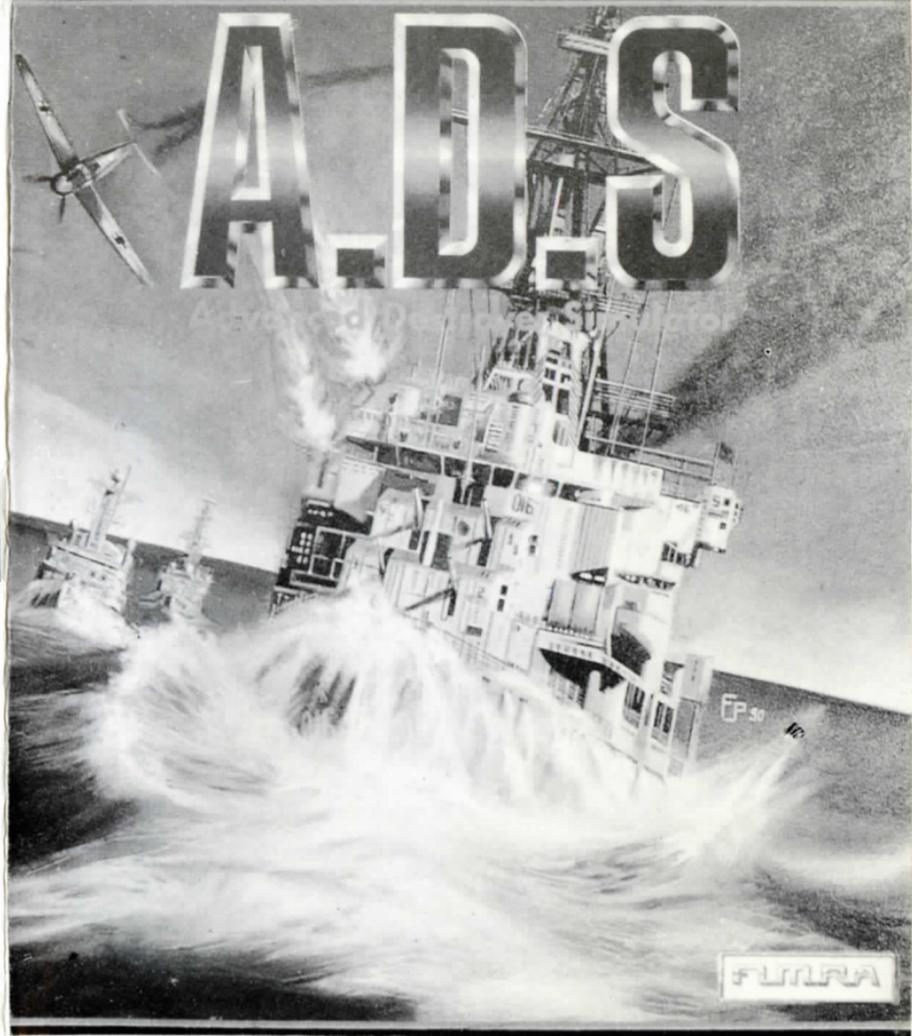


Distribuido por PROEIN, S.A.



Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID



A.D.S.

1. QUIEN ES QUIEN.
2. A.D.S. EL SOFTWARE.
3. EL DESTRUCTOR.
 - 3.1 La carlinga del piloto.
 - 3.2 La radio.
 - 3.3 Los binoculares *.
 - 3.4 Daños.
 - 3.5 Fuego de los cañones.
 - 3.6 Fuego de los torpedos.
4. ESTRATEGIA DE ATAQUE.
5. INSTRUCCIONES DE CARGA Y TECLAS DE FUNCION.
 - 5.1 Atari ST y COMMODORE AMIGA.
 - 5.2 IBM PC y Compatibles.
 - 5.3 Amstrad CPC.
5. BARCOS.
7. CAMPAÑAS EN EL MAR MEDITERRANEO.
 - 7.1 Misión n.º 1 en el Mar Mediterráneo.
 - 7.2 Misión n.º 2 en el Mar Mediterráneo.
 - 7.3 Misión n.º 3 en el Mar Mediterráneo.
 - 7.4 Misión n.º 4 en el Mar Mediterráneo.
 - 7.5 Misión n.º 5 en el Mar Mediterráneo.
 - 7.6 Misión DELTA en el Mar Mediterráneo.
8. CAMPAÑAS EN EL CANAL DE LA MANCHA.
 - 8.1 Misión n.º 1 en el Canal.
 - 8.2 Misión n.º 2 en el Canal.
 - 8.3 Misión n.º 3 en el Canal.
 - 8.4 Misión n.º 4 en el Canal.
 - 8.5 Misión n.º 5 en el Canal.
 - 8.6 Misión n.º 6 en el Canal.
9. CAMPAÑAS EN EL MAR DEL NORTE *
 - 9.1 Misión n.º 1 en el Mar del Norte *

