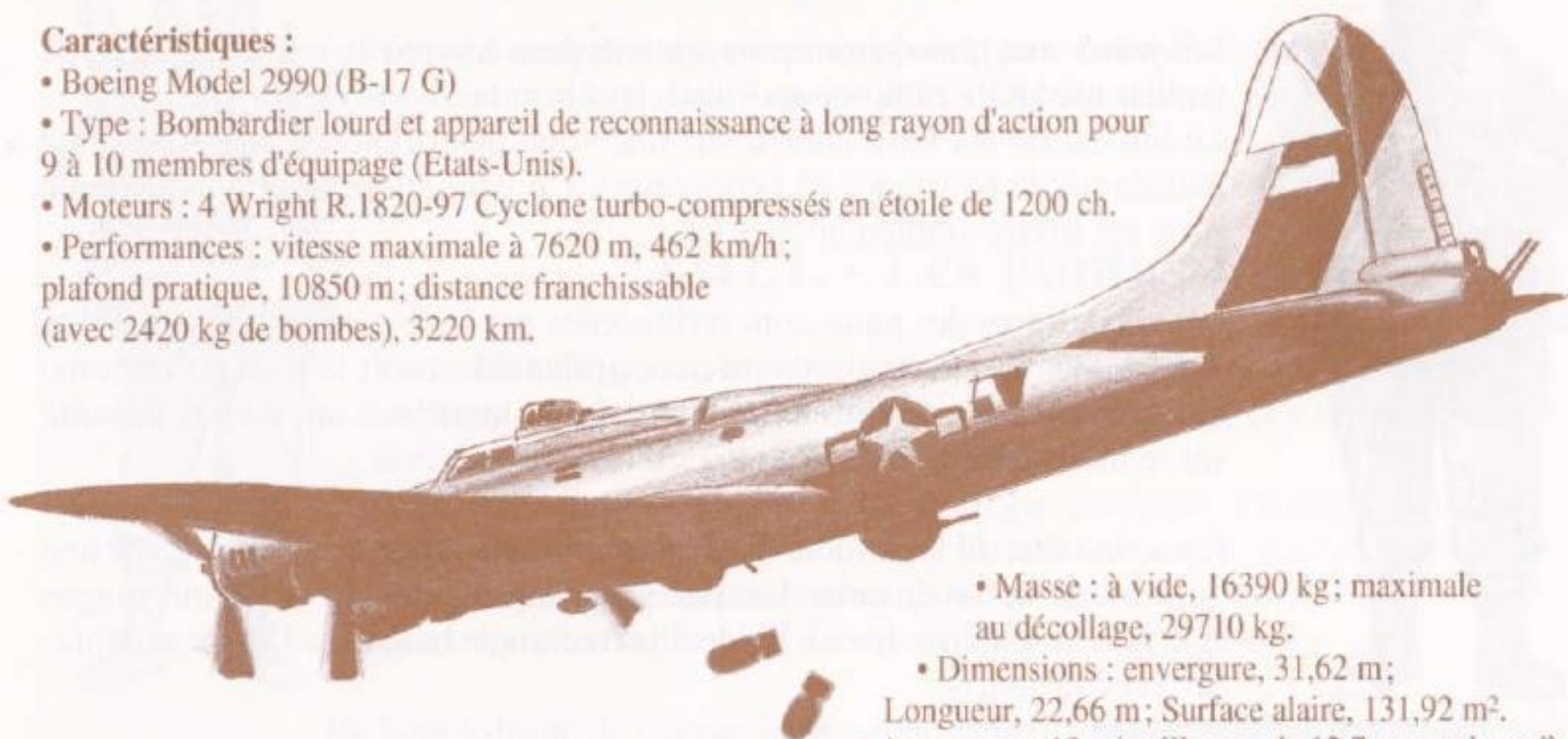
A signaler : Les paras peuvent s'accrocher au sommet du clocher.

GGG DFG EEE PJJ THS DGQ MLO

XIII.3. - Le Bombardier

Caractéristiques :

- Boeing Model 2990 (B-17 G)
- Type : Bombardier lourd et appareil de reconnaissance à long rayon d'action pour 9 à 10 membres d'équipage (Etats-Unis).
- Moteurs : 4 Wright R.1820-97 Cyclone turbo-compressés en étoile de 1200 ch.
- Performances : vitesse maximale à 7620 m, 462 km/h ;
plafond pratique, 10850 m ; distance franchissable
(avec 2420 kg de bombes), 3220 km.



- Masse : à vide, 16390 kg ; maximale au décollage, 29710 kg.
- Dimensions : envergure, 31,62 m ;
Longueur, 22,66 m ; Surface alaire, 131,92 m².
- Armement : 13 mitrailleuses de 12,7 mm et jusqu'à 7985 kg de bombes



Vous voyez à l'écran le B17-G que vous pilotez dans cette simulation simplifiée.

En bas de l'écran, des indications de vol vous sont données.

De gauche à droite: Altitude, vitesse, inclinomètre, manette des gaz, position du manche et boussole.

Les objectifs possibles sont indiqués sur le terrain par une flèche verte surmontée d'un numéro.

Attention, en fonction de la mission, certains objectifs ne doivent pas être détruits et le nombre de bombes est limité. Ne bombardez pas tout ce que vous voyez. Par exemple un bunker à détruire peut être très proche d'un pont dont vos troupes auront besoin plus tard.

Les touches:

Les flèches agissent sur le manche à balais, et dirigent donc l'avion. Le + et le - du pavé numérique agissent sur la manette des gaz.

ZER THS ERT RRR RRR DFQ POL

Il y a une caméra extérieure que l'on peut déplacer grâce aux touches F1 et F2 pour faire le tour de l'avion, et les touches F3 et F4 vous positionnent derrière et devant l'avion.

C'est en appuyant sur la touche Espace que vous larguez des bombes.

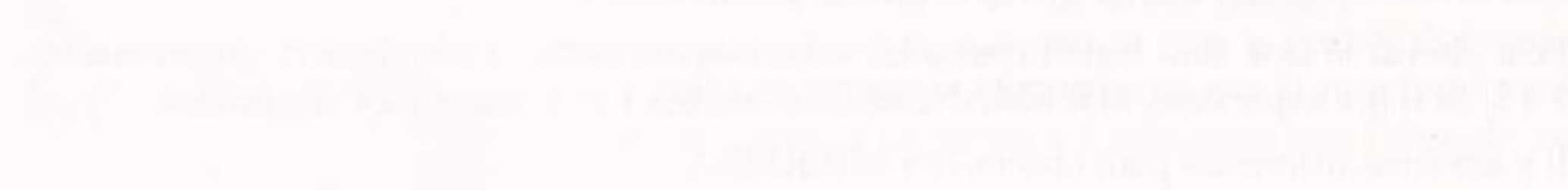
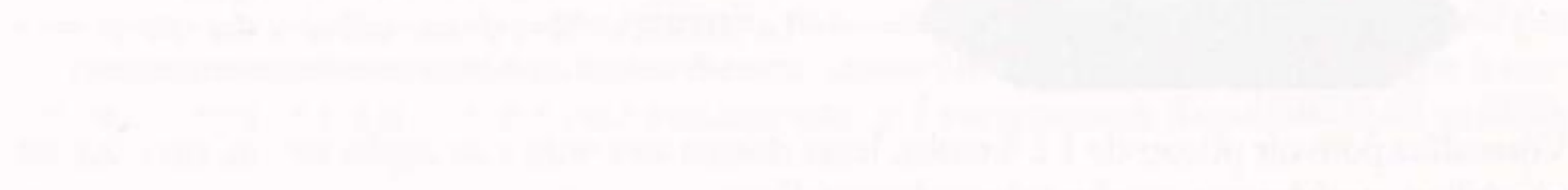
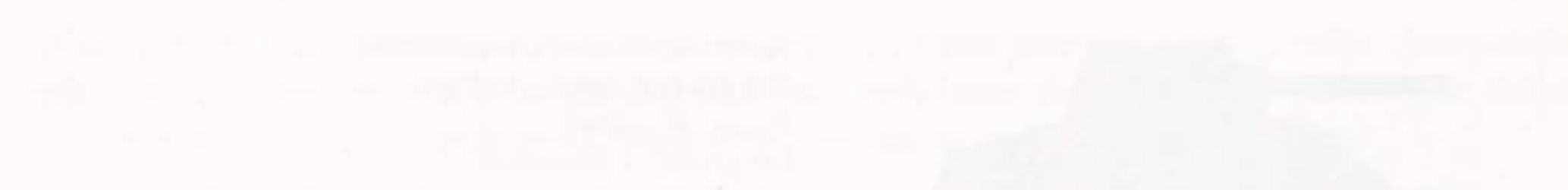
Quand une bombe touche le sol, son explosion peut détruire ou endommager seulement un objectif. Quand tous les objectifs sont détruits, la mission se termine.

La partie peut être abandonnée à tout moment à l'aide de la touche **ECHAP** (ou **ESC**), la mission est alors perdue.

Attention : attendez bien que s'affiche le message "Fin de mission" ou "Mission accomplie" avant d'appuyer sur **ESC**, car vous pourriez perdre une mission correctement effectuée par précipitation.

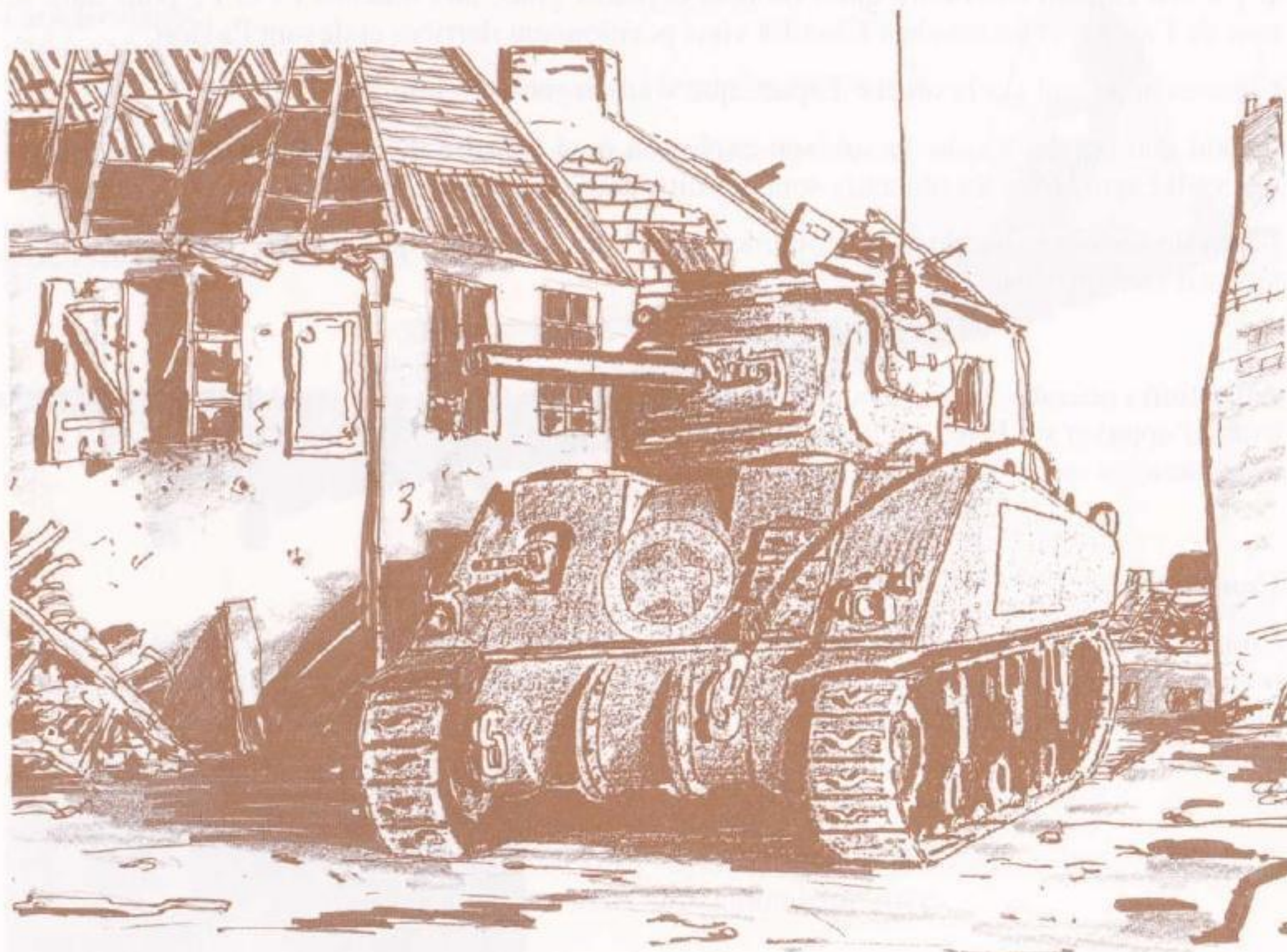
Conseil :

Choisissez une altitude suffisamment basse pour bombarder tout en surveillant votre altitude pour ne pas vous écraser. Attention à une vitesse, ou à une altitude trop faibles qui provoqueraient un décrochage de l'appareil, vous pilotez un B17, c'est un gros avion qui volait plutôt à haute altitude.



QQQ RRR FGG GGG GGG ERT FGH

XIII.4. - Les Tanks



Année de mise en service : 1941

Vitesse maximum : 52 km/h

Poids : 40 tonnes

Longueur : 2,66 mètres

Armement : canon de 75 mm + 2 mitrailleuses.

Le SHERMAN M4 est sans conteste le plus célèbre des chars de combat alliés de la seconde guerre mondiale.

Vous allez pouvoir piloter de 1 à 5 tanks, leurs donner des ordres de déplacement, tirer, ou, en spectateur, assister aux combats dans chacun d'eux.

Pour choisir le tank dans lequel vous allez vous trouver, appuyez simplement sur les touches 1 à 5. Si il n'y a que deux SHERMAN, seul les touches 1 et 2 seront bien sûr valides.

Il y a 6 vues différentes pour chacun des SHERMAN.

Pour passer d'une vue à l'autre, appuyez sur les touches de fonction suivantes :

F1 - Vue du pilote

Les flèches du clavier (flèches du pavé numérique ou flèches séparées) dirigent le blindé. Remarquez les indicateurs verts ou rouges sur l'état des chenilles (track) et du moteur (engine).

GDF GGG DFG HHH HHH FGG SDD

F2 - Vue aux jumelles

F3 - Vue du canonnier

En plus des commandes de déplacement, les touches 7 et 9 du pavé numérique font tourner la tourelle indépendamment. La touche Espace commande le tir quand on la relâche. Si, avant de relâcher la barre Espace vous pressez la flèche haut ou bas du clavier, vous réglez la hausse du canon.



F4 - Vue du mitrailleur

La souris déplace le viseur, les boutons déclenchent le tir.

F5 - Vue des cameras extérieures

Impossible de commander le tank depuis cette vue. On peut changer l'angle de vue avec les flèches haut, bas, droite ou gauche. Cette vue est très pratique quand le tank est en déplacement automatique.

F6 - Affichage de la carte de commandement

Elle permet d'avoir des informations sur les positions et de donner des ordres de déplacement à vos tanks.

On peut clarifier l'affichage en décidant de ne pas afficher les arbres, les routes...

Pour enlever ou remettre un affichage, il faut cliquer sur la légende correspondante.

Le numéro de tank affiché est celui dans lequel vous vous trouvez. Vous pouvez changer de tank avec les touches 1 à 5 ou en cliquant sur l'affichage de la carte du numéro de tank: 'TANK # n'. Sous cette indication, vous voyez ce que le tank fait en ce moment.

Quand un tank est sélectionné, une croix noire indique le but du tank. Lorsque le tank n'est pas en combat mais en déplacement, il cherche à se rapprocher de ce but. Si sur son trajet il rencontre des ennemis, il les combat automatiquement, si il est vainqueur il continue alors sa route.



Comment donner un ordre de déplacement ?

Appuyez sur la touche 2 pour sélectionner le Tank N° 2, le petit carré vert correspondant clignote alors sur la carte, en haut à droite de celle-ci remarquez l'indication sur l'état de ce Sherman.

Maintenant, avec la souris, cliquez la destination désirée pour ce Sherman N° 2, la petite croix noire symbolise ce point.

Comment jouer ?

Nous vous conseillons de commencer la mission en pressant la touche F6. Une fois sur la carte, donnez vos ordres de déplacements à vos différents tanks. Envoyer les tanks en ordre dispersé, chacun vers un objectif, bien qu'étant plus rapide, cela demande une grande maîtrise. Commencez groupé. Pendant le déplacement vers les objectifs passez en vue F5, "baladez vous" ainsi d'un Sherman à l'autre en pressant les touches 1 à 5.

Ensuite décidez à quel conflit vous participez en choisissant le tank, puis en pressant la touche F3, ou F4. Si vous assistez en spectateur à un combat, votre chance de réussite est inférieure ; prenez donc des risques !

La partie peut être abandonnée à tout moment à l'aide de la touche **ECHAP** (ou **ESC**), la mission est alors perdue.

Attention : attendez bien que s'affiche le message "Fin de mission" ou "Mission accomplie" avant d'appuyer sur **ESC**, car vous pourriez ainsi perdre une mission correctement effectuée.

XIV. - Overlord

C'est le nom de code du débarquement, la première phase ayant été Neptune.

On voit la carte ; l'heure est en haut à gauche. Le jeu démarre le 5 Juin 1944 à 23 h 30 et se termine le 6 Juin 44 à Minuit, heure du bilan final.



Nous vous rappelons le chapitre IV. : Rapide prise en main, et vous conseillons de ne choisir cette option OVERLORD du Menu général que lorsque vous maîtriserez bien les 4 simulations proposées dans les OPTIONS.

Cliquez sur l'option OVERLORD du menu général. S'affiche alors la carte du théâtre des opérations du débarquement de Normandie.

On peut revenir au menu principal en pressant "**ECHAP**" (ou "**ESC**")

Des icônes sont en bas de l'écran de la carte.

XIV.A. - Les icônes en bas de l'écran



De gauche à droite

1. - Le Lapin

Vitesse de déroulement :

Quand le lapin est rouge, le jeu s'exécute en accéléré. Il faut cliquer sur le bouton "Lapin" pour le faire devenir rouge ou redevenir gris.

2. - Les panneaux

Option d'affichage :

On peut décider de clarifier l'écran en supprimant les affichages d'unités ou les drapeaux des lieux.

Un clic sur ce bouton avec le bouton gauche change l'option d'affichage, un clic avec le bouton droit revient à l'option précédente. Surtout utile avec un zoom important, où le nom des villes devient lisible.

3. - La feuille

Recherche dans une liste :

En cliquant sur cette icône, la liste des combats en cours vous est indiquée.

Un clic sur le bouton de gauche propose la liste des lieux et des hommes présents sur la carte.

a) La liste des combats en cours :

S'il y a des batailles, un cadre est affiché par combat avec des indications succinctes: Lieu du combat, unités engagées. Cliquez sur l'un des cadres et vous participerez au combat. Un clic du bouton droit sur un cadre et vous aurez des informations sur le combat.

Quand il y a plus de 6 combats en cours, le cadre du titre a un fond rouge (couleur générale des cadres sur lesquels on peut cliquer). Un clic du gauche sur ce cadre de titre change de page, un clic du droit revient à la page précédente.

b) - La liste des hommes et les lieux :

(1) La liste des unités:

Elle s'affiche si vous avez cliqué sur 'Des Hommes'. Cette liste vous est proposée sous la forme drapeau+nom générique de l'unité. Si plusieurs unités ont le même nom générique, le nom est suivi de deux points (:) et du nombre d'unités concernées. Si l'unité (ou au moins l'une des unités, s'il y en a plusieurs) est en combat, un petit drapeau rouge à cadre noir est affiché en haut à gauche du drapeau de nationalité. De même si l'unité est en déplacement, un petit drapeau s'affiche à droite du drapeau de la nationalité.

Cliquez sur le nom de l'unité choisie. Si il y a plusieurs unités concernées par ce premier choix, une sélection supplémentaire est nécessaire : la liste des noms complets des unités ayant le même nom générique vous est proposée. Un fond rouge signale les unités en combat.

(2) La liste des lieux :

Si vous voulez sélectionner un lieu, faites un premier choix grâce au classement alphabétique. Une page remplie de noms de lieux est affichée. Quand un nom de lieu est sur fond rouge, un combat s'y déroule. Au dessus, le cadre rouge du titre "Autres Villes", vous permet de changer de page. Cliquez avec le bouton de droite pour la page précédente ou le bouton de gauche pour la suivante.

Une fois l'unité ou le lieu choisi, la carte vous positionne au dessus avec un zoom moyen.

Nota : Ces menus sont aussi utilisés dans la "Visualisation d'une unité" (voir plus bas) et servent à indiquer une destination ou une unité à rejoindre.

4. - Les Flèches

Déplacement sur la carte :

En cliquant sur les flèches, on se déplace sur la carte. Aucun déplacement n'est possible si la carte est affichée entièrement (pas de zoom).

5. - La loupe

Pour Zoomer sur la carte :

En cliquant avec le bouton gauche sur le signe +, on augmente la valeur du zoom (on grossit l'image), l'inverse si on clique sur le -.

En cliquant avec le bouton droit sur le + on obtient le zoom maximum, le minimum pour un clic sur le -.

6. - Les feuilles

Afficher le Bilan :

Vous verrez en plusieurs planches le bilan des opérations.

7. - Le Panneau

Allez aux options de jeu :

Un clic avec le bouton gauche vous donne l'accès au menu d'options, normalement accessible depuis le menu principal.

Un clic avec le bouton droit vous fait revenir au menu principal.

UTT RTY RRR RTY HFG THS BEF

XIV.B. - Déroulement

Au fur et à mesure que le temps passe, les unités bougent sur la carte, les lieux passent aux mains des alliés ou sont récupérés par les forces de l'Axe, des combats s'engagent et il vous sera proposé d'y participer en fonction des options d'acceptation des combats. Vous pouvez rester spectateur, ou diriger vous-même les unités pour un meilleur résultat.

XIV.C. - La carte

La carte représente la zone du débarquement gérée par le jeu. La taille gérée est supérieure aux objectifs fixés par les forces alliées pour le D-Day (et donc bien supérieure aux objectifs atteints historiquement). On va pouvoir zoomer sur cette carte pour repérer des combats, une unité en déplacement, ...,

Un lieu est représenté par un drapeau. Le drapeau rouge avec un carré noir au centre indique que le lieu est le théâtre d'un combat.

Une unité est représentée par une "boîte" avec son drapeau (et son nom, si le zoom est suffisant.).

Selon la valeur du zoom et l'option d'affichage de la carte, tout ne sera pas affiché.