- 9.2 Misión n.º 2 en el Mar del Norte *
- 9.3 Misión n.º 3 en el Mar del Norte *
- 9.4 Misión n.º 4 en el Mar del Norte *
- 9.5 Misión DELTA en el Mar del Norte *

1 0 . ALGUNOS CONSEJOS DESDE EL BARCO DEL ALMIRANTE

1 1 . GLOSARIO.

1 2 . PARA EMPEZAR A JUGAR.

1 3 . BARCOS: VERSION PARA AMSTRAD CPC

* Esta marca significa que la opción no está disponible en la versión para AMSTRAD CPC.

I/QUIEN ES QUIEN

Programadores:

ATARI ST y COMMODORE AMIGA	Didier ARNAUD
IBM PC y COMPATIBLES	Patrice BEAUDOING
AMSTRAD CPC	Tony HUGHENOTTE
GRAFICOS	Didier ARNAUD
MANUAL	Christophe PERROTIN
TRADUCCION	Dominique FRIEDMAN
JEFE DE PROYECTO	Pascal JARRY

II/A.D.S. EL SOFTWARE

¡Felicidades, acabas de adquirir un juego FUTURA!

A.D.S. (Advanced Destroyer Simulator: simulador de destructores avanzado) es la primera simulación naval que empleo las nuevas técnicas de animación en 3-D detalladas.

El juego recuerda las principales batallas navales de la II Guerra Mundial durante las cuales los DESTRUCTORES de la Armada real jugaron un papel fundamental.

Las distintas misiones que deberás llevar a cabo tendrán lugar:

1.— En el Mar Mediterráneo, desde la Base Inglesa de Malta localizada en una zona ocupada por el enemigo (italianos en el norte, alemanes en el sur).

2.— En el Canal de la Mancha, desde las Bases Inglesas; debes evacuar a las fuerzas aliadas reunidas en Dunquerque.

3.— En el Mar del Norte *: tu misión es hundir las naves enemigas que se ocultan en los FIORDOS NORUEGOS.

Como único oficial a bordo, tendrás que realizar maniobras perfectas para evitar ser hundido. Todos los puestos de artillería y pilotaje de un DESTRUCTOR se reproducen en A.D.S., y sólo queda que tú hagas el mejor uso de ellos cuando la situación lo requiera.

Para luchar contra el enemigo, puedes elegir entre 15 misiones disponibles ya configuradas (10 en AMSTRAD CPC) cada vez con un determinado objetivo o con una misión DELTA: en esta misión DELTA, tú eres el único que elige el objetivo en un entorno y sitúa cada época en momentos diferentes.

El Almirantazgo y el Almirante Walkirie están siempre a tu lado para informar de cualquier barco localizado por la R.A.F.

Tienes la posibilidad de alterar la intensidad del realismo proporcionado por la simulación, de forma que los jugadores principiantes puedan también divertirse. Pero aconsejamos a los demás jugadores no cambiar los parámetros de modo que puedan sentir las verdaderas sensaciones de la simulación.

III/EL DESTRUCTOR

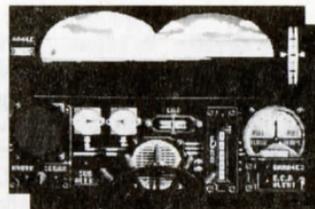
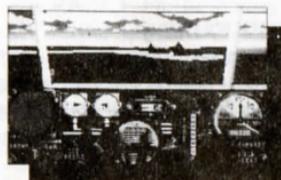
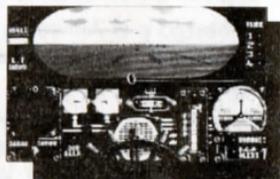


CATEGORIA
PRIMERA SINGLADURA
TIPO
DESPLAZAMIENTO
LONGITUD
MANGA
CALADO
PROPULSION
VELOCIDAD
ARMAMENTO

H.M.S. ONSLAUGHT
1939
DD 231
2200 TONELADAS, 3200 totalmente cargado
110 m.
12 m.
4,80 m.
2 PROPULSORES, TURBINAS DE 60.000 HP
35 NUDOS
3 TORRETAS, CADA UNA CON 2 CAÑONES DE 120 mm.
2 TUBOS LANZA-TORPEDOS CON 4 TUBOS CADA UNO.

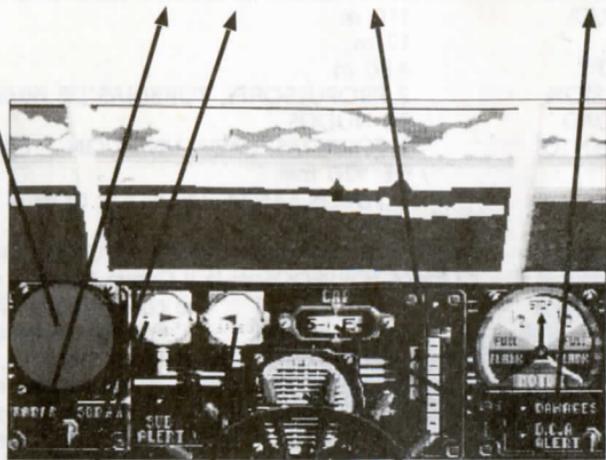
Fue un de los primeros DESTRUCTORES CON TUBOS LANZA-TORPEDOS de la II Guerra Mundial, y como él se construyeron 176 barcos.

Fácil de reconocer por la forma de su chimenea, participó en batallas en el Mar del Norte, en el Canal de la Mancha y en el Mar Mediterráneo

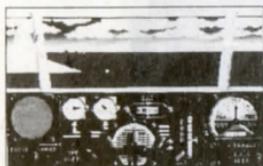


3.1 LA CARLINGA DEL PILOTO

RADAR INDICADOR DE SONAR MEDIDOR DE PROFUNDIDAD INDICADOR DE DAÑOS



MEDIDOR DE LA GASOLINA INDICADOR DE VELOCIDAD TRANSMISOR BRUJULA



3.2 RADIO

Te permite recibir información desde:

— el almirantazgo (H.Q.: cuartel general) localizado en MALTA para el MAR MEDITERRANEO y en el TAMESIS para el CANAL DE LA MANCHA y el MAR DEL NORTE.

- la sala de máquinas, por posibles daños.
- el vigía, para obtener información sobre barcos localizados.

3.3 LOS BINOCULARES

Duplican tu visibilidad.



3.4 DAÑOS

Tu destructor puede sufrir daños más o menos serios durante una batalla. Estos daños pueden afectar a:

- EL RADAR: no podrás localizar ningún barco más en la pantalla de radar.
- EL SONAR: no podrás visualizar más submarinos en la pantalla de sonar.
- LAS BOMBAS: están inutilizadas. Estos daños pueden conducir a la destrucción del barco si se producen al mismo tiempo que una vía de agua.
- LOS CAÑONES: el puesto de artillería ya no está en buen estado.



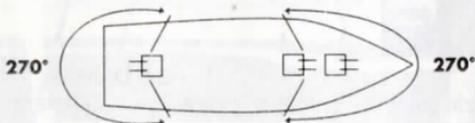
Ten cuidado, si los cañones se recalientan, el puesto de artillería quedará inutilizado.

- LA RADIO: interferencias en los mensajes.
- EL TUBO LANZA-TORPEDOS: el puesto de artillería ya no está en buen estado. Tienes que esperar hasta llegar al siguiente puerto de tu base para repararlo.
- EL TIMON: el barco está fuera de control. La mayoría de las veces los miembros de la tripulación son capaces de solucionar este tipo de daño.
- EL MOTOR: el barco está parado hasta una posible reparación.

NOTA: todas las reparaciones son realizadas automáticamente por los miembros de la tripulación. No es necesario que intervengas.