Un clic sur une unité, et vous êtes en "visualisation d'unité" (voir plus bas). Vous pourrez alors donner des ordres ou avoir des informations détaillées.

Un clic sur une partie de la carte et vous zoomez dessus.

Lorsque vous "de-zoomez", un cadre rouge indique l'endroit que vous voyiez.

XIV.D. - Visualiser une unité:

Après avoir cliqué sur une unité (depuis la carte ou la liste des unités), une boîte s'affiche à l'écran.

Cette boîte montre une photo de militaire qui aurait pu composer cette unité, le drapeau, le nom complet ainsi qu'une série d'informations. Il y a au bas de cette boîte 3 boutons ou 4 si l'unité est en combat:



1. - Ok ! :

Vous permet de sortir de cet affichage.

2. - Ordre :

Les ordres de base sont: Rejoindre un lieu, harceler une unité ennemie ou rallier une unité alliée. Pour indiquer quel lieu ou quelle unité rejoindre, vous vous servirez des menus "Rechercher dans une liste" (voir plus haut) après avoir cliqué sur ORDRE..

2.1. - Remarques importantes :

Il est possible qu'une unité ne puisse pas rejoindre un objectif que vous avez désigné. Ce sera par exemple le cas si l'objectif est:

- Isolé par des ponts coupés.
- Un lieu d'atterrissage de para car inconnu de façon précise.
- Trop éloigné pour être sûrement rejoint pendant le D-Day.
- Ou toute autre raison de ce type.

Une fois le nouvel objectif indiqué, l'unité sait ce qu'elle aura à faire quand elle l'aura atteint. Une unité connaît les objectifs stratégiques et saura détruire les ponts qu'il faut, protéger les autres, détruire les défenses adverses...

Si l'objectif est une unité, les mouvements de celle-ci sont pris en compte par l'unité qui la recherche. On peut ainsi ne donner des ordres qu'à une unité et en voir plusieurs bouger. Si une unité à rechercher disparaît lors d'un combat, l'objectif des unités qui la cherchaient devient le lieu de disparition.

Les déplacements sur la carte tiennent compte du terrain et des véhicules, certaines unités préfèrent donc prendre la route quitte à faire un détour.

Le temps de déplacement est ainsi fonction de la nature du terrain. Il y a aussi des zones inondées volontairement par les Allemands, et les unités peuvent décider ou non de passer par ces zones.

On ne peut pas donner d'ordre à une unité en combat.

Dans le menu OPTION, on a voulu laisser la possibilité au joueur de commander aussi les forces de l'axe, pour plus de diversité.

3. - Info :

A chaque clic des informations supplémentaires seront affichées. Quand l'unité est en combat, seules 2 pages d'informations sont disponibles, sinon il y en a 3.

Ces informations sont:

Lieu actuel de l'unité et si ce lieu est détruit.

L'objectif de l'unité.

La prochaine destination et si elle est détruite (par exemple: Pont de Bénouville détruit empêche ce déplacement et bloque l'unité.)

Le nombre de combats gagnés et la dernière unité vaincue.

Une éventuelle information succincte sur le combat en cours.

4. - Combat :

Un clic du bouton gauche vous permet de participer au combat, un clic du bouton droit vous donne des informations sur ce combat. (Même possibilité que dans "La liste des combats" vu plus haut).

HFG YYY HHH DFR DDD GGG DGQ

XIV.E. - Les combats

Les combats peuvent au maximum concerner deux unités alliés et deux unités de l'axe soit 4 en tout. Un combat peut être résolu par l'ordinateur en fonction de la composition, du lieu, du type de terrain, etc. ou par le joueur par des simulateurs (voir les simulations).

A la fin du combat, le lieu a le drapeau du vainqueur et le lieu subit les missions: Si le Pegasus Bridge est repris par les forces de l'axe, il est détruit.

1. - Proposition de combat

Au cours du déroulement du jeu, en fonction de l'heure, l'ordinateur va vous proposer des combats en tenant compte de leur déroulement et des options choisies.

Lorsqu'un combat vous est proposé, une fenêtre vous donne des informations légères sur celui-ci. Sauf pour le bombardement, où l'acceptation est présumée car il y a peu de missions et elles ont toutes été regroupées au tout début des opérations, vous avez le choix entre:

a) Oui

Pour entrer dans le combat.

b) Non

Pour le refuser. L'ordinateur devra alors le régler. Ce combat sera présent dans la liste des combats et vous pourrez y participer en cours par l'option "Liste des combats".

c) Info:

Qui vous donne des informations, comme expliqué ci-après.

2. - Informations sur le combat:

La fenêtre affichée à l'écran vous montre des informations sur la première unité dans le combat. Des boutons sont présents:

a) Info:

Vous permet d'avoir plus d'informations sur cette unité.

b) Autre:

Vous permet de voir une autre unité engagée dans ce combat (impossible si l'unité est en parachutage ou entre dans un village peu protégé).

c) OK ! :

Sort de cette fenêtre.

3. - Participer à un combat :

Si vous voulez vous-même participer à un combat (ou diriger un parachutage) vous le ferez par les simulateurs. Après estimation des forces en présence et du type de combat, vous aurez peut-être à choisir entre un combat de blindés ou de fantassins. Ceci fait, vous entrez dans la simulation.

En fonction des effectifs (ou du nombre de blindés), vous aurez plus ou moins d'hommes (ou blindés) à gérer. Si le nombre d'hommes est supérieur à 10 ou celui des blindés à 5, vous en commanderez ce nombre au maximum.

Au retour du combat, les pertes seront réparties au prorata des engagements.

Quand un combat se termine, le lieu a la même destinée que lorsque le combat est géré par l'ordinateur: Il a le drapeau du vainqueur et les troupes qui ont gagné effectuent leur mission (détruire le pont par exemple, ou la batterie côtière).

Vous aurez au début du combat un texte explicatif de l'objectif à atteindre, retenez-le bien,... Après le combat, le résultat sera commenté par le Quartier Général (Q.G.).

* Notez bien que au niveau du bilan ne sont comptabilisées que les unités réellement et définitivement vaincues, et non pas les combats contre les troupes isolées.

XV. - Conclusion

Toute l'équipe qui a travaillé sur ce projet vous remercie d'avoir acheté DDAY, nous espérons que ce produit vous plaira, et restons à votre écoute pour toutes remarques, suggestions et...critiques. Merci de ne pas faire de copie pirate.

DDAY, LE JOUR J, FUTURA et LORICIEL
sont des marques déposés par LORICIEL S.A.
Tous droits de reproduction interdits.

XVI. - Notes

ERT QQQ RRE ZEE ZER RRR HHH

XVI - N° 15



Loriciel © 1992

The Futura logo is rendered in a metallic, three-dimensional font with a brushed metal texture. It is set within a rectangular frame that has a slightly distressed or weathered appearance. The background of the entire cover is a dramatic illustration of a naval battle. A large, multi-decked ship is shown from a low angle, appearing to be under attack. Bright orange and yellow flames and smoke billow from its upper decks. In the upper left, a fighter jet is depicted in flight, leaving a long, dark smoke trail. The scene is overlaid with a red reticle, consisting of a central crosshair and several concentric arcs, suggesting a targeting or simulation interface. The overall color palette is dominated by the greys of the ship, the oranges and yellows of the fire, and the dark tones of the sky and water.

FUTURA

MANUEL

FRANÇAIS

ADS

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	1
2. À DÉS LE LOGICIEL	2
3. LE DESPOYER	4
3.1. Règles de placement	4
3.2. Règles de déplacement	5
3.3. Règles de capture	6
3.4. Règles de promotion	7
3.5. Règles de mouvement	8
3.6. Règles de victoire	9
4. STATISTIQUES D'UTILISATION	9
5. CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION	10
5.1. Accueil	10
5.2. Commandes Arrière	11
5.3. PC & Compatibles	12
5.4. Améliorations	13
6. SÉCURITÉ	14
7. COMBATS EN METATERRAINE	16
7.1. Les Mécanismes de Combat	16
7.2. Les Mécanismes de Défense	17
7.3. Les Mécanismes de Attaque	18
7.4. Les Mécanismes de Support	19
7.5. Les Mécanismes de Mission N°5	20
7.6. Les Mécanismes de Mission N°6	21
7.7. Les Mécanismes de Mission N°7	22
7.8. Les Mécanismes de Mission N°8	23

MANUEL

FUTURA

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

AFMFA

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

TABIE DES MATIERES

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.



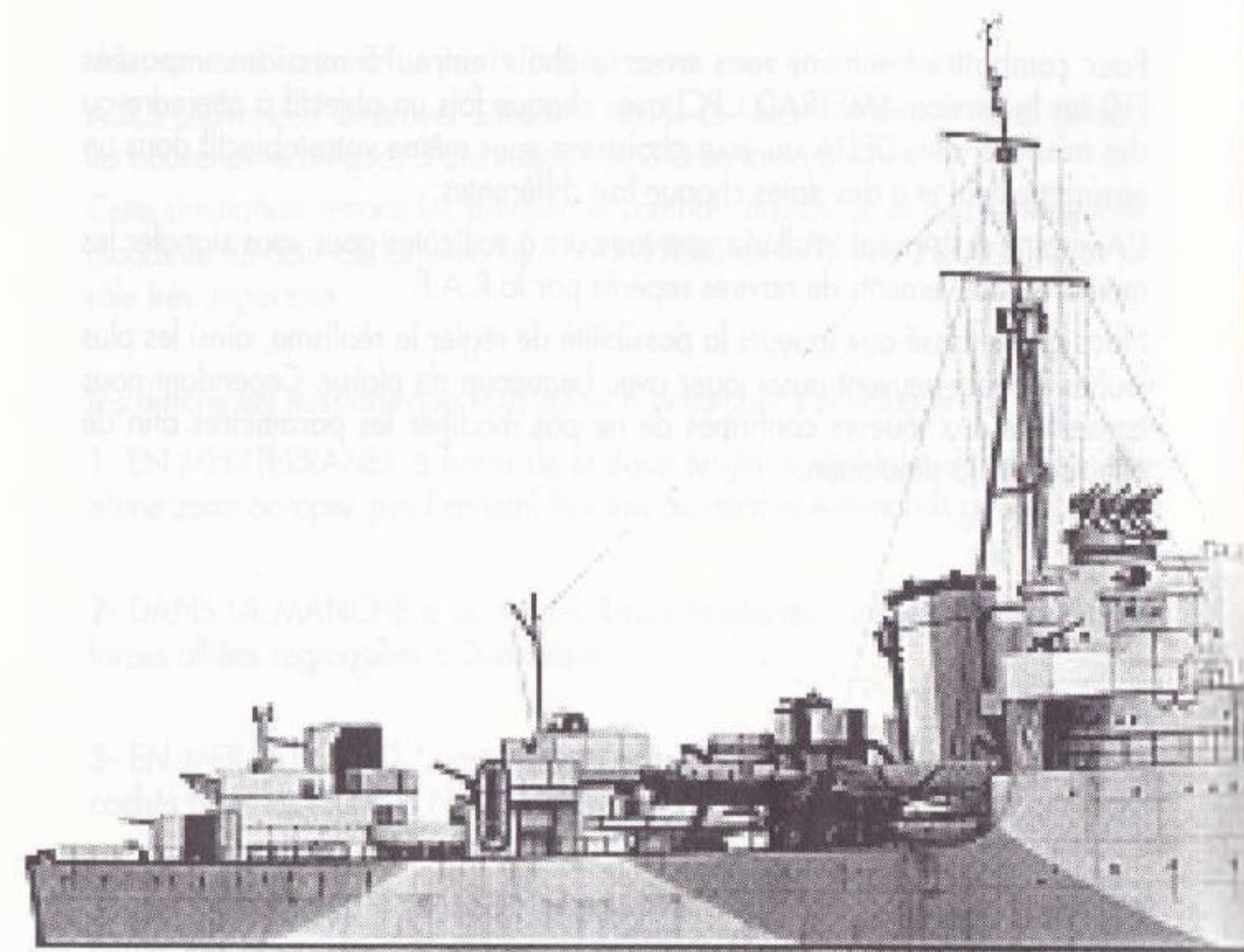
Pour combattre l'ennemi vous avez le choix entre 15 missions imposées (10 sur la version AMSTRAD CPC) avec chaque fois un objectif à atteindre ou des missions dites DELTA ou vous choisissez vous même votre objectif dans un environnement et à des dates chaque fois différentes.

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

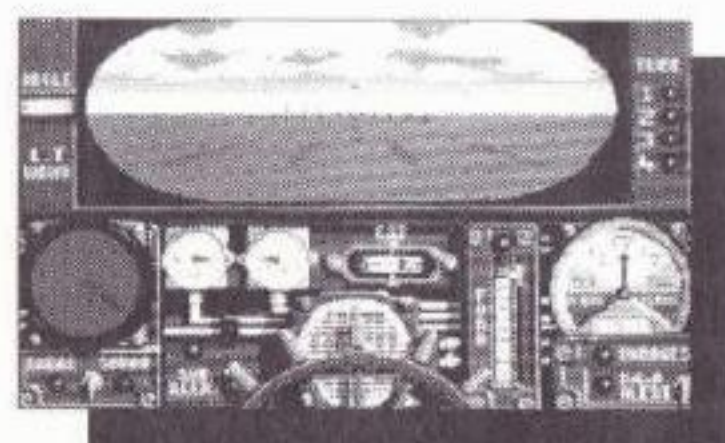
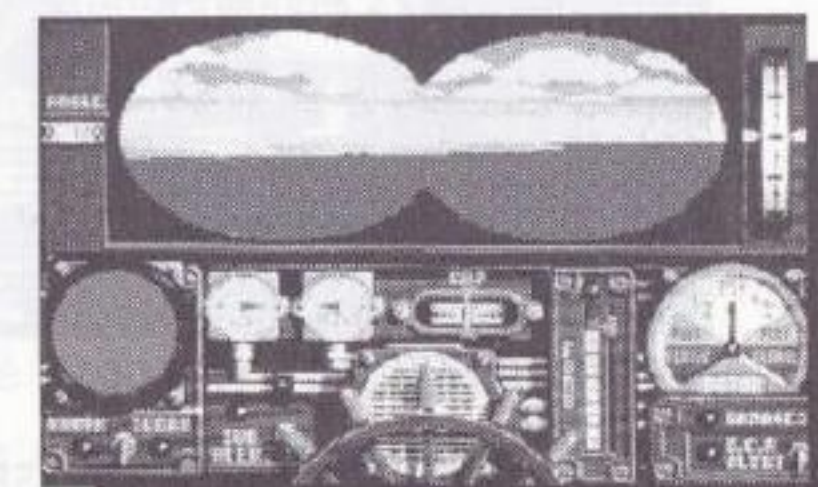
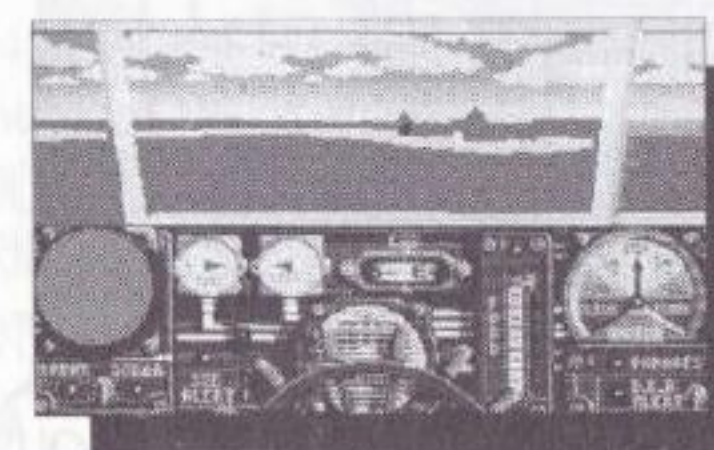


CLASSE	: H.M.S ONSLAUGHT
DATE DE MISE EN SERVICE	: 1939
TYPE	: DD 231
DEPLACEMENT	: 2200 Tonnes, 3200 Tonnes en pleine charge
LONGUEUR	: 110 m
LARGEUR	: 12 m
TIRAN D'EAU	: 4.80 m
PROPULSION	: 2 LIGNES D'ARBRES, TURBINES A ENGRENAGES 60 000 CH
VITESSE	: 35 NOEUDS
ARMEMENT	: 3 TOURELLES COMPOSEES DE 2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

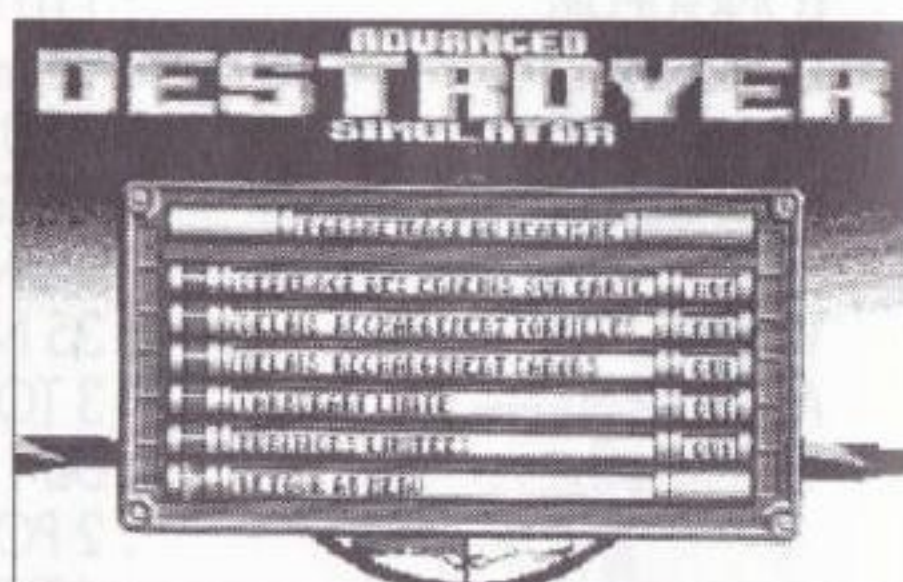
Il fut l'un des premiers DESTROYER LANCE TORPILLES de la deuxième guerre mondiale.

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

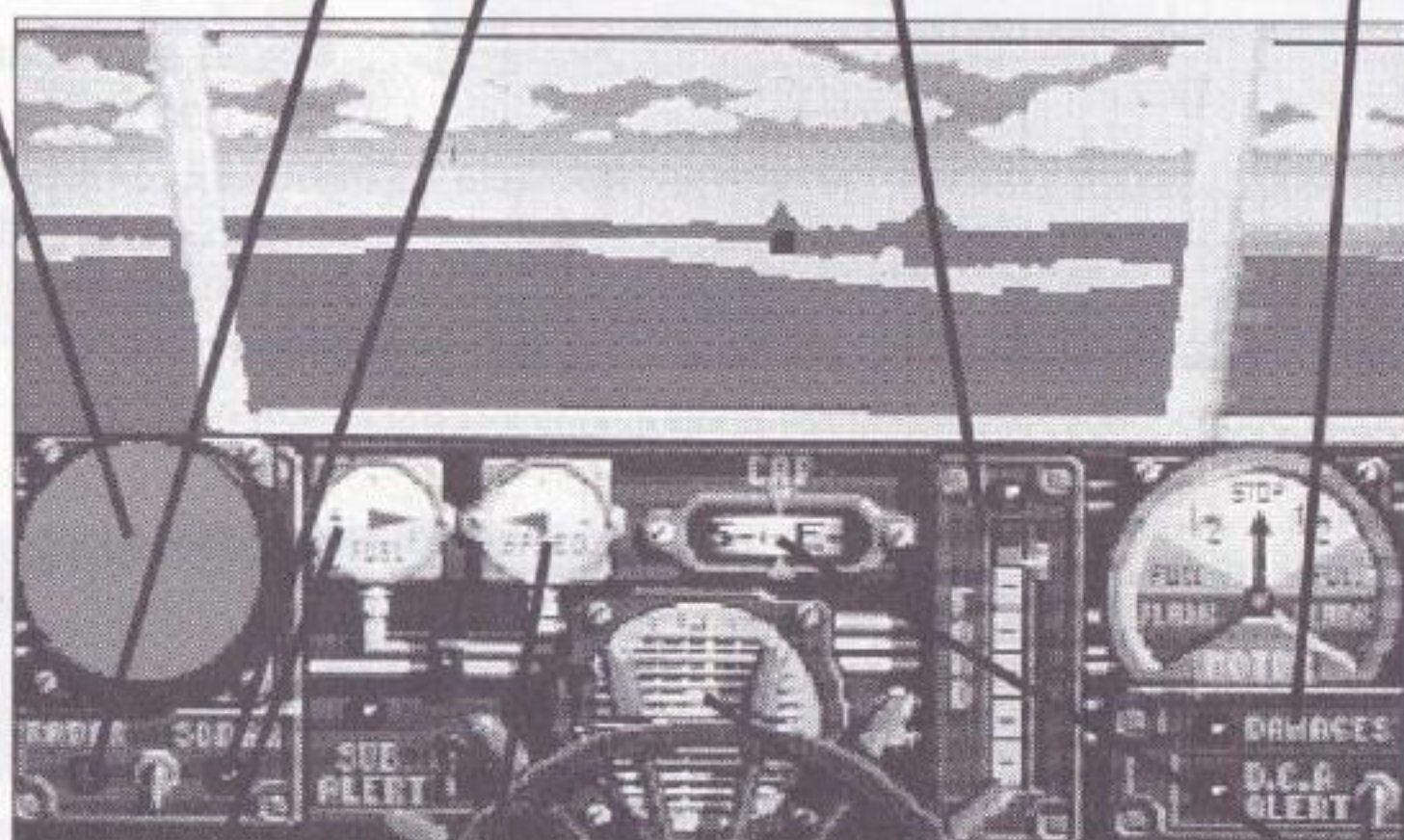
Facile à reconnaître grâce à la forme de sa cheminée, il participa aux combats en Mer du Nord, en Manche et en Méditerranée.