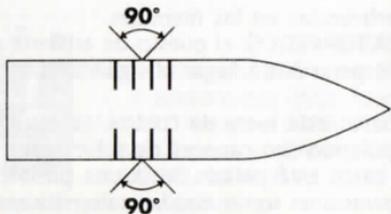
3.5 FUEGO DE LOS CAÑONES

Tu DESTRUCTOR está equipado con 3 torretas, cada una con 2 cañones de 120 mm.: dos en la parte delantera del barco y la tercera en la parte de atrás. Estas torretas pueden girar 270° (mira el diagrama) y pueden disparar dos proyectiles simultáneamente. Tiene 300 proyectiles en reserva. En cada puesto de artillería un indicador de recalentamiento muestra la temperatura de los cañones.



3.6 FUEGO DE LOS TORPEDOS

Tu DESTRUCTOR está también equipado con dos tubos lanza-torpedos (4 tubos cada uno): uno a babor y otro a estribor. Los tubos pueden girar 90° (mira el diagrama) y cada vez que se disparan, se lanzan 4 torpedos. 80 torpedos son la reserva. Los torpedos producen un impacto mucho más potente que los proyectiles. Uno o dos torpedos bien dirigidos pueden destruir un barco cuando tendrías que disparar diez o veinte proyectiles para obtener el mismo resultado.



IV/ESTRATEGIA DE ATAQUE

Las tácticas que utilices para atacar una nave enemiga dependerán de la categoría del barco. Por ejemplo, las opciones de disparo son distintas entre un BUQUE DE CARGA y un CRUCERO.

Para hundir un barco enemigo debes pensar en varios parámetros, como:

Diferencias en la velocidad:

desde 15 a 20 nudos para un BUQUE DE CARGA o PETROLERO desde 30 a 35 nudos para un DESTRUCTOR, desde 32 a 37 nudos para un CRUCERO. Puedes utilizar un ataque frontal contra un BUQUE DE CARGA no armado o PETROLERO no armado y hundirlos con algunos disparos de cañón bien dirigidos.

Cuando se trate de un DESTRUCTOR o de un CRUCERO sería mejor empezar lanzando un torpedo a babor o estribor y manteniendo una trayectoria paralela con el barco enemigo y una velocidad similar.

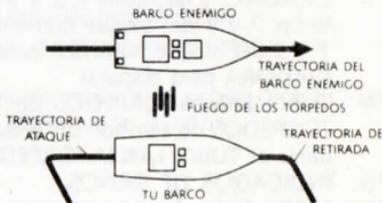
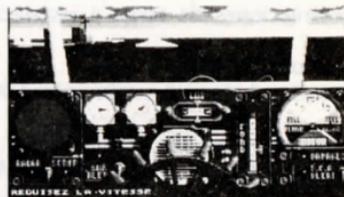
Controla la distancia entre tú y el barco enemigo: cuanto más cerca estés, más riesgo corres de caer bajo su fuego (mira el diagrama).

Dos o tres torpedos pueden bastar para undir un DESTRUCTOR, mientras que necesitarás cuatro o cinco para hundir un CRUCERO.

Un torpedo lanzado adecuadamente puede romper el timón de un barco o incluso detenerlo. Después puedes hundirlo disparando los cañones.

Para hundir rápidamente un barco enemigo debes mantener una cadencia de fuego continuo para evitar que la tripulación repare los daños que estás causando.

Pero, en cualquier caso, observa una regla si quieres acertarle al enemigo: no dejes que te localice.



5.2 IBM PC & COMPATIBLES:

Instrucciones de carga e instalación en disco duro

Disco PC'S

Inserta el disco A en la unidad A y teclea: ADS

Instalación en Disco Duro C

Inserta el disco A en la unidad A y teclea: INSTAL

Ejecutando el programa desde un Disco Duro C

Pasa al directorio ADS de tu disco duro, inserta el disco original en la unidad A y teclea ADS.