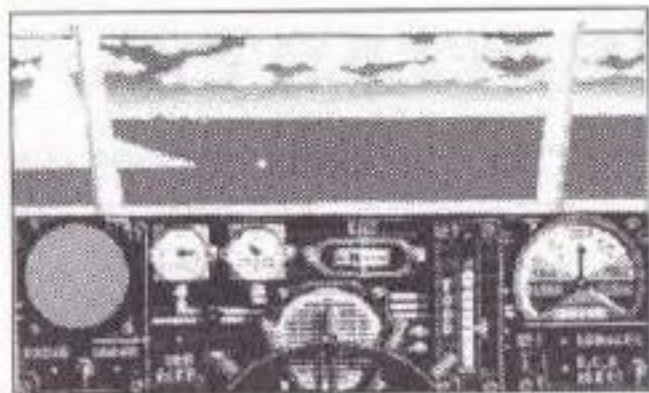
POSTE DE PILOTAGE



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



NIVEAU DE FUEL INDICATEUR DE VITESSE TRANSMETTEUR D'ORDRES BOUSSOLE

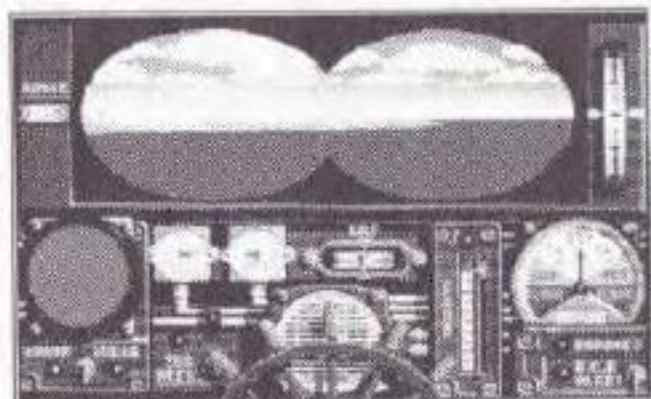


RADIO

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.

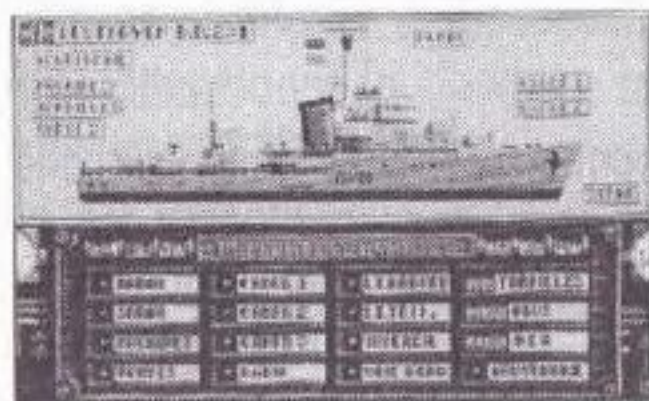


JUMELLES *

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.

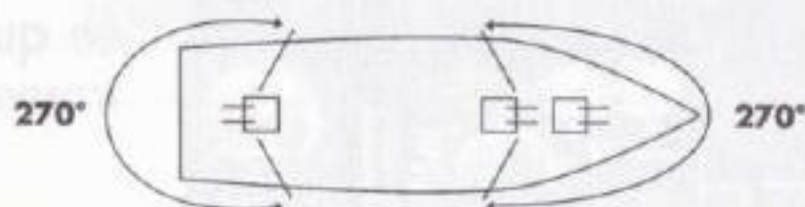
NOTA : les réparations sont effectuées automatiquement par les membres d'équipage sans que vous ayez à intervenir.

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.

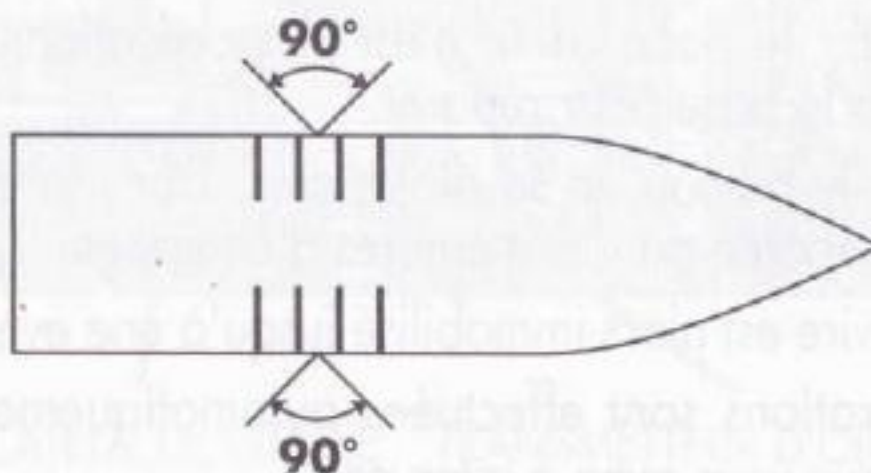


TIR TORPILLES

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)

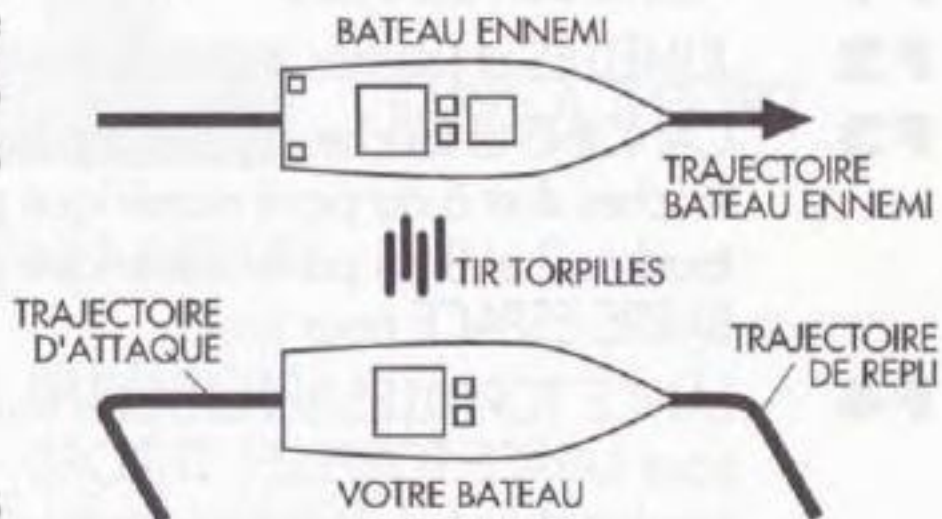
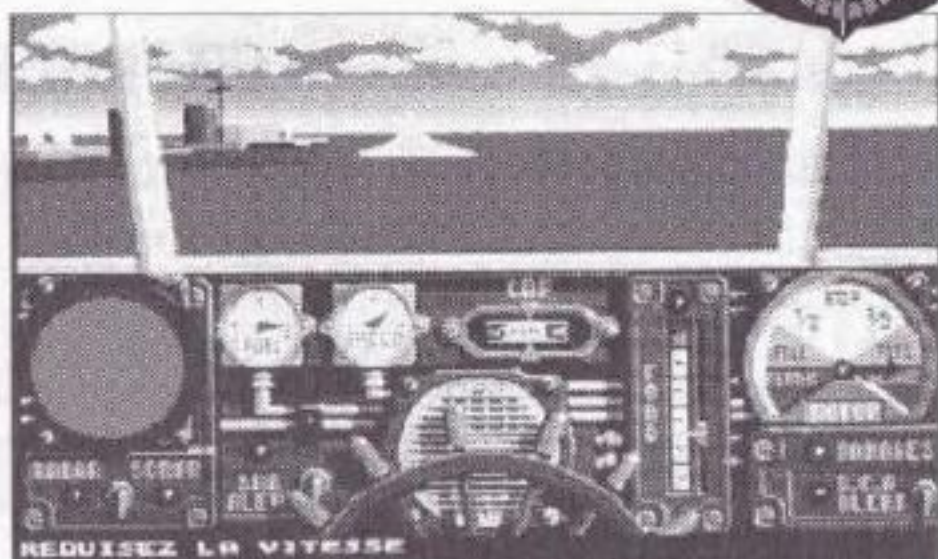
Il est possible que deux ou trois torpilles au but coulent un DESTROYER alors qu'il en faudra quatre à cinq pour un croiseur.

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.

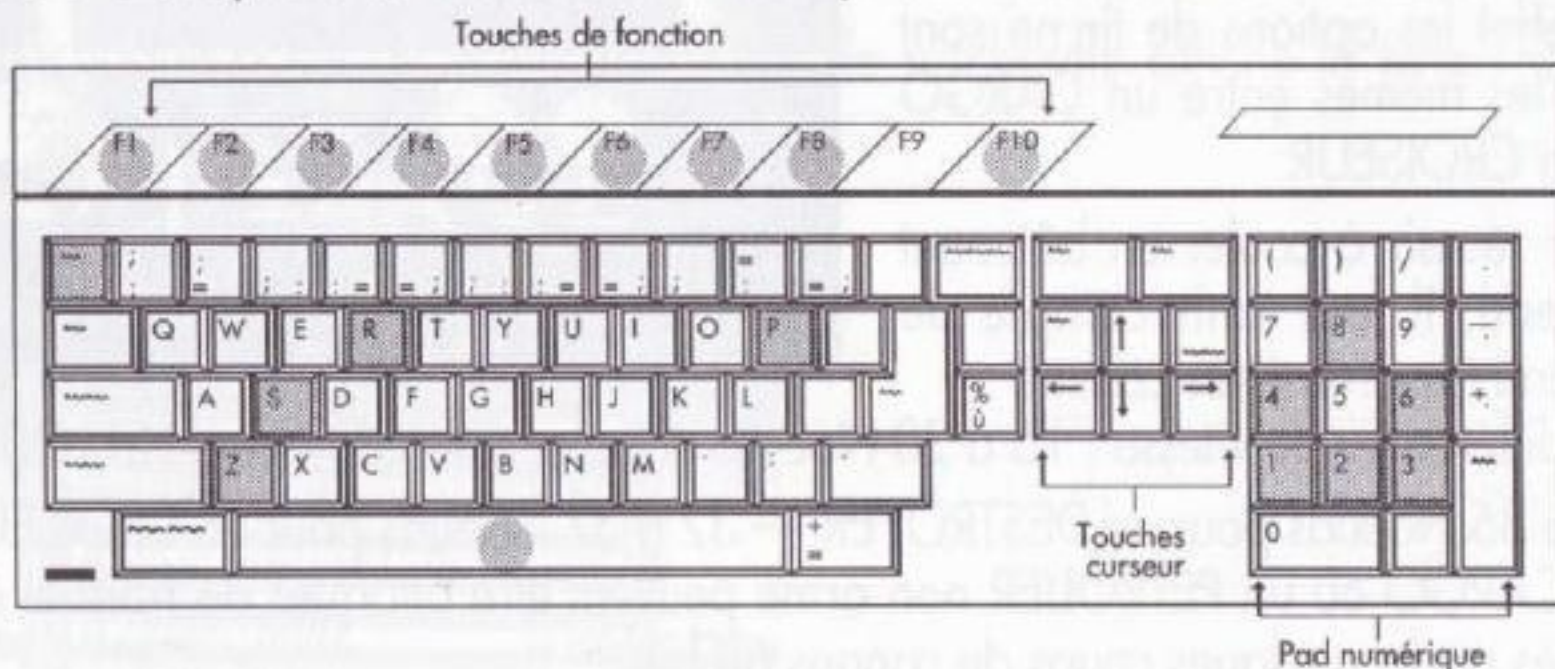
Un SOUS-MARIN se localise au sonar, il est plus facile de le toucher par un tir de torpilles au moment où il fait surface pour renouveler son oxygène.



CHARGEMENT ET TOUCHES DE FONCTION

CHARGEMENT

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

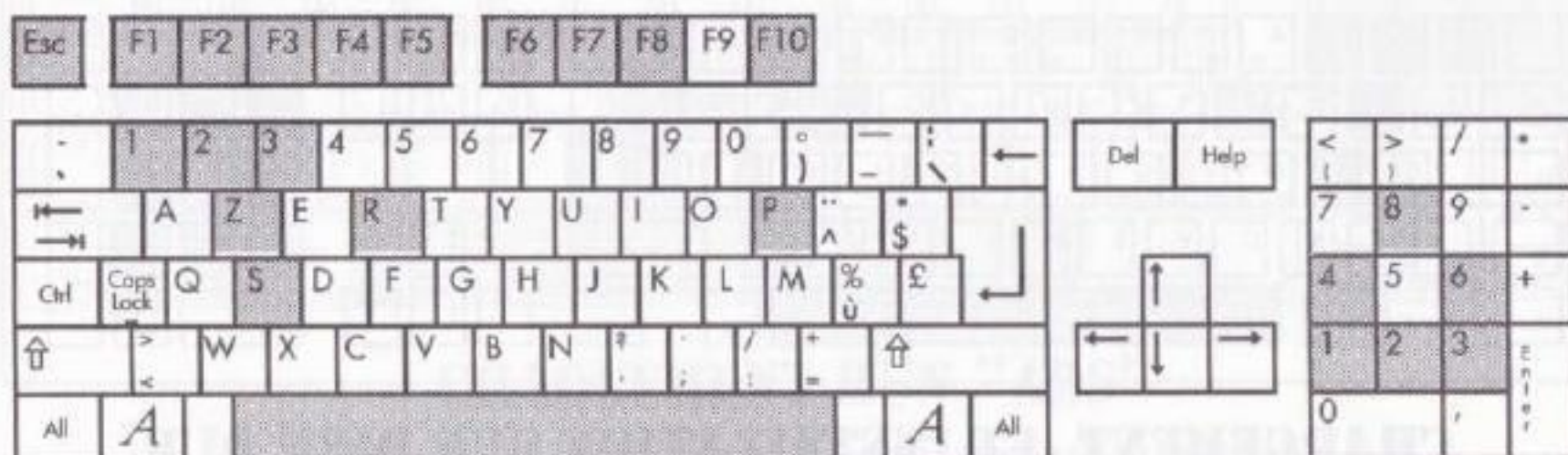


ATARI ST ET AMIGA TOUCHES DE FONCTION

- 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** : ACCELERER 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

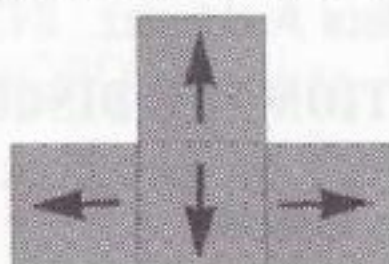
Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur.



PAVE DIRECTIONNEL

MACHINES AVANT

BARRE A BABORD

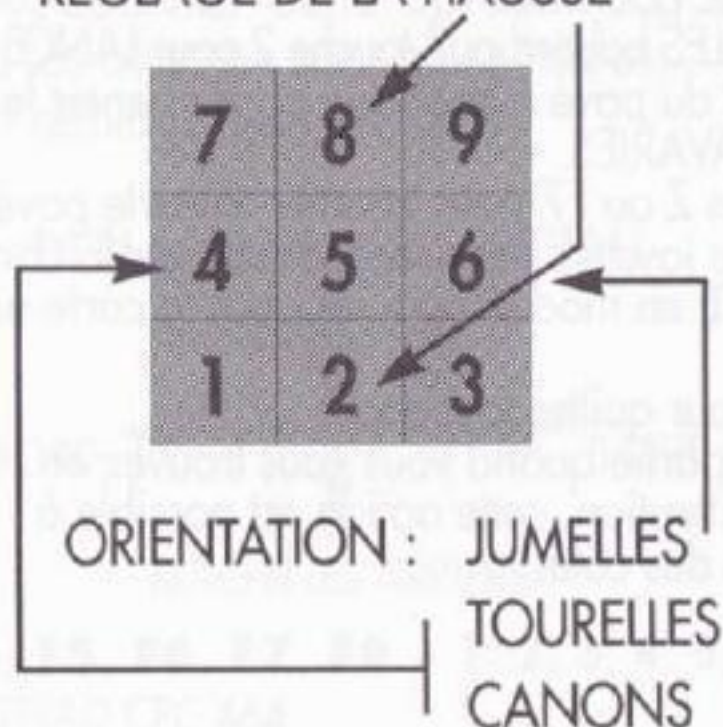


BARRE A TRIBORD

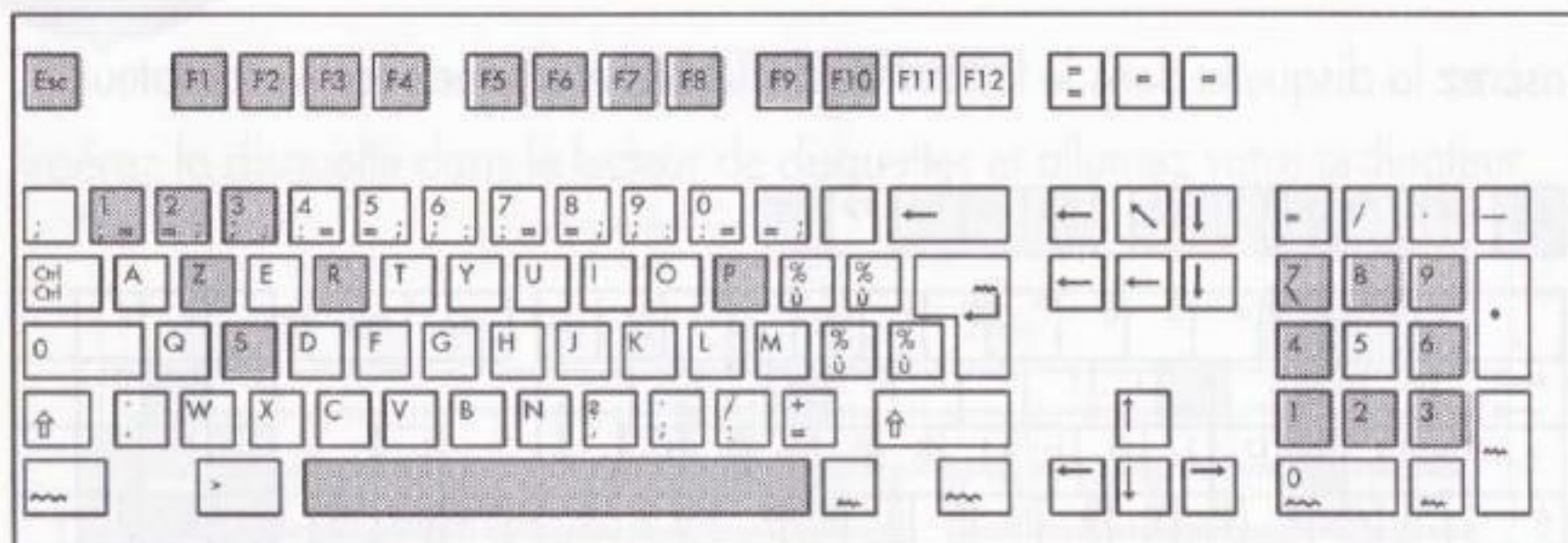
MACHINES ARRIERE

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

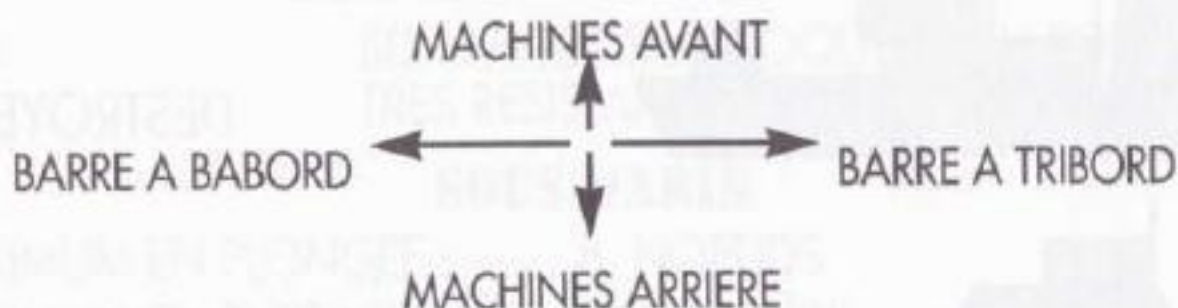


CHARGEMENT RUN "ADS"

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

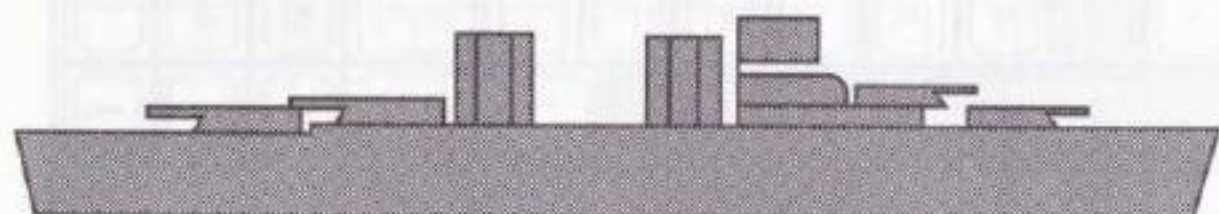


Touches **F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8** = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 des touches du PAVE NUMERIQUE SUR AMSTRAD CPC 464.

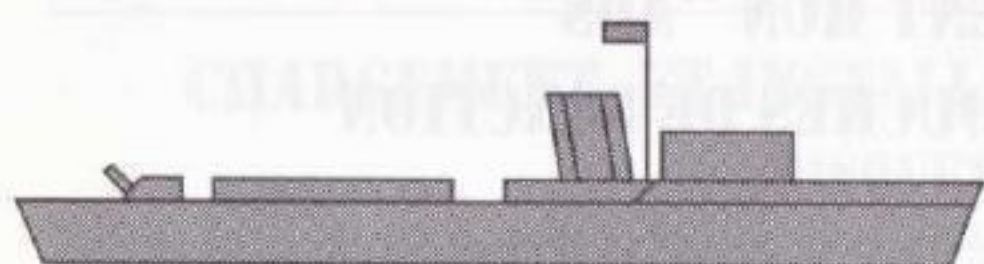
BATEAUX *



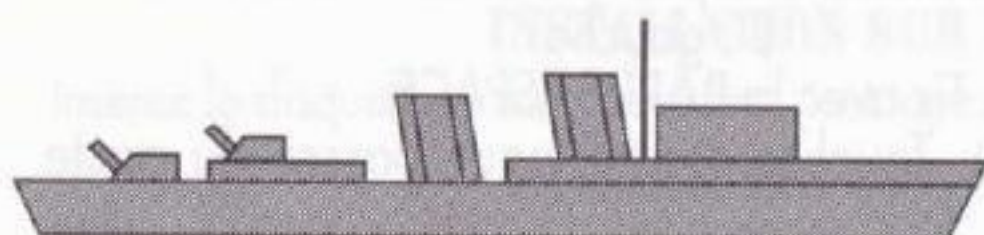
CARGO



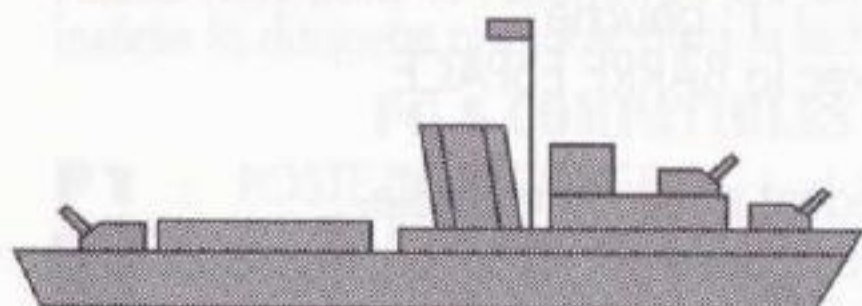
CROISEUR



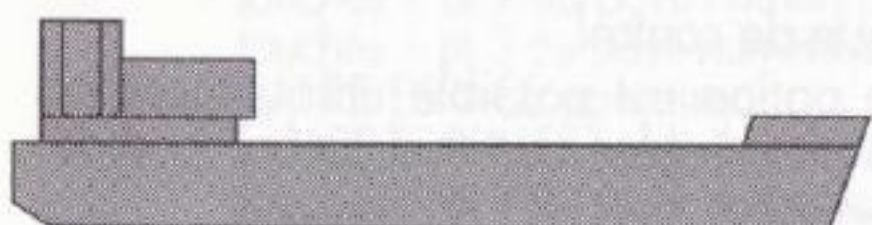
TORPILLEUR ALLEMAND



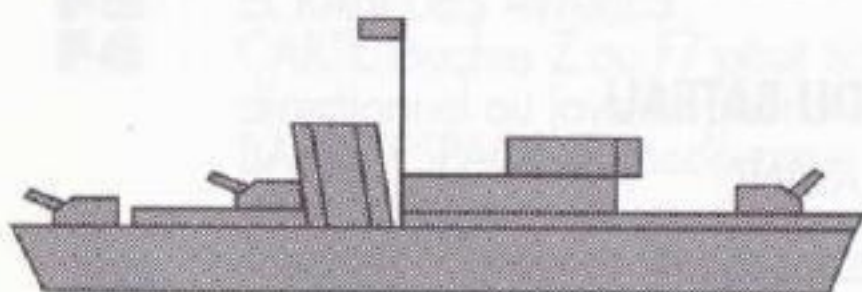
DESTROYEUR ALLEMAND



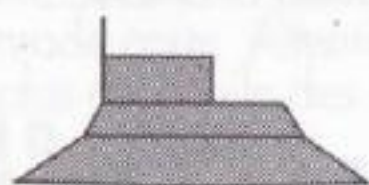
DESTROYER ANGLAIS



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

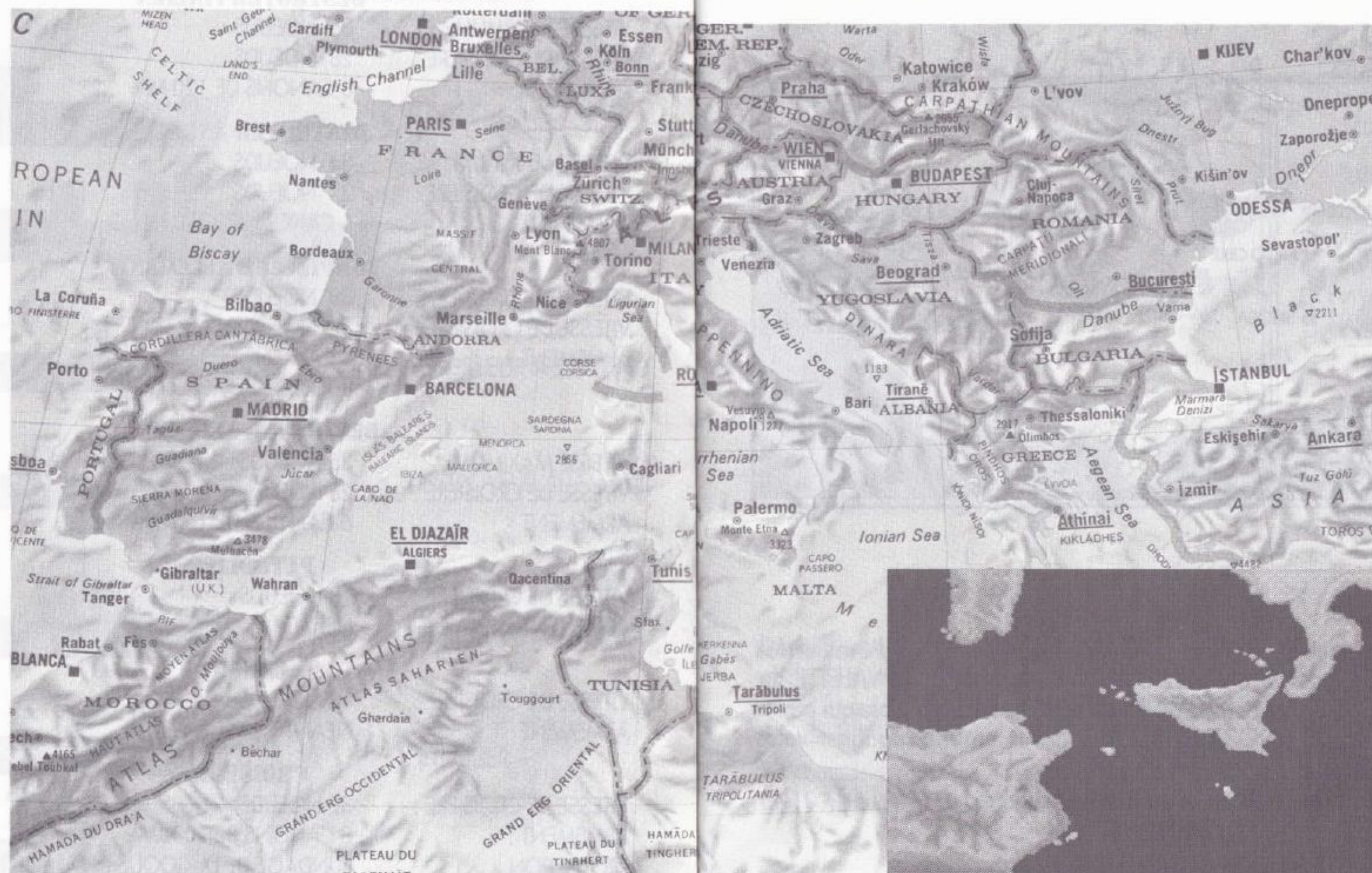
CROISEUR

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

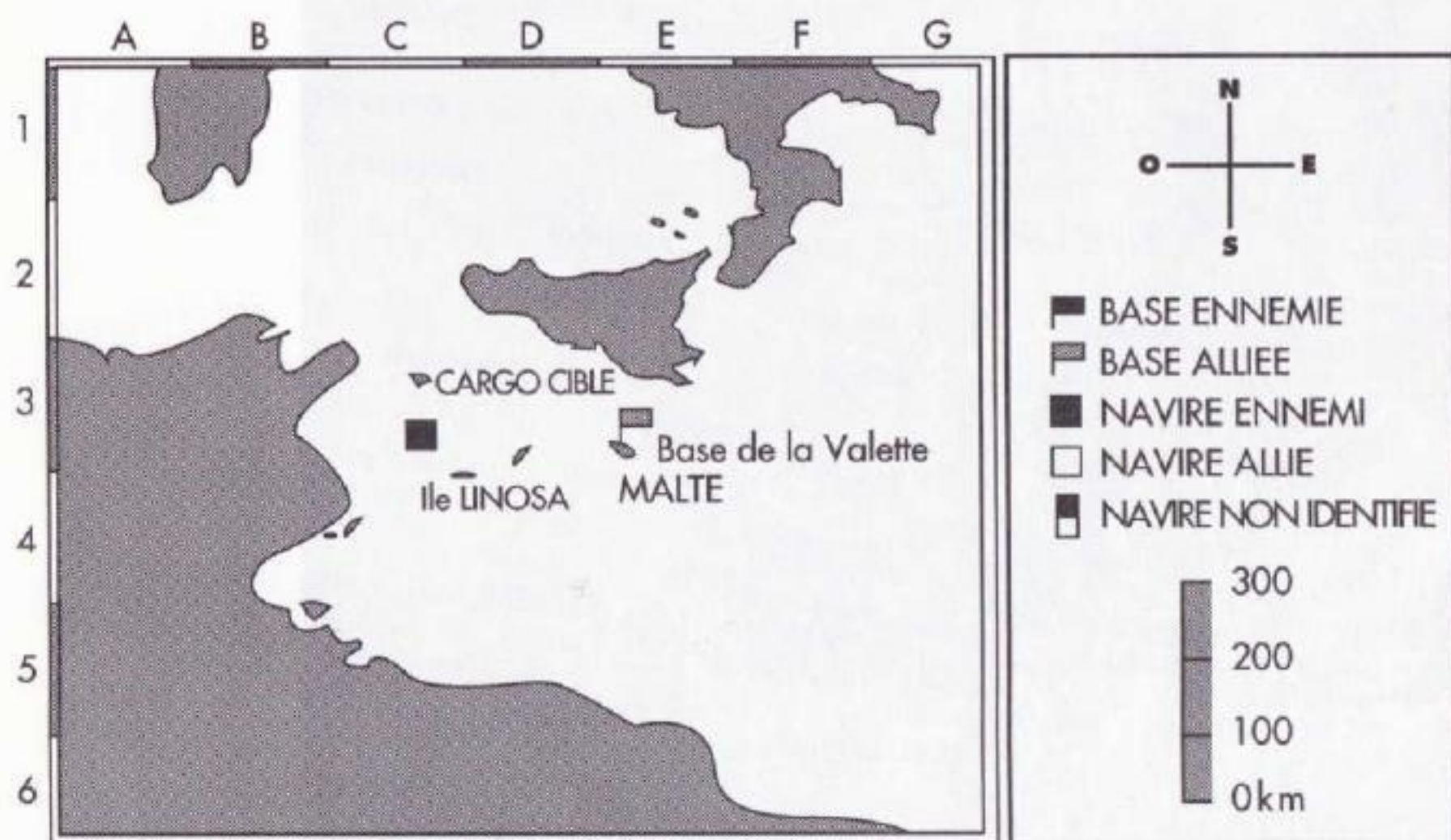
COMBATS EN MER MEDITERRANEE



HISTORIQUE

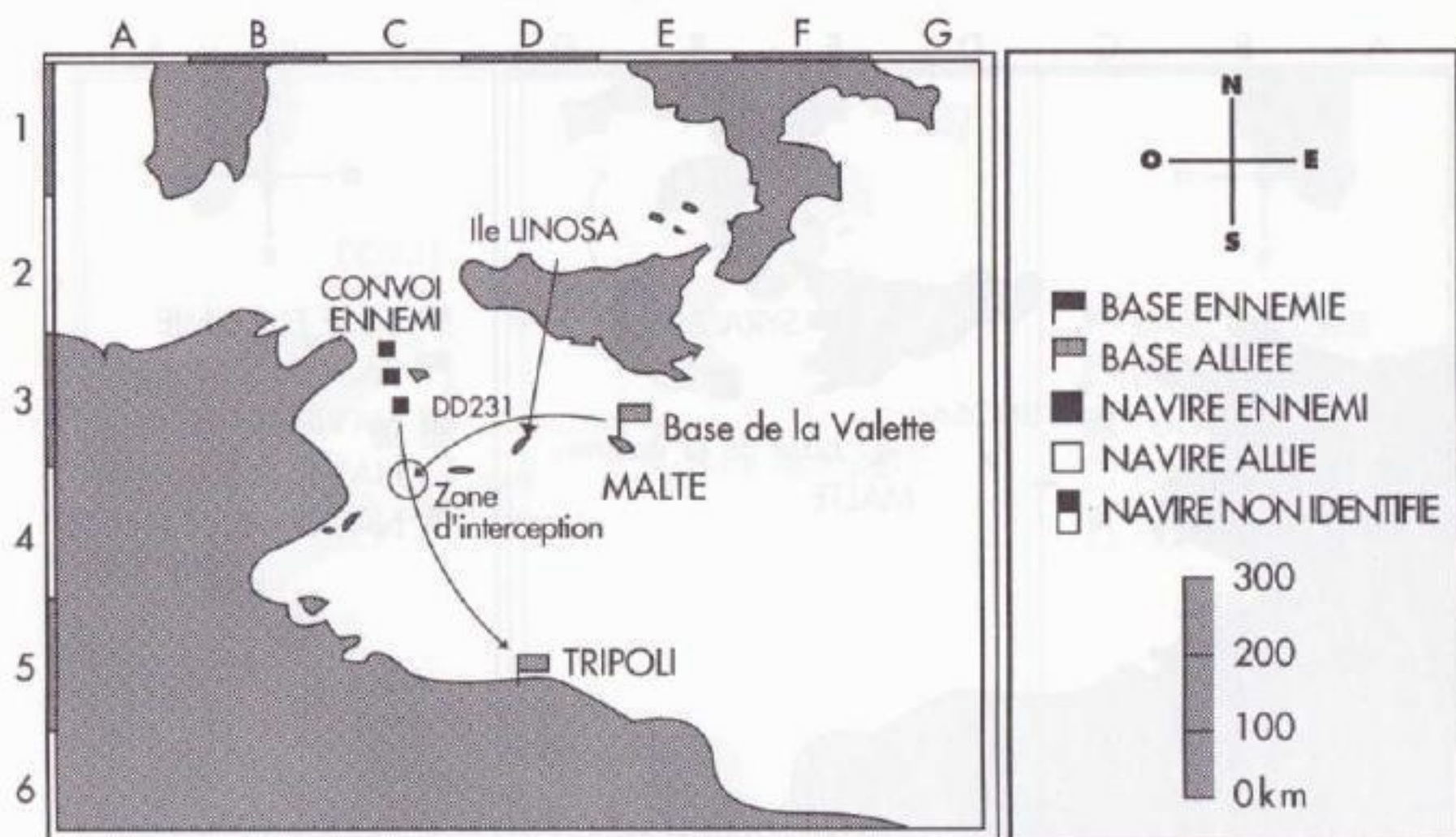
La concentration de bateaux en cette partie du globe provoque un climat de tension extrême. En effet les forces navales Allemandes et Italiennes installées à TARENTE, PALERME, SYRACUSE, TRIPOLI s'opposent aux forces Alliées basées dans l'île de MALTE et au détroit de GIBRALTAR. Ces deux positions sont 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.

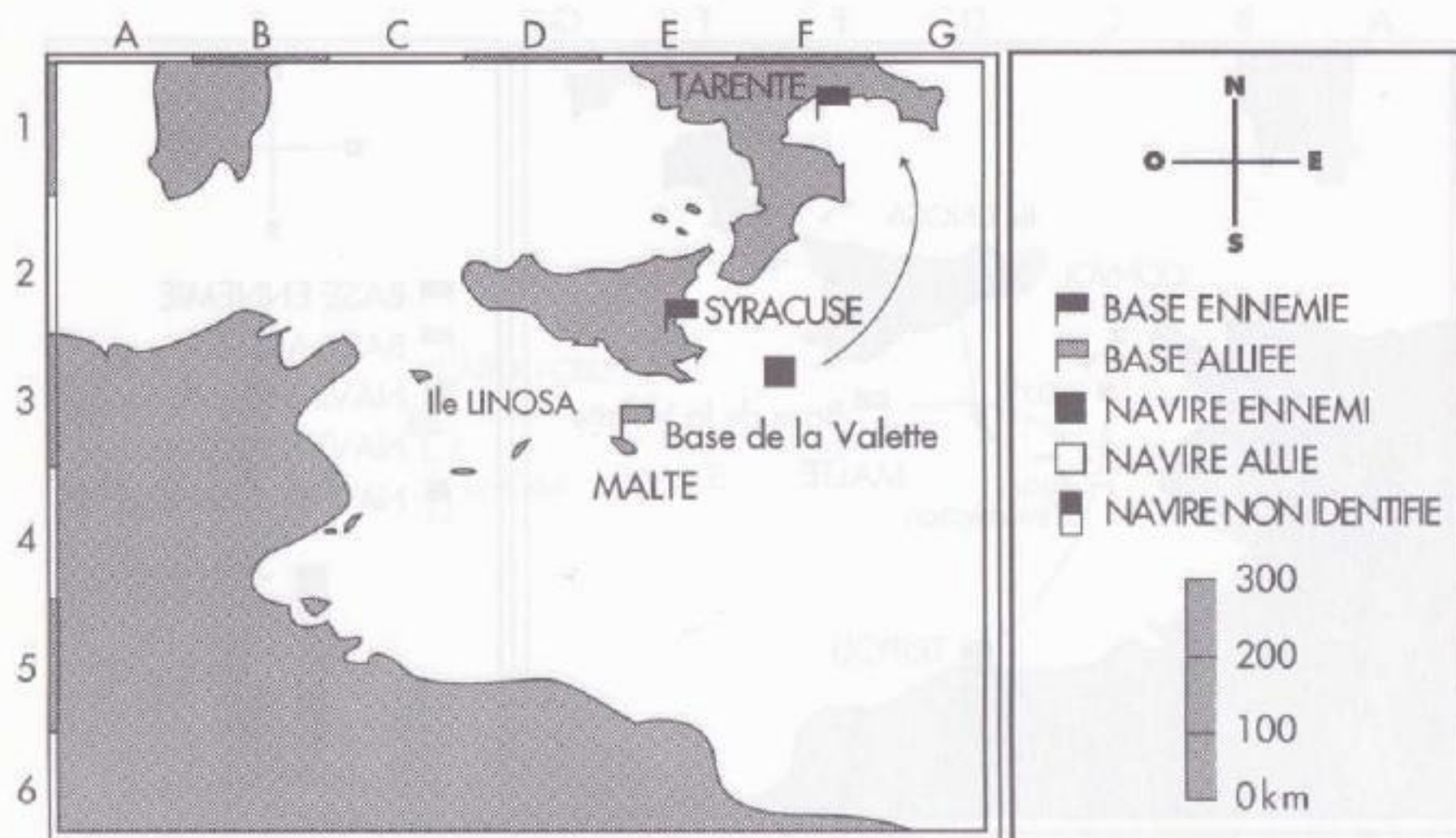
MER MEDITERRANEE MISSION N°2



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.

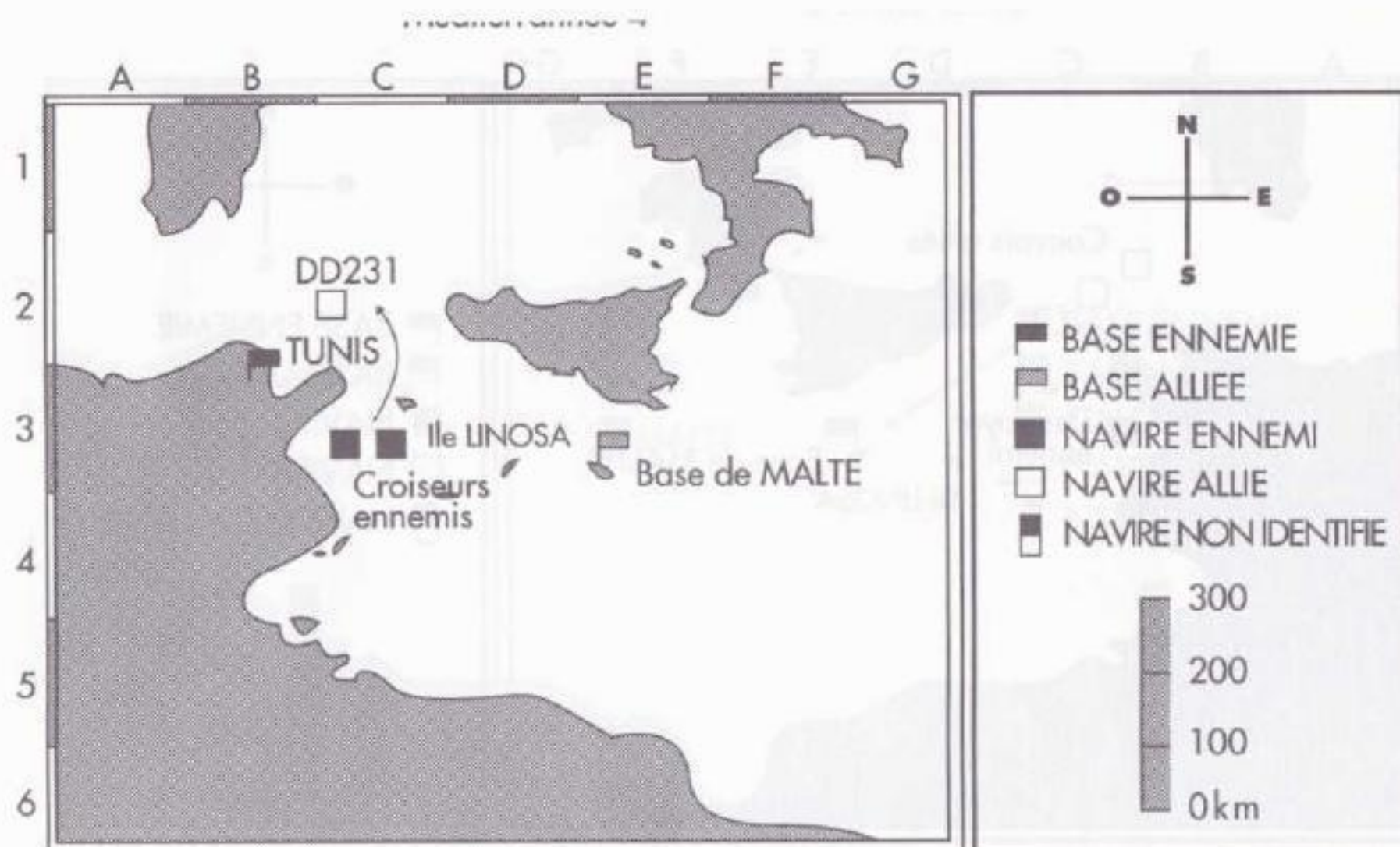
Sa composition est de 2 cargos et d'un pétrolier. Sa vitesse approximative est de 10 Noeuds. Vous retournerez à la base en fin de mission.