Teclas de función

- F1: CARLINGA DEL PILOTO.
- F2: BINOCULARES y teclas 7 y 9 del bloque numérico para girar 360 °.
- F3: CAÑONES y las teclas 1, 2 y 3 para cambiar el puesto de artillería las teclas 7 y 9 del bloque numérico para preparar las torretas las teclas 1 y 3 del bloque numérico para subir/bajar los cañones BARRA ESPACIADORA para disparar.
- F4: TUBO LANZA-TORPEDOS de babor y tecla 2 para TUBO LANZA-TORPEDOS de estribor. Las teclas 7 y 9 del bloque numérico para preparar el TUBO LANZA-TORPEDOS.
- F5: INDICADOR DE DAÑOS.
- F6: MAPA, teclas Z o F7 para aumentar el detalle (modo zoom). Las teclas de las flechas o el joystick para moverse por el mapa. BARRA ESPACIADORA en el modo zoom: centrar el mapa en tu barco. Tecla ESC para salir del mapa.

Para localizar un SUBMARINO, emplea el sonar; es más fácil acertarle con un torpedo cuando suba a la superficie para renovar su oxígeno.

V/INSTRUCCIONES DE CARGA Y TECLAS DE FUNCION

5.1 ATARI ST & AMIGA:

Instrucciones de carga:

Inserta el disco en la unidad y enciende tu ordenador.

Teclas de función:

- F1: CARLINGA DEL PILOTO.
- F2: BINOCULARES y teclas 4 y 6 del bloque numérico para girar 360°.
- F3: CAÑONES y las teclas 1, 2 y 3 para cambiar el puesto de artillería. Las teclas 4 y 6 del bloque numérico para preparar las torretas. Las teclas 2 y 8 del bloque numérico para subir/bajar los cañones. BARRA ESPACIADORA para disparar.
- F4: TUBO LANZA-TORPEDOS de babor y tecla 2 para TUBO LANZA-TORPEDOS de estribor.
- F5: INDICADOR DE DAÑOS.
- F6: MAPA, teclas Z o F7 para aumentar el detalle (modo zoom). Las teclas de las flechas o el joystick para moverse por el mapa. BARRA ESPACIADORA en el modo zoom: centrar el mapa en tu barco. Tecla ESC para salir del mapa.
- F8: ACELERAR el juego estando en modo mapa. Esta opción estará disponible cuando estés a 1 milla de distancia de la orilla.
- P o F10: PAUSA.
- R: RADAR.
- S: SONSAR.

TECLAS DE LAS FLECHAS



F8: ACELERAR el juego estando en modo mapa. Esta opción estará disponible cuando estés a 1 milla de distancia de la orilla.

P o F10: PAUSA.

R: RADAR.

S: SONAR.

BLOQUE NUMERICO

9: BAJAR EL CAÑÓN.

2: VELOCIDAD DE MOTOR HACIA ATRAS.

3: ELEVAFR EL CAÑÓN.

4: TIMON A BABOR.

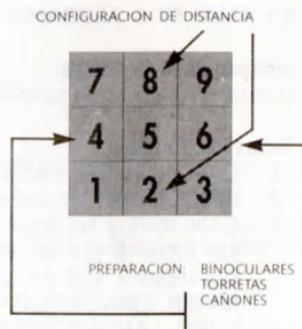
6: TIMON A ESTRIBOR.

7: PREPARACION de torretas, cañones, tubo lanza-torpedos, binoculares.

8: VELOCIDAD DE MOTOR HACIA ADELANTE.

9: PREPARACION de torretas, cañones, tubo lanza-torpedos, binoculares.

BLOQUE NUMERICO



5.3 AMSTRAD CPC

INSTRUCCIONES DE CARGA RUN "ADS"

TECLAS DE FUNCION

F1: CARLINGA DEL PILOTO.

F2: PUESTO DE ARTILLERIA DE CAÑONES N.º 1. Teclas 2 y 3 para los puestos n.º 2 y 3.

CONFIGURACION DE DISTANCIA H: arriba J: IZQUIERDA
B: ABAJO K: DERECHA

BARRA ESPACIADORA para disparar.

F3: TUBO LANZA-TORPEDOS DE BABOR. Teclas 1 y 2 para ir del puesto de babor al de estribor.

CONFIGURACION DE DISTANCIA H: ARRIBA J: IZQUIERDA
B: ABAJO K: DERECHA

BARRA ESPACIADORA para disparar.

F4: INDICADOR DE DAÑOS.

F5: MAPA, tecla ESC: volver al puesto de control anterior.

F6: AUMENTAR EL DETALLE EN EL MAPA (modo zoom). Para moverse or el mapa en modo ZOOM, utiliza las teclas de las flechas.