MER MEDITERRANEE MISSION N°3



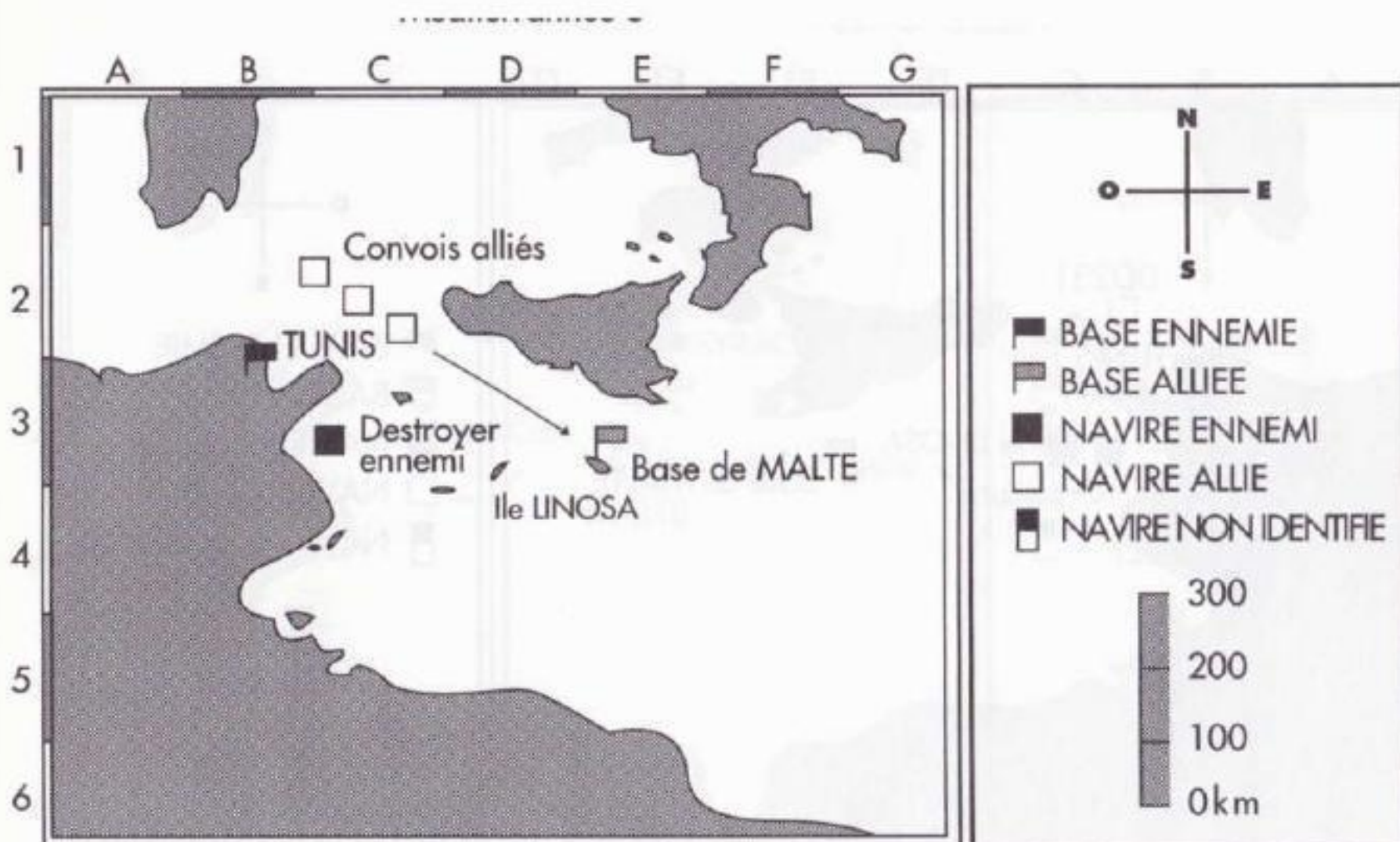
Départ base de la VALETTE à MALTE. Votre mission est de couler un croiseur italien endommagé lourdement par la R.A.F au large de SYRACUSE (F-3). Le dernier rapport de l'amirauté nous indique que le bâtiment faisait route à vitesse réduite vers la base italienne de TARENTE. Prenez le cap et interceptez-le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

MER MEDITERRANEE MISSION N°4



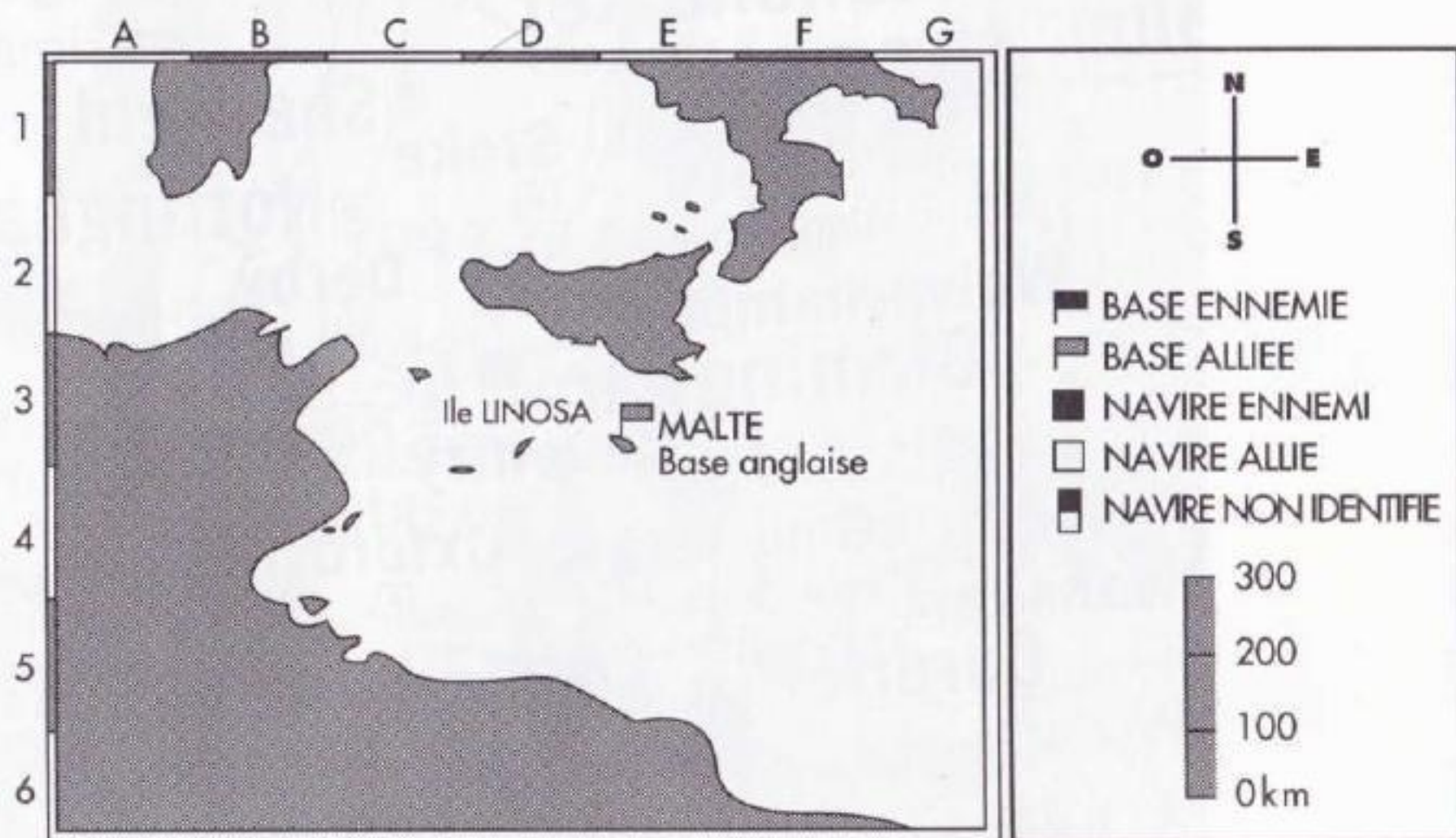
Vous croisez au large de TUNIS. La reconnaissance aérienne nous a signalé que deux croiseurs italiens ont été repérés à proximité de L'ILE PANTELLERIA (C-3). Se sentant menacés, ils se dirigent actuellement vers le CAP BON pour échapper à la R.A.F. Votre mission est de les attaquer par surprise et de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

MER MEDITERRANEE MISSION N°5



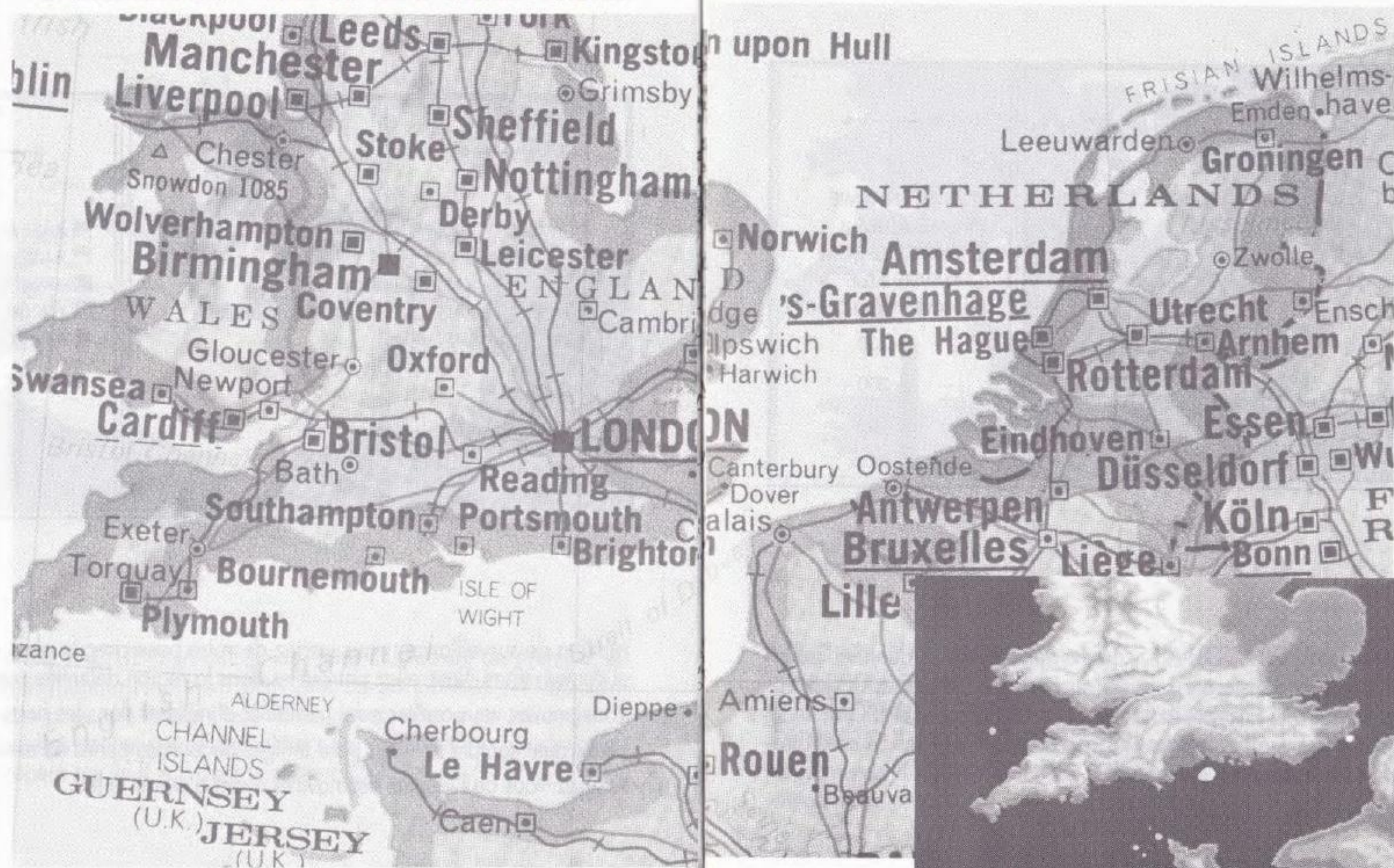
Départ base de la VALETTE à MALTE (E-3). Votre mission est de protéger un convoi de ravitaillement allié en provenance de GIBRALTAR croisant actuellement au large de TUNIS (B-3). Vous devez aller à sa rencontre et détruire tout navires ennemis se dirigeant vers lui. ATTENTION : un destroyer ennemi a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

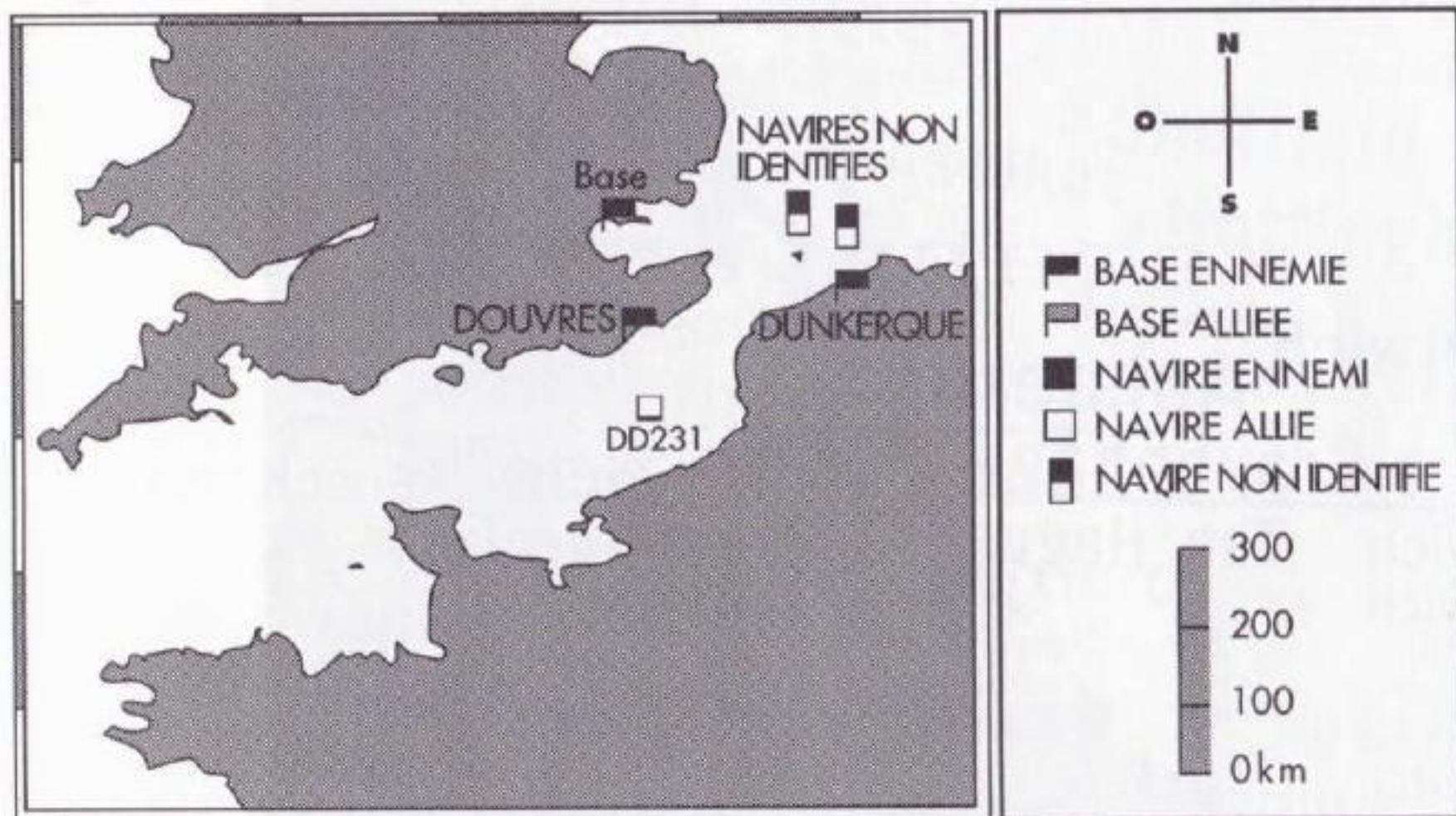
COMBATS DANS LA MANCHE



HISTORIQUE

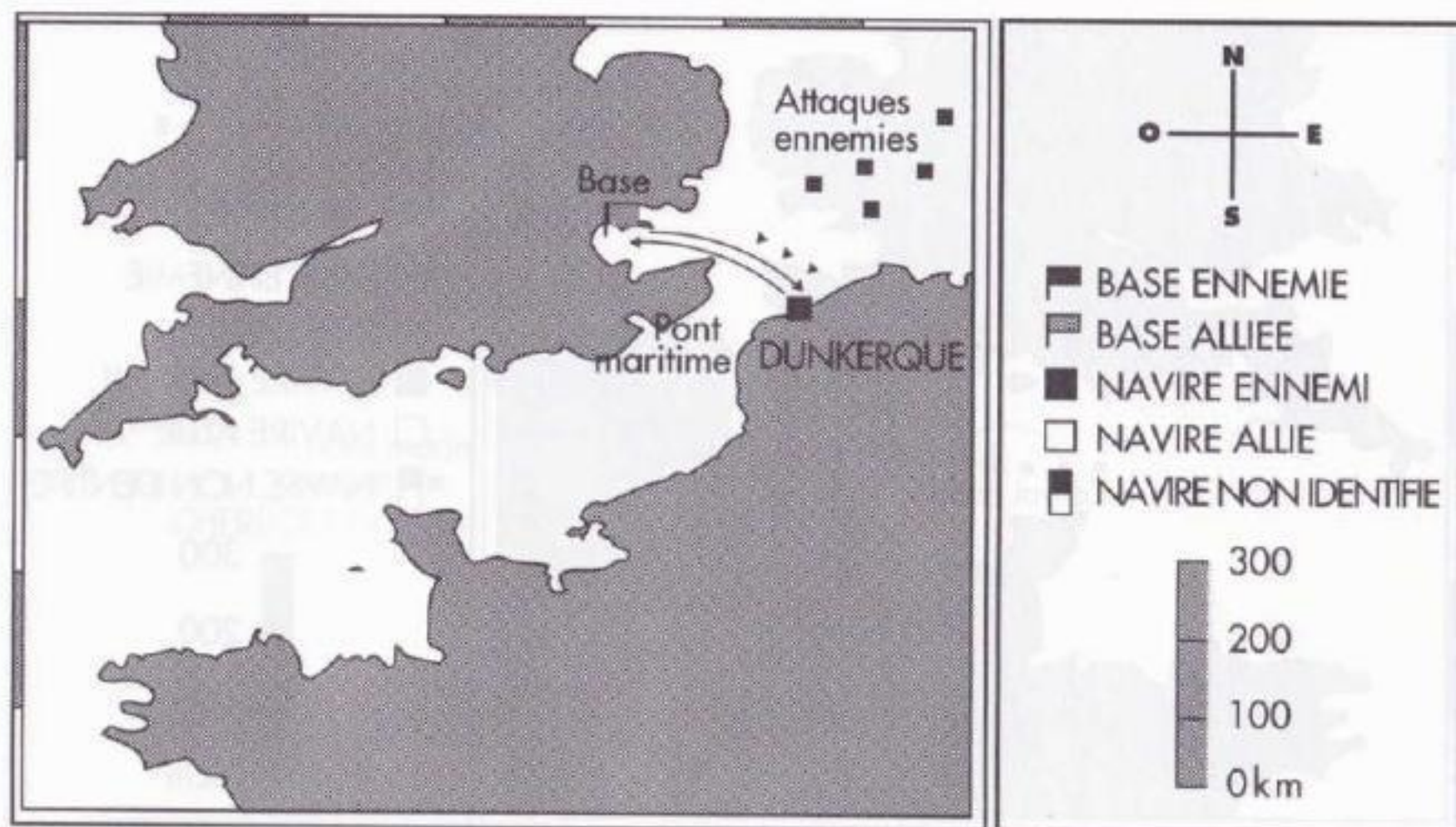
La MANCHE est sans doute l'un des points stratégiques les plus importants de la seconde guerre mondiale. Ce passage est l'ouverture vers le monde pour les forces navales allemandes il est donc impératif pour elles de conserver la suprématie dans ce passage qui en sa partie la plus étroite mesure moins 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.