Tecla ESC: volver al puesto de control anterior.

F7: ACELERAR EL DESPLAZAMIENTO. Esta opción estará disponible cuando estés en alta mar, y no puedas ver la costa.

Tecla 7 para volver a la velocidad normal.

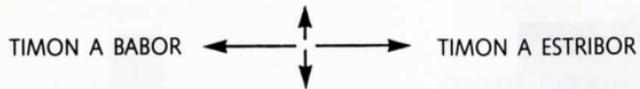
F8: PAUSA.

R: RADAR.

S: SONAR.

DESPLAZAMIENTO DEL BARCO

VELOCIDAD DE MOTOR HACIA ADELANTE



VELOCIDAD DE MOTOR HACIA ATRAS

Teclas F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8 = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, en el bloque numérico para el AMSTRAD CPC 464.

VI/BARCOS



DESTRUCTOR ITALIANO



DESTRUCTOR INGLES



TORPEDERO ALEMAN



DESTRUCTOR ALEMAN



PETROLERO



CARGUERO



CRUCERO



SUBMARINO

DESTRUCTOR ITALIANO

Velocidad máxima: 35 nudos.
 Velocidad de crucero: 28 nudos.
 Armamento: 6 cañones de 120 MM. cada uno.

DESTRUCTOR INGLES

Velocidad máxima: 34 nudos.
 Velocidad de crucero: 27 nudos.
 Armamento: 6 cañones de 120 MM. cada uno.

TORPEDERO ALEMAN

Velocidad máxima: 38 nudos.
 Velocidad de crucero: 28 nudos.
 Armamento: 4 cañones de 150 mm. cada uno
 6 tubos lanza-torpedos en cubierta.

DESTRUCTOR ALEMAN

Velocidad máxima: 35 nudos.
 Velocidad de crucero: 28 nudos.
 Armamento: 6 cañones de 150 MM. cada uno.

PETROLERO

Velocidad de crucero: 18 nudos.
 Armamento: Ninguno.

BUQUE DE CARGA

Velocidad de crucero: 18 nudos.
 Armamento: Ninguno.

CRUCERO

Velocidad de crucero: 32 nudos.
 Armamento: 8 cañones de 200 mm. cada uno.
 Dispositivo protector: Cubierta y casco blindados, resistentes a los impactos de la artillería.

SUBMARINO

Máxima velocidad sumergido: 8 nudos.
 Máxima velocidad en superficie: 17 nudos.
 Armamento: 4 torpedos.

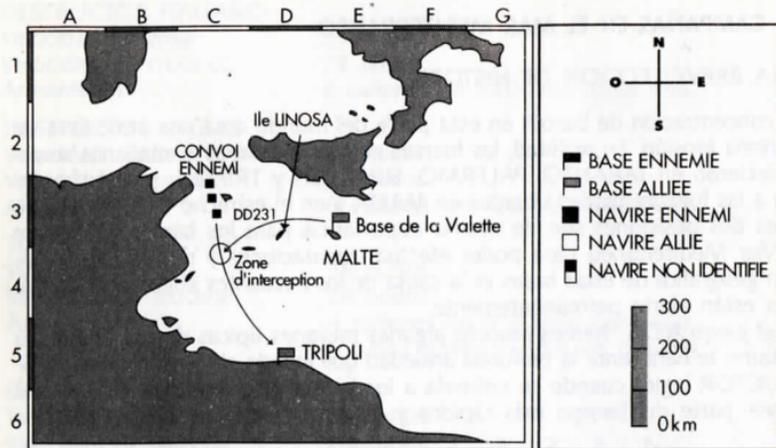
VII CAMPAÑAS. EN EL MAR MEDITERRANEO**UNA BREVE LECCION DE HISTORIA**

La concentración de barcos en esta parte del mundo crea una atmósfera de extrema tensión. En realidad, las fuerzas navales alemanas e italianas se establecieron en TARANTO, PALERMO, SIRACUSA y TRIPOLI, y se enfrentaron a las fuerzas aliadas situadas en MALTA y en el estrecho de GIBRALTAR. Estas dos posiciones son de mucha importancia para los barcos aliados en el Mar Mediterráneo para poder efectuar reparaciones y repostar. La posición geográfica de estas bases es la causa de los frecuentes ataques. Los hombres están alerta permanentemente.

En el juego A.D.S., hemos reunido algunas misiones típicas de esa época; su realismo te hará sentir la profunda ansiedad que inunda al Capitán de un DESTRUCTOR inglés cuando se enfrenta a los barcos enemigos, siendo éstos la mayor parte del tiempo más rápidos y estando mucho mejor armados.

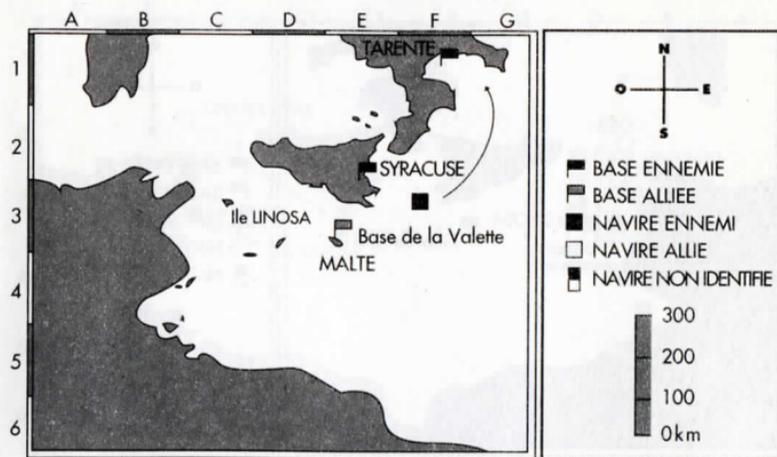
**7.1 Misión n.º 1 en el MAR MEDITERRANEO**

Misión de entrenamiento para el piloto. Esta misión te permite estimar tu capacidad en batalla. A las 6,30 de la mañana, abandonas la base de LA VELETTE en MALTA (E-3). Tu misión es destruir un buque de carga que está cruzando la ISLA DE LINOSA (D-3). Debes volver después a tu base antes de las 8,00 de la mañana.



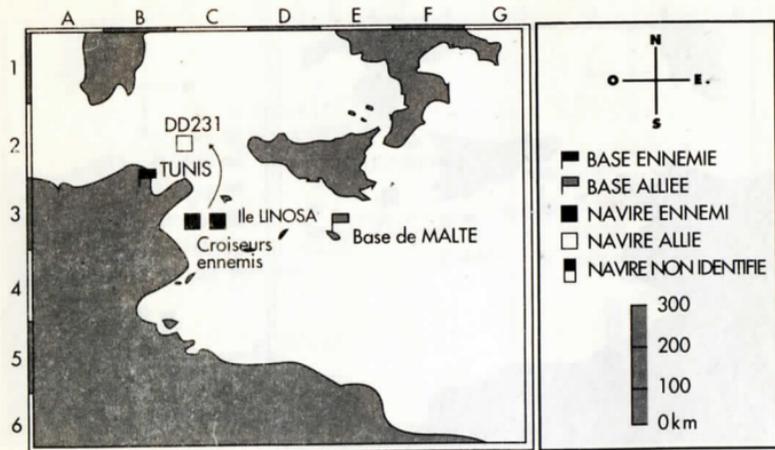
7.2 Misión n.º 2 en el MAR MEDITERRANEO

Navegas desde la base de LA VALETTE en MALTA (E-3). Tu misión es interceptar y destruir un convoy de barcos enemigos localizado a las 9,15 de la mañana por la R.A.F. en el sur de la ISLA DE PANTELLERIA (C-3) y de camino a la base enemiga de TRIPOLI. Este convoy está compuesto por 2 buques de carga y 1 petrolero. Lleva una velocidad aproximada de 10 nudos. Una vez que tu misión haya terminado, deberás volver a la base.