MANCHE MISSION N°1



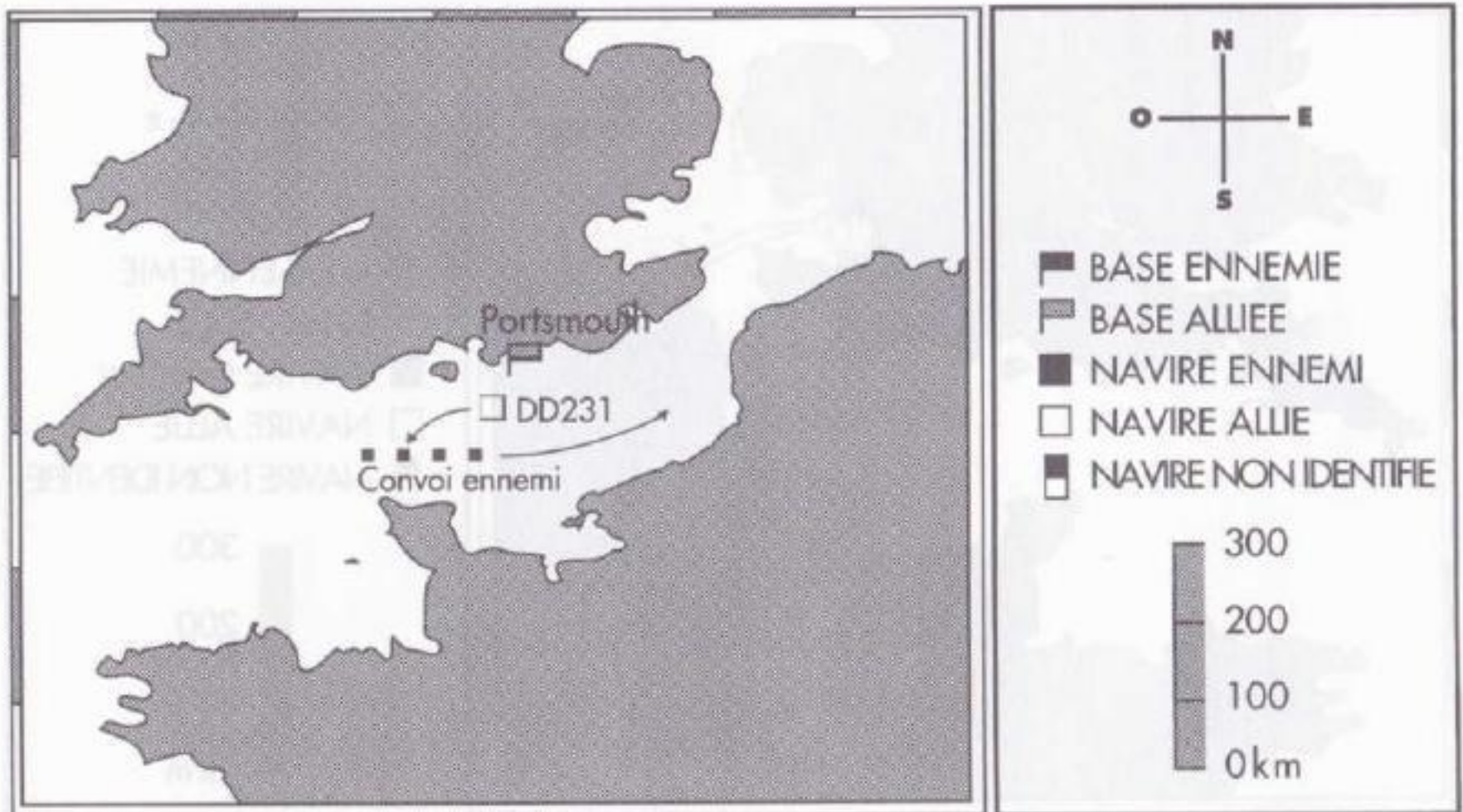
Vous patrouillez au sud de DOUVRES. Votre mission est d'identifier deux navires que nos radars côtiers ont repérés au nord de DUNKERQUE (G-2). Vous rentrerez ensuite à la base de l'estuaire de la TAMISE. ATTENTION, il est probable que nous ayons affaire à des transports ennemis. Dans ce cas votre mission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



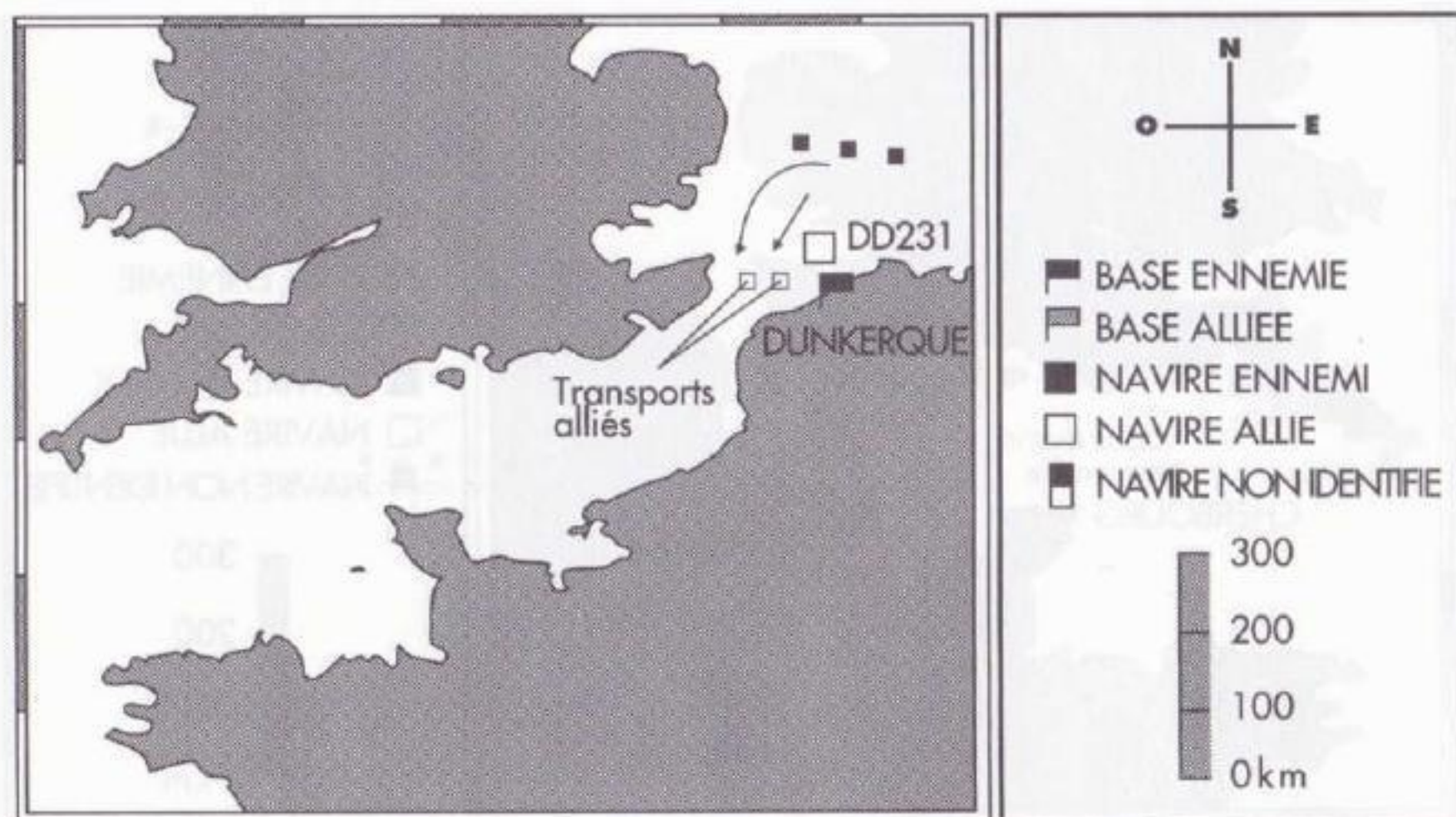
Vous croisez au large de PORSMOUTH (E-3). Votre mission est d'attaquer un convoi ennemi composé de cargos et de pétroliers repéré par la R.A.F près de CHERBOURG (D-4) et faisant route vers l'EST. Vous infligerez un maximum de pertes à l'ennemi avant de vous replier sur PORSMOUTH.

MANCHE MISSION N°4



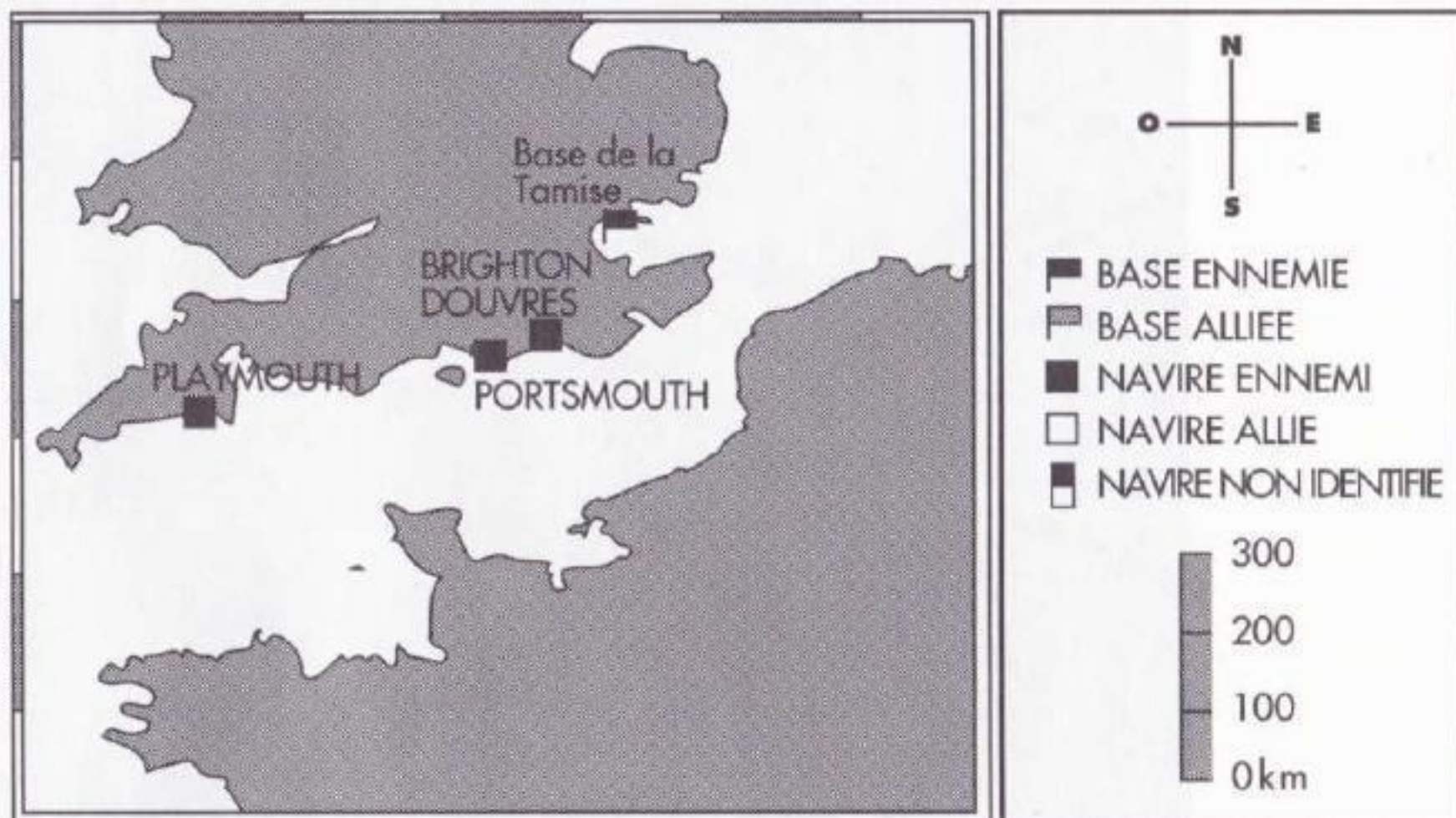
Départ de la base de PORSMOUTH (E-3). Un sous-marin ennemi a été aperçu au large de CHERBOURG (D-4). Votre mission est de le repérer à l'aide du sonar et de le suivre jusqu'à ce qu'il fasse surface pour le couler.

MANCHE MISSION N°5



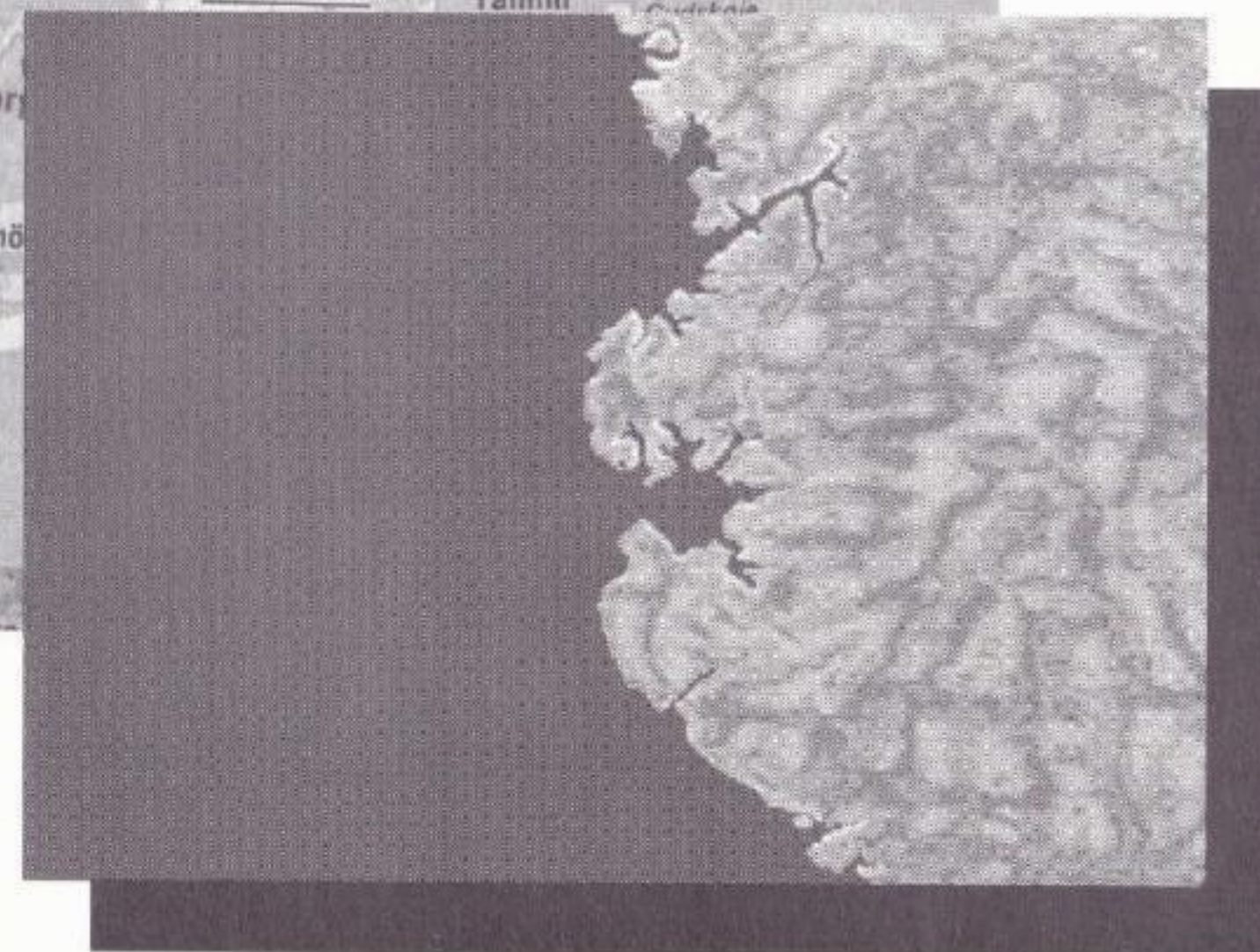
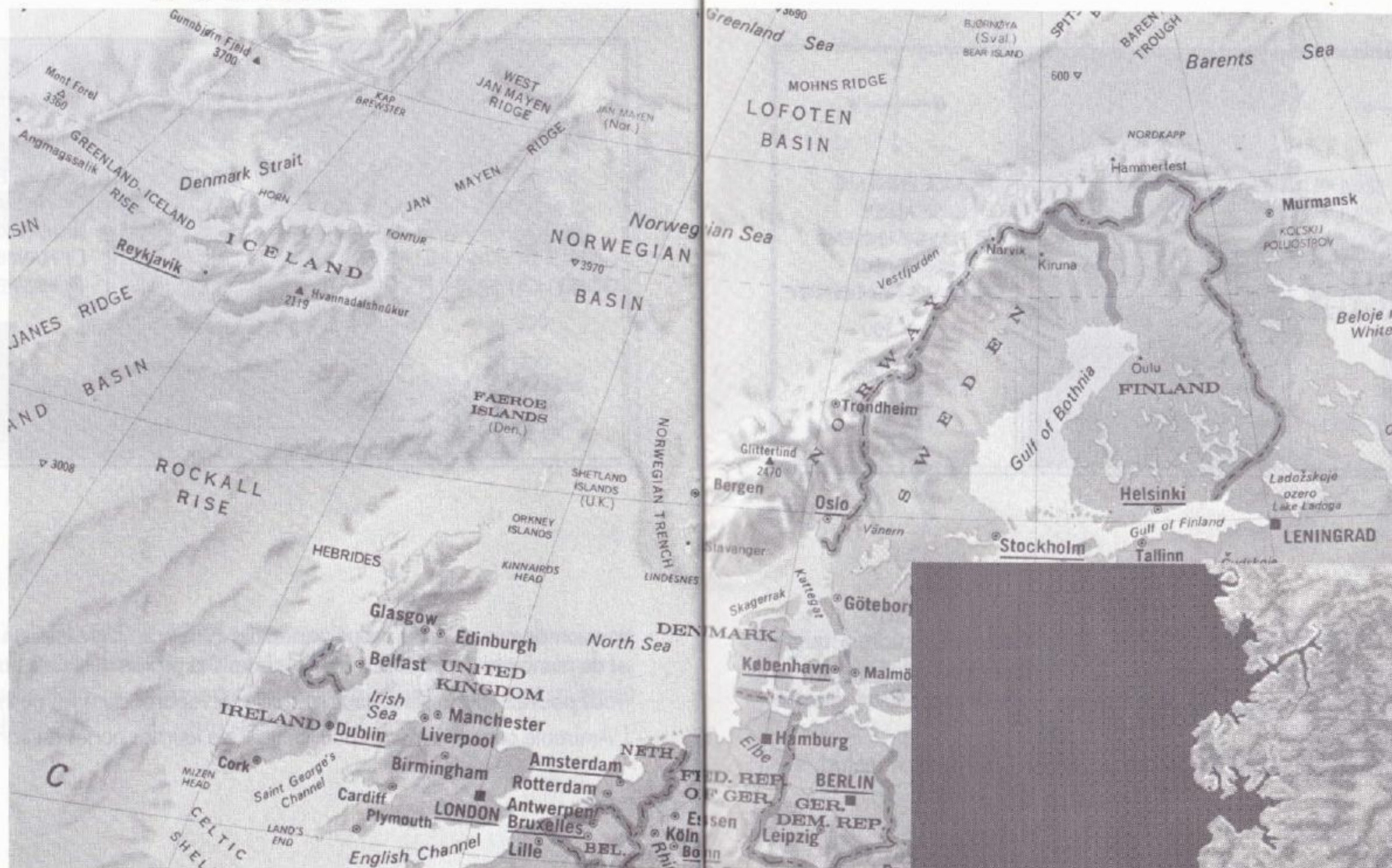
4 JUIN 1940, DUNKERQUE (G-2) est encerclé par l'ennemi. Heureusement l'évacuation des troupes est bientôt terminée. Votre mission est de protéger les deux derniers bateaux qui transportent les troupes alliées et qui vont quitter la rade de DUNKERQUE.

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.

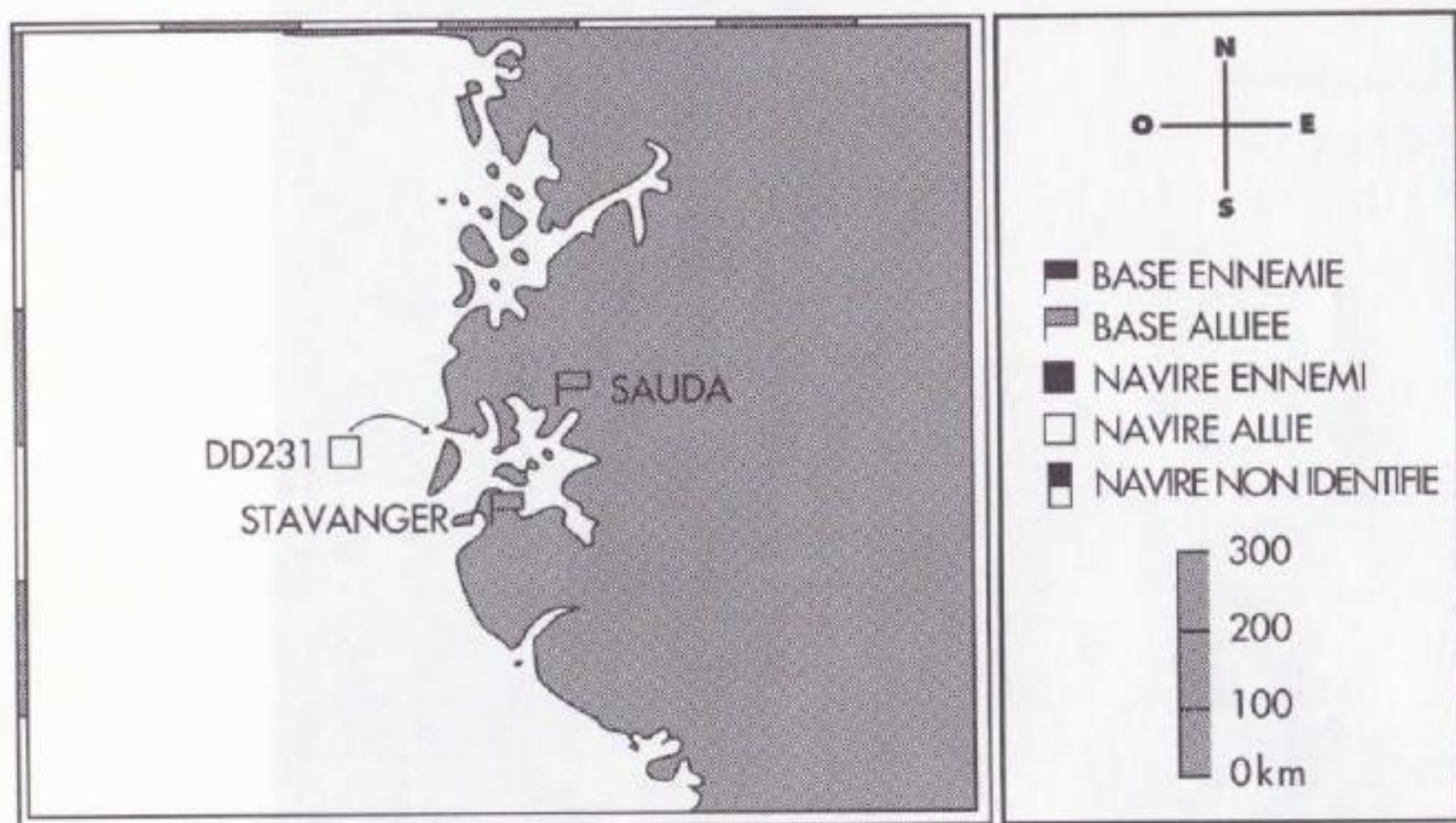
COMBATS EN MER DU NORD *



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, STVENGER sur la côte et FARSUND plus au sud.

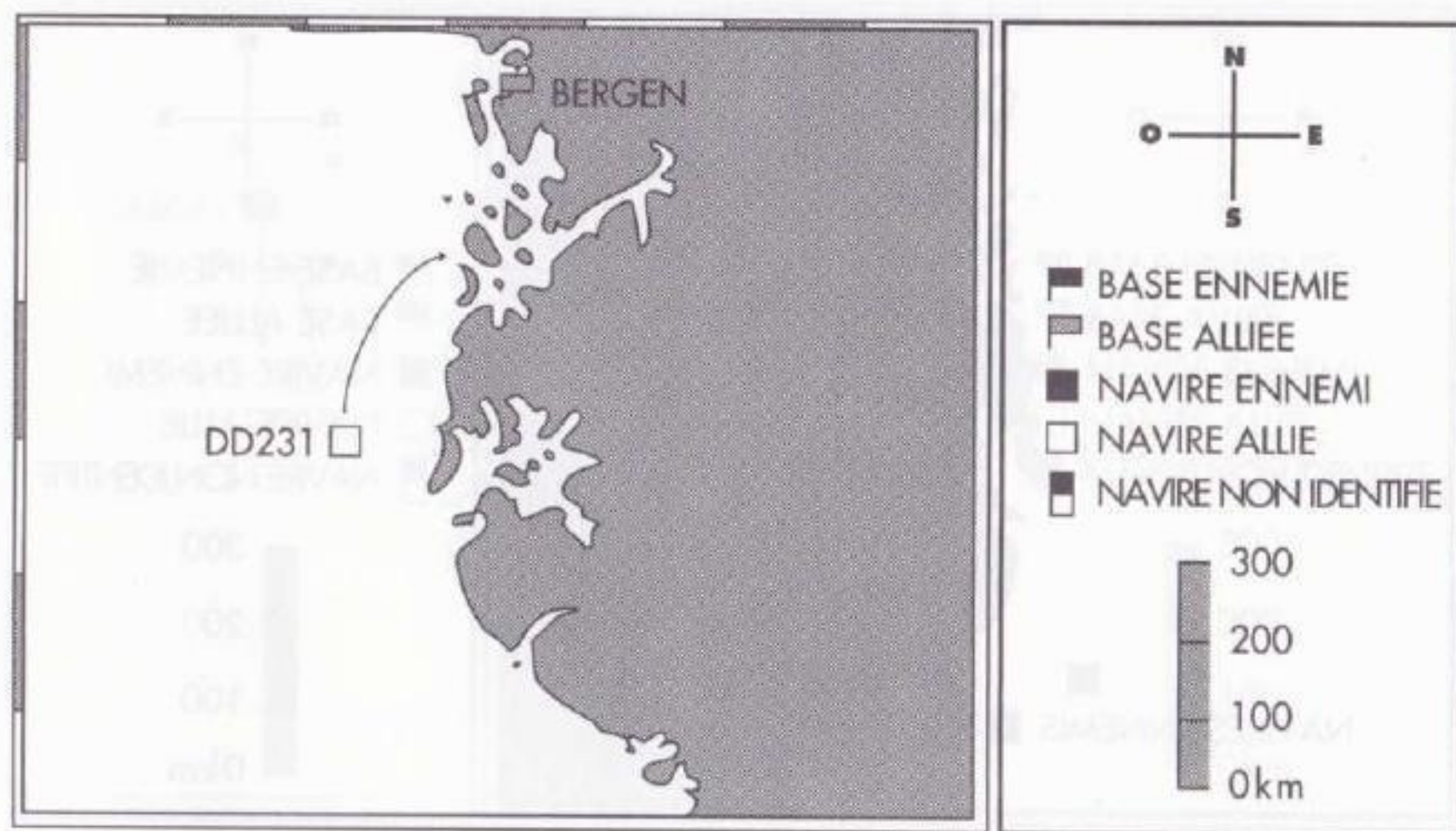
MER DU NORD MISSION N°1 *



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.

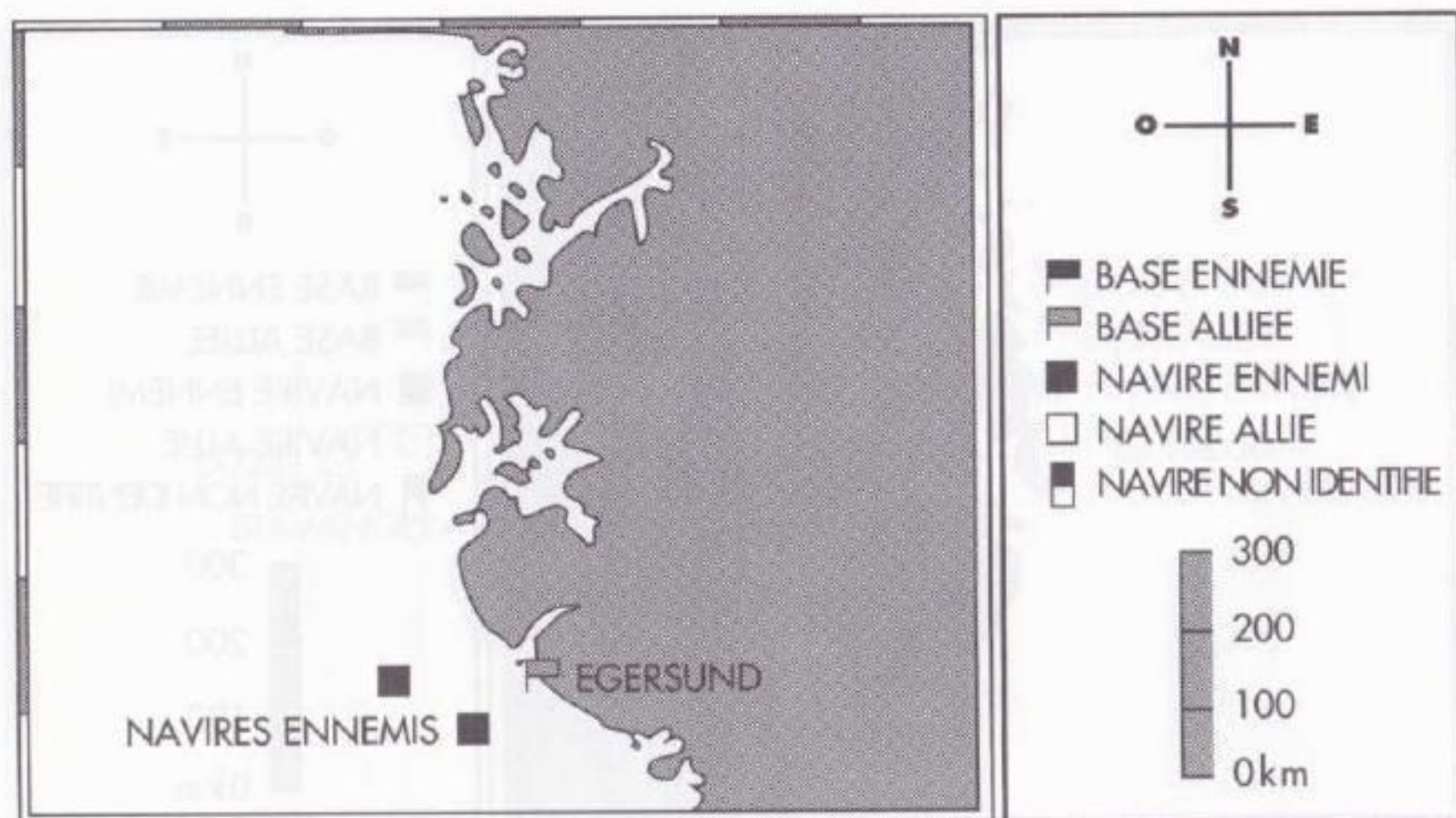
ATTENTION il est probable que des destroyers ennemis arrivent en renfort.

MER DU NORD MISSION N°2 *



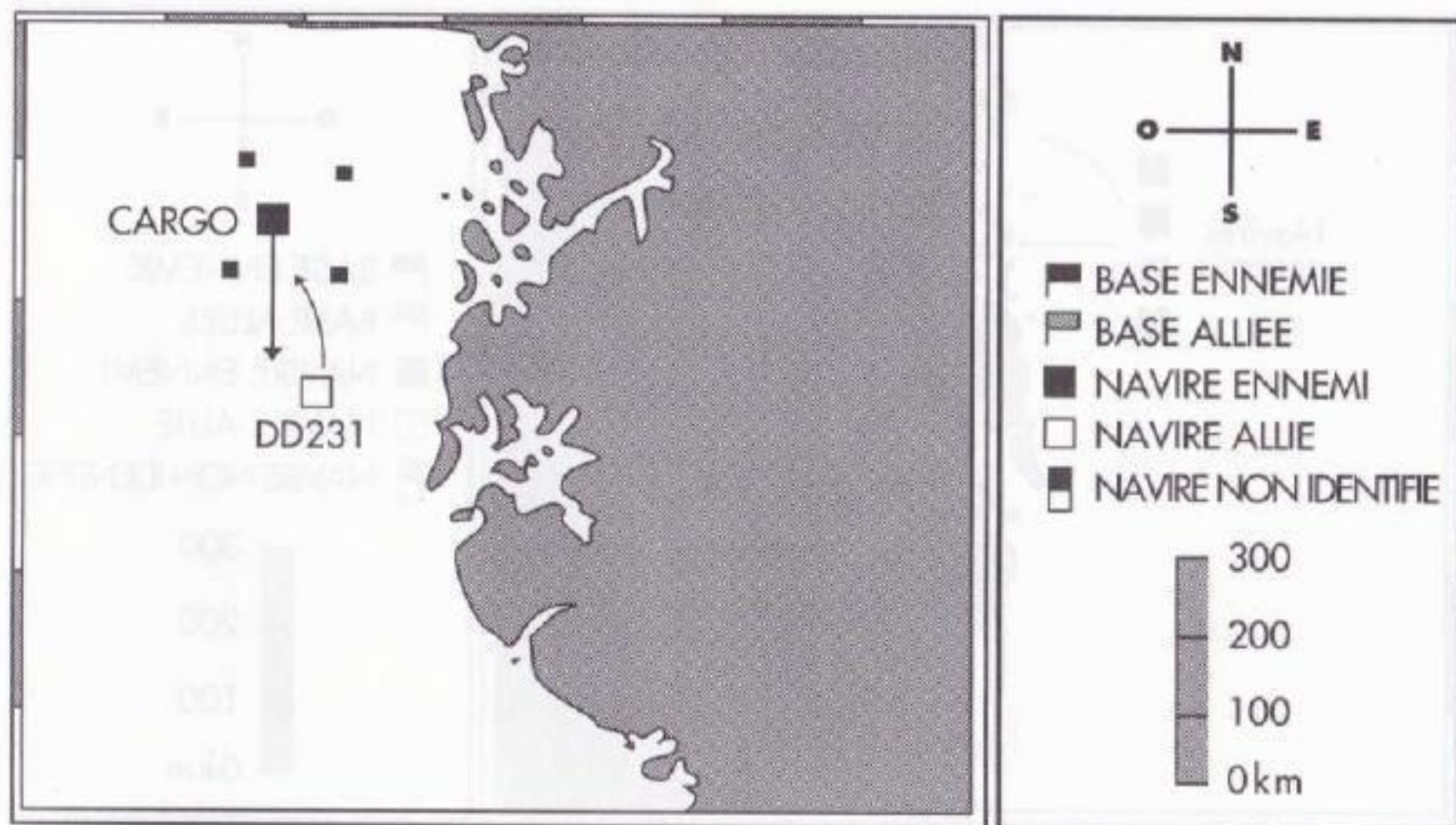
Départ au large de la NORVEGE. Vous devez patrouiller le long des côtes en remontant jusqu'à BERGEN (D-1) afin de repérer et de détruire les navires ennemis qui se cachent dans les FJORDS (ZONE E-2).

MER DU NORD MISSION N°3 *



Départ à EGRERSUND (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 EGRERSUND.

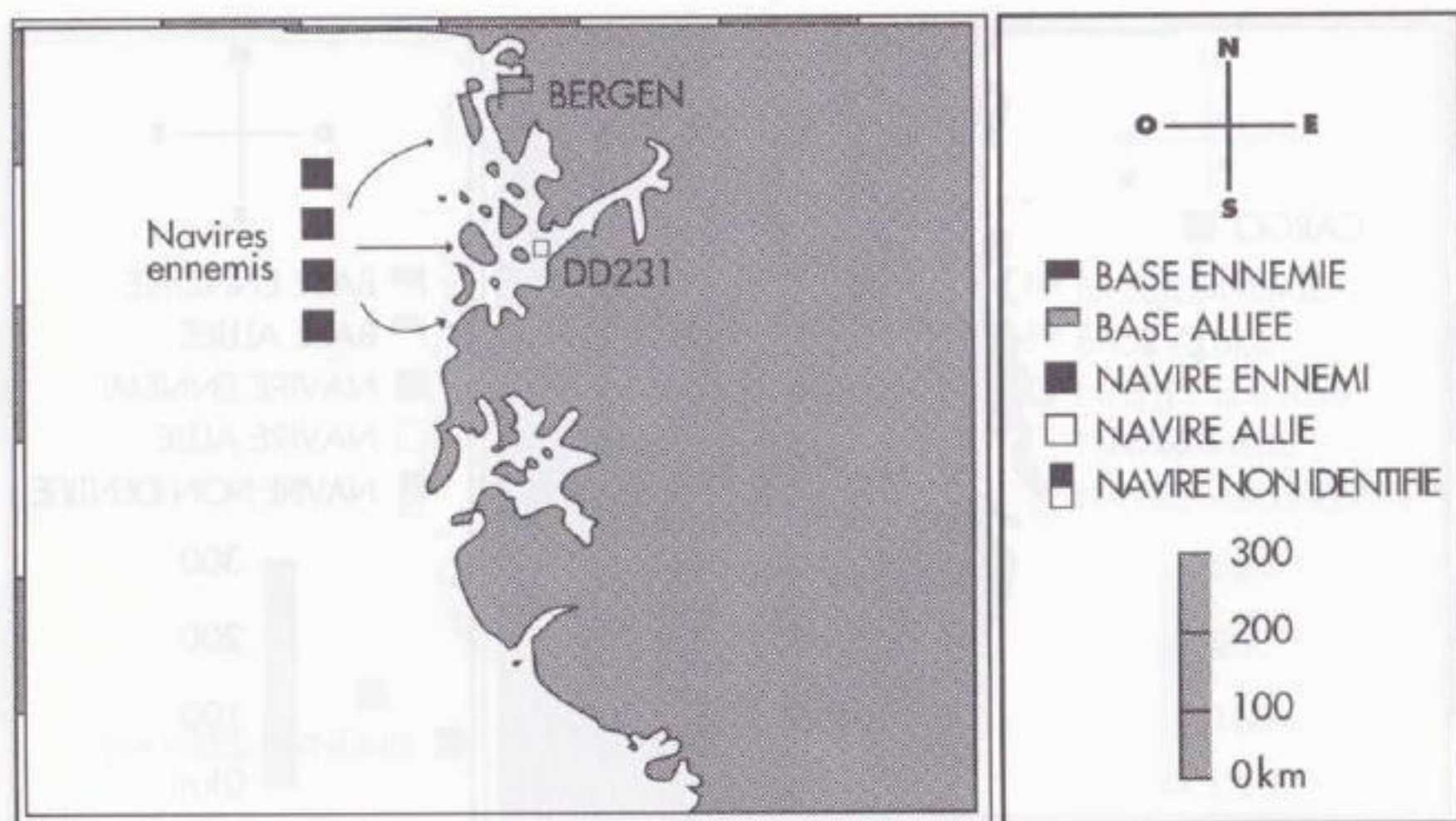
MER DU NORD MISSION N°4 *



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.

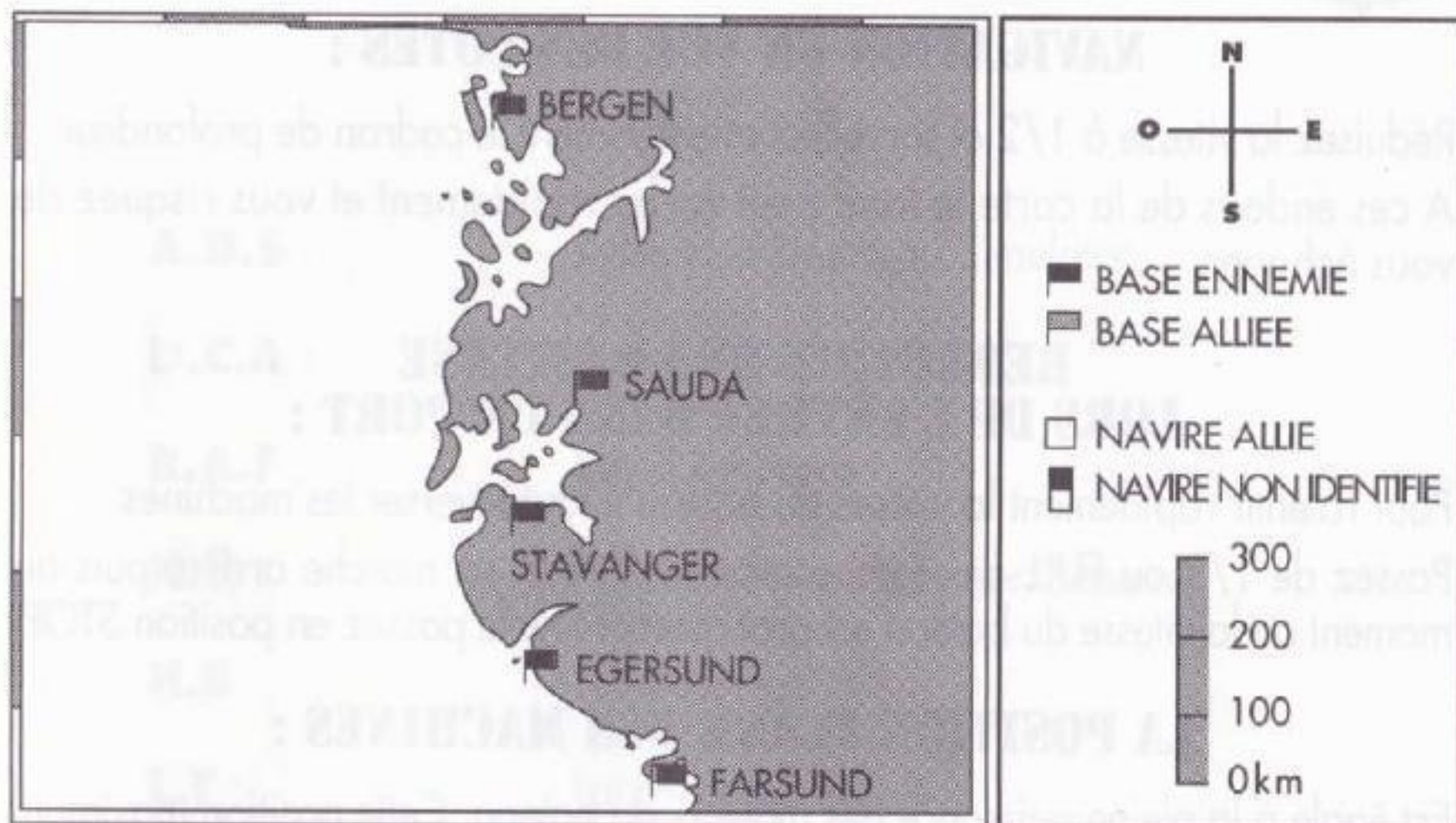
MER DU NORD MISSION N°5 *



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.

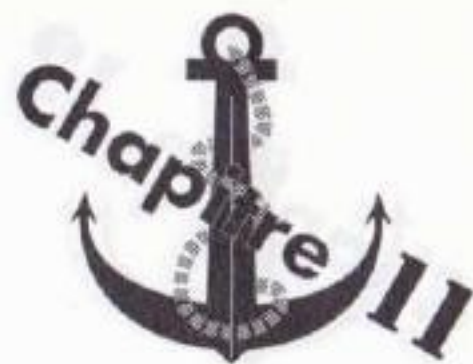
CHANGEMENT DE CAP RAPIDE :

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.

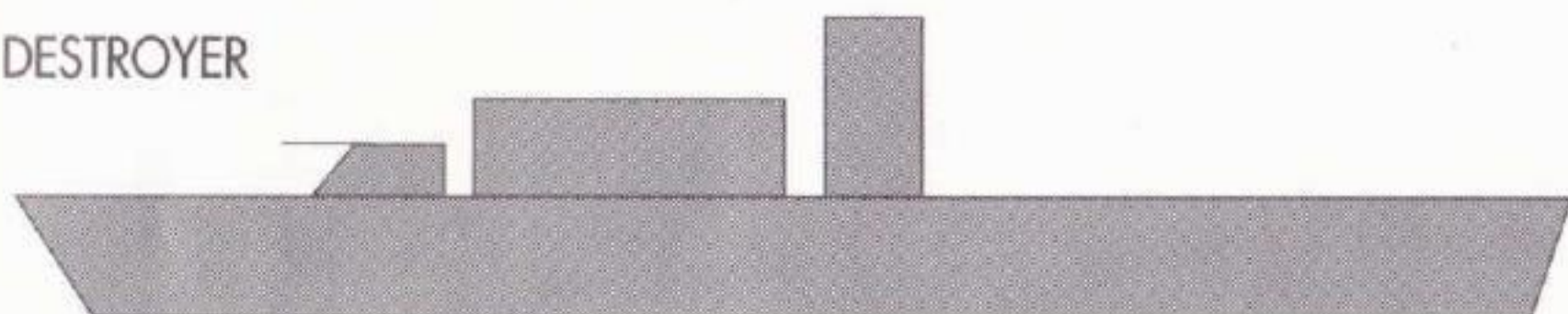
Bonne Chance.



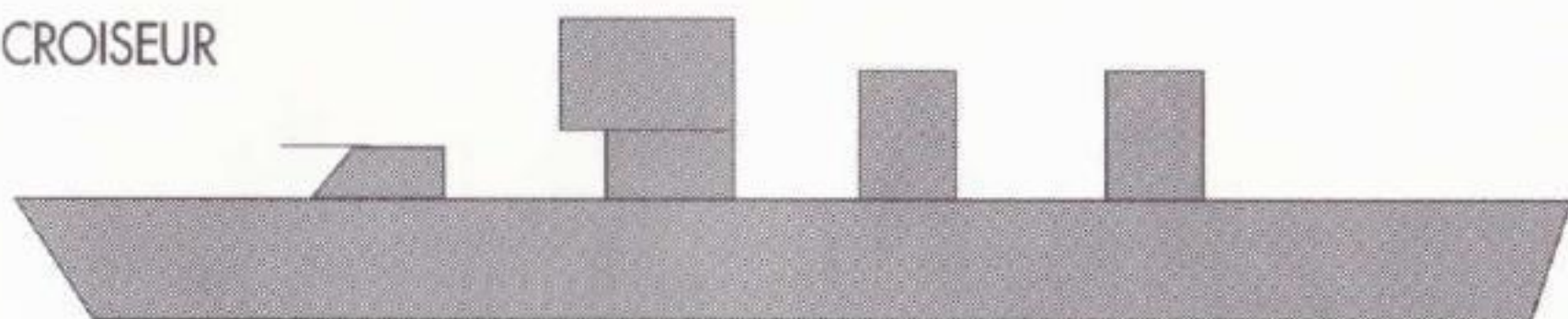
BATEAUX VERSION AMSTRAD CPC ET DIVERS



DESTROYER



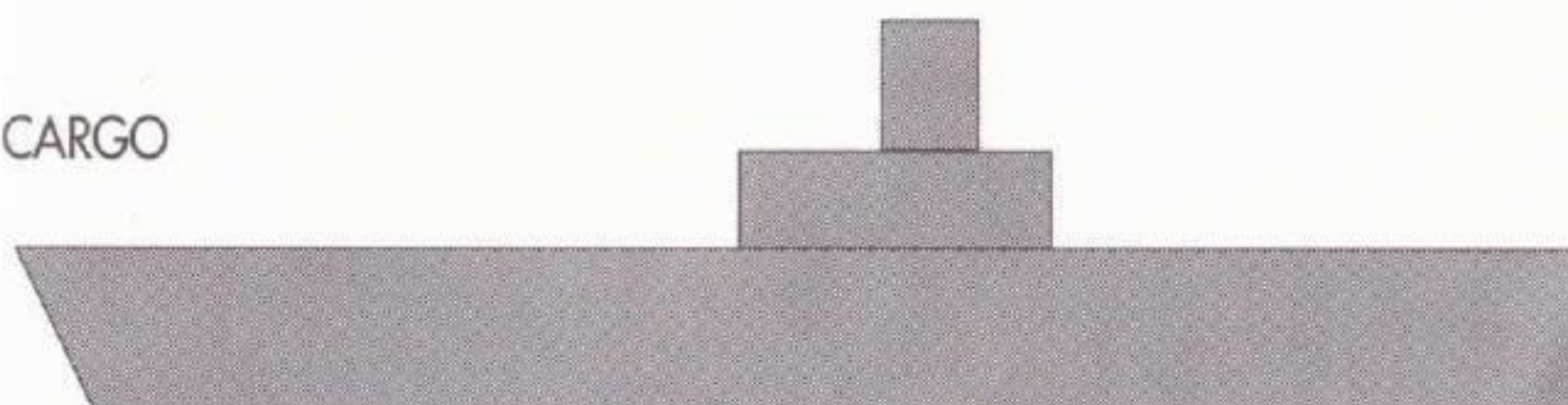
CROISEUR



PETROLIER



CARGO



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.

Atteaux 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

SHERMAN M4



CPC MANUEL



TABLE DES MATIERES

SHERMAN M4	1
PILOTAGE ET COMMANDES	2
MATERIEL AMERICAIN	5
MATERIEL ALLEMAND	6
CAMPAGNE DE NORMANDIE	8
CARTE DE NORMANDIE	9
MISSIONS DE NORMANDIE	10
CAMPAGNE DES ARDENNES	13
CARTE DES ARDENNES	14
MISSIONS DES ARDENNES	15
	
CONSEILS DU SGT BUCK	18
AIDE AU PILOTAGE	21

WHO'S WHO

Version originale	: Didier Arnaud Patrice Beaudoin
Code Amstrad CPC	: Tony Huguenotte Patrice Beaudoin
Graphisme	: Christophe Perrotin
Ambiance sonore	: M. W.
Responsable du développement:	Pascal Jarry
Carnet de bord	: Christophe Perrotin
Documentation	: Loïc Jegat
Attachée militaire	: Major Renée Duplantou
Remerciements à	: Vincent Baillet Bernard Aure Olivier Richez



SHERMAN M4

Le logiciel de combat de tank par LORICIEL.

Vous venez d'acquérir un programme LORICIEL et nous vous en félicitons.

SHERMAN M4 a demandé, pour sa réalisation, 8 mois de recherche, 2 mois de graphisme et 3 ans de programmation.

Un soin tout particulier a pu être apporté au réalisme, graphique et scénarique, grâce à une collaboration étroite avec des historiens et spécialistes militaires.

Seules les cartes des batailles ne sont pas exactes, elles ont été recréées pour apporter le plaisir de jouer à cette fidèle simulation. Elles sont au nombre de 2 et chacune retrace une phase de la seconde guerre mondiale où les SHERMANS ont joué un rôle capital :

- L'ATTAQUE : Le débarquement de Normandie.
- LA DEFENSE : L'ultime attaque des blindés d'Hitler dans les Ardennes.
- LA STRATEGIE : Le désert avec ses pièges naturels et le "Renard" de l'Afrikakorps.

Au delà de la vérité historique, nous avons laissé la possibilité au joueur de modifier un certain nombre de paramètres : réalisme, adversaire, troupes...

Pour les fins stratèges, une partie peut même se jouer uniquement d'après la carte, mais comme il serait dommage de ne pas profiter des superbes graphismes et de la vision en "REALISTE 3D", vous pourrez voyager dans un tank commandé par l'ordinateur.

Vous pouvez à tout moment passer d'un SHERMAN à un autre, le piloter ou le laisser aux soins de l'ordinateur. Vous serez étonnés par le réalisme de ses décisions, ainsi que par les attitudes des tanks ennemis.

Nous vous souhaitons d'agréables heures avec SHERMAN M4.

PILOTAGE COMMANDES

Chargement

RUN "SHERMAN

Menu

CHOIX DE LA CAMPAGNE :	Normandie ou Ardennes
MISSION :	Choix de la mission 1 à 5 ou de la campagne
NIVEAU DE REALISME :	Réglage des paramètres
LOGISTIQUE :	Définition des paramètres
DEBUTER LA PARTIE :	Engager le combat

La SELECTION de la rubrique se fait avec le Pavé Directionnel ou le Joystick.
La VALIDATION de votre choix se fait avec la Barre Espace ou le bouton de tir.

pilotage et commandes

PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick

TIR

Barre espace et Bouton de tir du Joystick

RADIO

La RADIO vous permet de recevoir les ordres de mission ainsi que les messages des autres SHERMANS.

COMMANDES

C : Carte
P : Pause
Touche Enter : Pilotage Automatique
Changement de SHERMAN :
Touches 1,2,3,4
ESC : Sortie — fin de Scénario
— fin de jeu



cartes

COMMANDES DANS LA CARTE :

ORDRES DE DEPLACEMENT DES VEHICULES A PARTIR DE LA CARTE.

Passer de la carte aux demandes de déplacements : Touche Enter.

Sélectionner un Sherman : Touches 1 à 4. Celui-ci clignote, ainsi que le curseur, qui pointe sur la destination.

Changement de Sherman : Touches 1 à 4.

Déplacement du Curseur : Pavé Directionnel, Pavé Numérique ou Joystick.

Valider un Déplacement : Barre espace ou Bouton de Tir.

Annuler un déplacement : Touche correspondant au numéro du Sherman déplacé.

Sortir de la carte : Touche ESC.



SHERMAN M4



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1941
VITESSE MAXIMUM : 52 KM/H
POIDS : 40 TONNES
LONGUEUR : 6 METRES
LARGEUR : 2.65 METRES
ARMEMENT : CANON DE 75 MM

Le SHERMAN M4 est sans conteste le plus célèbre des chars de combat alliés de la seconde guerre mondiale. Toujours très apprécié, il a servi longtemps après la fin du conflit dans presque toutes les armées du monde. Construit en énormes quantités (48071 toutes versions confondues). Son apparition sur le front d'El Alamein coïncida avec le commencement de la fin de la supériorité de l'Afrika Korps et des forces blindées de l'axe en général .



PANZERKAMPFWAGEN 5

tiger



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942

VITESSE MAXIMUM : 45 KM/H

POIDS : 54 TONNES

LONGUEUR : 8.45 METRES

LARGEUR : 3.15 METRES

ARMEMENT : CANON DE 88 MM

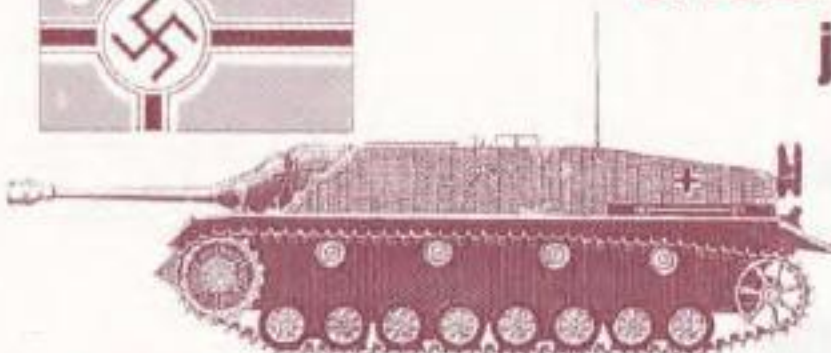
NOMBRE DE TIR : 89

Le tigre est à considérer comme le plus fameux des chars de combat de production allemande de toute la seconde guerre mondiale. Sa célébrité était due à son armement formidable, supérieur à celui de tous les blindés alliés et qui le demeura pendant les mois qui suivirent son apparition jusqu'à l'entrée en service de moyens capable de rétablir l'équilibre. elle provenait aussi de l'épaisseur de son blindage qui lui donnait une protection quasi-totale, impénétrable à la plupart des obus antichars de l'époque.



JAGDPANZER 5

jagd



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1963

VITESSE MAXIMUM : 47 KM/H

POIDS : 44 TONNES

LONGUEUR : 9.90 METRES

LARGEUR : 3.30 METRES

ARMEMENT : CANON DE 88 MM

NOMBRE DE TIR : 79

Le jagdpanzer 4 représente le maillon de transition entre les canons d'assaut et les chasseurs de chars allemands. Ces derniers étaient des engins blindés spécifiquement conçus pour mettre hors de combat d'autres engins blindés. Remarquablement simple de conception et de réalisation, bon marché car construits à base de composants de véhicules déjà en service, avec simplement un armement plus puissant, ces engins avaient un seul désavantage, l'absence de tourelle.

STURMGESCHÜTZ 3 stug 3



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942
VITESSE MAXIMUM : 40 KM/H
POIDS : 24 TONNES
LONGUEUR : 6,77 METRES

LARGEUR : 2.95 METRES
ARMEMENT : CANON DE 75 MM
NOMBRE DE TIR : 87

Le sturmgeschütz, ou canon d'assaut, était un compromis entre l'automoteur et le char de combat dont il avait gardé quelques-unes des caractéristiques les plus intéressantes. Conçu d'abord pour l'appui direct de l'infanterie et destiné à agir au contact direct des hommes, le canon d'assaut se transforma au cours du second conflit mondial en une machine de guerre souple et efficace. Il se révéla capable de remplir toutes les missions d'appui des troupes motorisées ou cuirassées.

PANZERKAMPFWAGEN 4 panzer 4



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1943
VITESSE MAXIMUM : 38 KM/H
POIDS : 25 TONNES
LONGUEUR : 7 METRES

LARGEUR : 3.33 METRES
ARMEMENT : CANON DE 75 MM
NOMBRE DE TIR : 87

Conçu initialement comme char d'appui rapproché le Panzerkampfwagen 4 devint à partir de l'automne 1941 un char de combat capable d'affronter tout ennemi même à distance. Fabriqué à plus de 8000 exemplaires en tant que char moyen, son châssis permit en outre la réalisation d'une longue série d'automoteurs d'artillerie et de chasseurs de chars.

CAMPAGNE DE NORMANDIE

Normandie, Juin 44.

Nous vous conseillons de commencer par cette campagne, bien qu'elle ne soit pas chronologiquement la première, parce qu'elle est la plus facile.

La Normandie étant une campagne de progression, nous avons recréé pour vous une campagne à difficulté croissante.

Cette campagne, comme la prochaine est un condensé de ce que les troupes de SHERMANS ont rencontré. BUNKERS, BATTERIES COTIERES à détruire, villages à libérer sans trop de casse.

Pour coller à l'histoire, nous n'avons mis aucun nom propre sur la carte de Normandie. En effet, les troupes du débarquement connaissaient leur mission des semaines avant le "JOUR J", mais personne ne devait savoir où le débarquement aurait lieu.

Ils n'ont su que quelques heures avant, que le premier village qu'ils allaient reprendre aux Allemands, était Sainte Mère l'Eglise, en Normandie.

Vous allez affronter le GENERAL HEINZ GUDERIAN, père de l'armée blindée nazie et du BLITZKRIEG.

Bonne chance

CARTE NORMANDIE

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2						 		
3			  		 	 		
4						 		
5	 							  
6			  					
7		 			 		  	
8								



CANON



HANGAR



DRAPEAU



MAISON



BUNKER



EGLISE



MISSIONS NORMANDIE

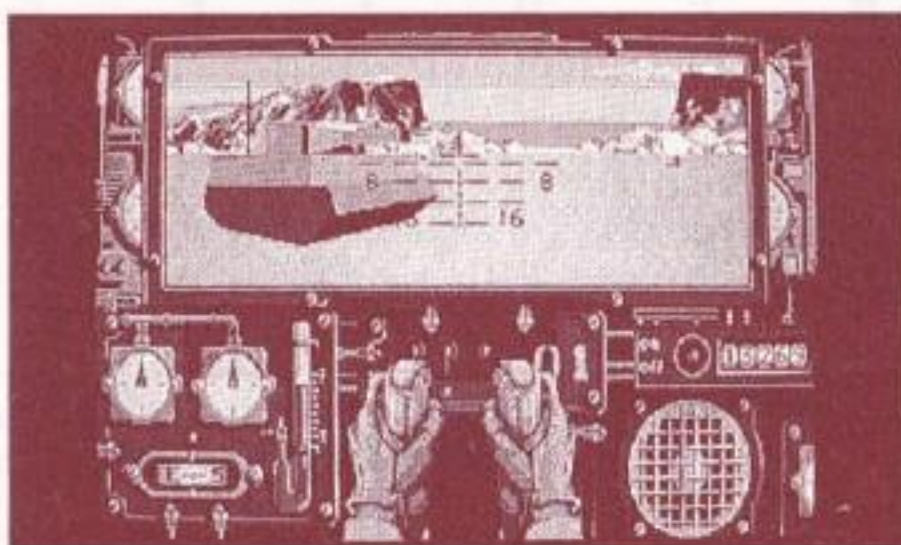


PHOTO ST ATARI

Le débarquement a été rude, votre division de SHERMAN est la première à avoir touché le sol normand, alors que beaucoup d'autres sont déjà hors combat. Deux divisions avaient été prévues pour cette mission, il ne reste que la vôtre, de gros espoirs vous accompagnent.

MISSION NORMANDIE 1

Le débarquement a commencé, mais l'intérieur des terres est toujours protégé par des Bunkers. Nos troupes doivent prendre position dans la base ennemie située en F-4 en détruisant tous les BUNKERS.

MISSION NORMANDIE 2

Le Quartier Général a localisé deux pièces d'artilleries dans le secteur nord/ouest de la carte.

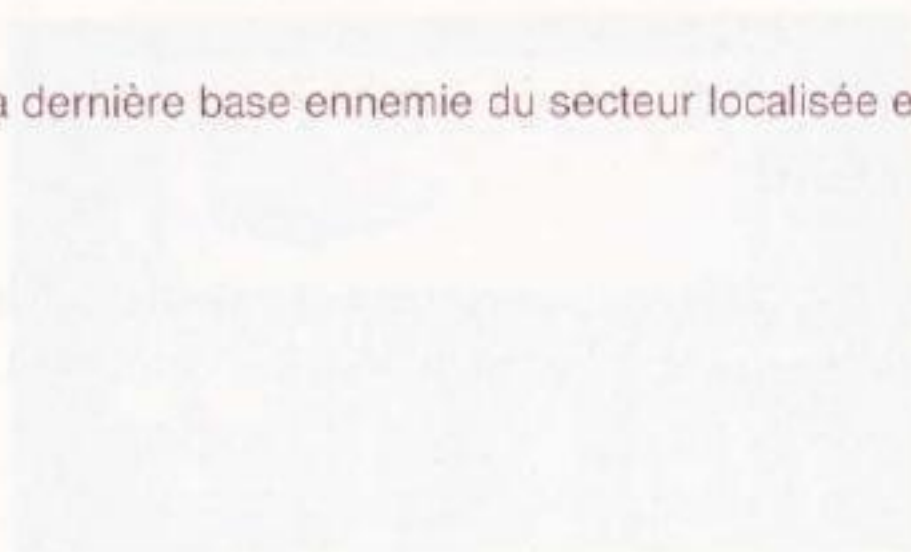
Ces deux batteries côtières occasionnent d'importants dégâts à nos troupes débarquant au nord. Il est impératif de les détruire au plus vite.

MISSION NORMANDIE 3

Les forces de l'Axe dispose d'une importante base en G-7 qui ravitaille trois divisions de panzer. Il faut rapidement anéantir ce soutien logistique ennemi pour continuer votre progression.

MISSION NORMANDIE 4

Détruisez la dernière base ennemie du secteur localisée en B-7.



MISSION NORMANDIE 5

Les forces de l'Axe ont été vaincues dans cette région, seuls certains villages sont encore sous le contrôle de petites unités ennemies. Le Quartier Général veut que le drapeau américain flotte partout jusque dans la plus petite bourgade normande. Un nettoyage par le vide s'impose.

CAMPAGNE DES ARDENNES

Ardennes, Décembre 44.

Pendant le débarquement, Hitler dormait.

Pendant la progression des forces alliées dans les territoires occupés, Hitler garde son calme car il pense que ses V2, bientôt opérationnels, vont rapidement conclure la guerre en sa faveur.

Quand il s'aperçoit que les Alliés sont bientôt en Allemagne, et que la petite force de frappe de 100 V2 sur Londres, ne vaut pas un seul des bombardements alliés sur la Ruhr, il décide de jouer une autre carte, sa dernière.

Hitler ordonne à tous les Blindés, qu'il a jusque là tenu en réserve, de fondre sur les Alliés occidentaux, pour endiguer leur avance.

Les Alliés, qui ont progressé plus vite que leurs ravitaillements sont surpris par cette offensive de la dernière chance.

Les Allemands, dans cette ultime attaque, sont plus fanatisés que jamais et sont prêts à toutes les ruses pour vous vaincre.

La météo, en cette fin de décembre, ne permet aucun soutien aérien et le moral est bas car vos soldats passent Noël loin de leur famille.

Vous allez affronter KARL GERD VON RUNDSTEDT, commandant de l'offensive des Ardennes.

Bonne chance

CARTE ARDENNES

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		 P						
2			 P				 P	
3							 P	
4	 P					 P		
5			 P				 P	
6		 P						
7			 P			 P	 P	
8								



CANON



MAISON



HANGAR



BUNKER



DRAPEAU



EGLISE



MISSIONS ARDENNES

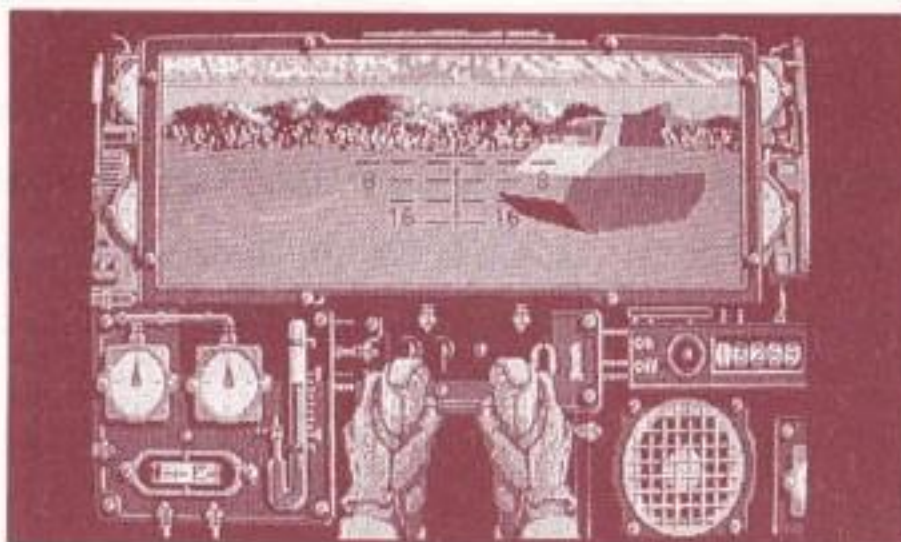


PHOTO ST ATARI

Un soldat allemand vient d'être capturé. Il portait l'uniforme U.S., parlait parfaitement l'américain et n'a été découvert que grâce à un détail : il n'ouvrait pas ses paquets de CHEWING-GUM comme un vrai soldat américain. Il a parlé, il y aurait 150 soldats du REICH dans nos troupes. Il faut s'attendre à d'autres félonies de leur part, soyez sur vos gardes.

MISSION ARDENNES 1

Une patrouille de cinq blindés ennemis a été repérée dans la forêt située en C-4. Le Quartier Général vous demande de détruire rapidement cette patrouille pour que la progression de nos troupes ne soit pas stoppée.

MISSION ARDENNES 2

Les forces de l'Axe lancent une grande offensive, mais leurs réserves en carburant sont insuffisantes. Les divisions de PANZER vont sans doute essayer de prendre d'assaut nos dépôts de fuel. Votre mission est de détruire nos trois hangars situés en B-6, A-4, B-1.

MISSION ARDENNES 3

Après cette grande offensive allemande une contre offensive alliée s'impose de toute urgence. Il faut donc porter à l'ennemi un coup fatal en détruisant une base située en G-3.

MISSION ARDENNES 4

Suite à la destruction de la base se trouvant en G-3, le Quartier Général demande une progression dans les secteurs encore occupés par l'ennemi, et d'aller casser la base située en F-7. Cette attaque surprise va porter un mauvais coup au moral des troupes ennemies.



MISSION ARDENNES 5

Les bases ennemies sont toutes détruites. Il faut donc libérer à présent tous les villages qui restent encore sous le contrôle de petites unités allemandes.

CONSEILS DU Sgt BUCK



NOM : BUCK

PRENOM : JO

GRADE : SERGENT

NE LE : 18.11.1908

VILLE : DENVER, USA

Alors bande de [REDACTED] on veut casser du tank mais on connaît rien de cette guerre ? Le seul moyen de rester en vie c'est de bien rentrer dans vos crânes de piaf les conseils du Sgt Buck sinon vous allez déroutiller méchant. Chacun de vos gestes est peut-être le dernier et si vous voulez survivre bande de [REDACTED] il va falloir être aussi rusé qu'une loutre. Si l'ennemi vous colle au train, stoppez votre progression et tirez sur lui rapidement.

Attention ne restez jamais à l'arrêt trop longtemps au risque d'être localisé par l'ennemi. Ne vous aventurez pas hors des limites de la carte, vous pourriez vous perdre.

Et si après tous ces dangers vous êtes encore opérationnel, refueler vos SHERMANS en rentrant dans les hangars avant de répartir au combat.

CONSEILS DU Sgt BUCK

Les bases et campements vous appartiennent si ils arborent votre drapeau. Si un SHERMAN entre en collision avec un drapeau allemand le drapeau devient américain et le camp est capturé.

Un regroupement est effectif si le drapeau de l'endroit est américain.

Les réparations seront effectuées pendant le REFUELAGE si le camp dispose de pièces détachées.

GLOSSAIRE

BATTERIE COTIERE	Canon (longue portée) située à l'intérieur des terres.
BLITZKRIEG	Combat éclair.
BUNKER	Fortification ennemi.
JOUR J	Date choisie pour désigner le jour de l'attaque.
REFUELAGE	Faire le plein des véhicules.

AIDE AU PILOTAGE

PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick.

TIR

Barre espace et bouton de tir du Joystick.

COMMANDES

C : Carte.

P : Pause.

Touche Enter : Pilotage automatique.

Changement de SHERMAN :

Touche 1, 2, 3, 4.

ESC : Sortie - fin de scénario
fin de jeu.



COPYRIGHT LORICIEL JUIN 90

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.