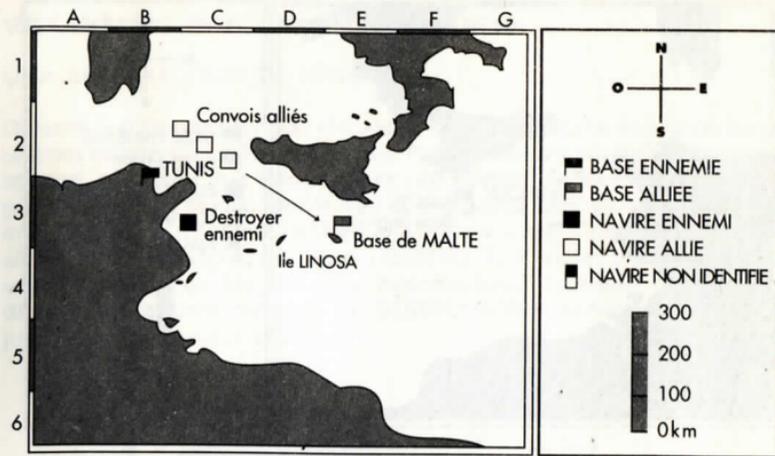
7.3 Misión n.º 3 en el MAR MEDITERRANEO

Navegas desde la base de LA VALETTE en MALTA. Tu misión es hundir un crucero italiano ya bastante dañado por la R.A.F., cerca de SIRACUSA (F-3). El último informe del almirantazgo dice que la nave iba a velocidad de crucero de camino a su base italiana de TARANTO. Debes interceptarla antes de que los destructores enemigos lleguen como refuerzo.



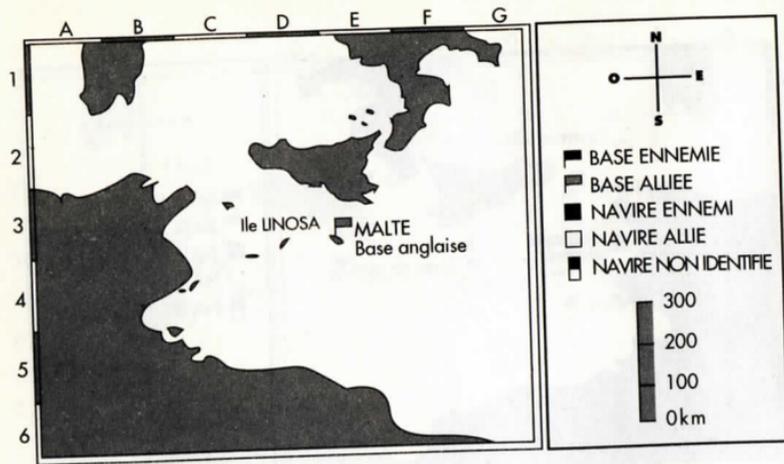
7.4 Misión n.º 4 en el MAR MEDITERRANEO

Navegas cerca de TUNEZ. El avión de reconocimiento informa de 2 cruceros italianos situados cerca de la ISLA DE PANTELLERIA (C-3). Al darse cuenta del ataque, toman rumbo a CAP BON para escapar de la R.A.F. Tu misión es atacarlos por sorpresa y dirigirte inmediatamente a MALTA.



7.5 Misión n.º 5 en el MAR MEDITERRANEO.

Estás navegando desde la base de LA VALETTE en MALTA (3-3). Tu misión es proteger un convoy de suministros que viene de GIBRALTAR y ahora está cruzando TUNEZ (B-3). Debes ir a su encuentro y destruir cualquier barco enemigo que lleve la misma dirección. Ten cuidado: LA R.A.F. ha localizado un destructor enemigo en el sector (C-3).



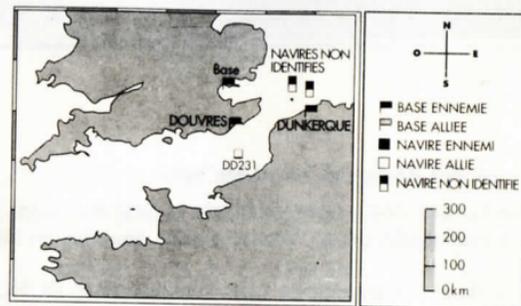
7.6 Misión DELTA en el MAR MEDITERRANEO

Misión de vigilancia. Navegas desde tu base, totalmente cargado con combustible y municiones. Patrullarás por la zona indicada en el mapa. Puedes detenerte en los puertos aliados para realizar las reparaciones necesarias y repostar. El almirantazgo cuenta contigo para infligir importantes pérdidas en el enemigo. Pero asegúrate de identificar correctamente el barco antes de disparar.

VIII/CAMPAÑAS EN EL CANAL DE LA MANCHA

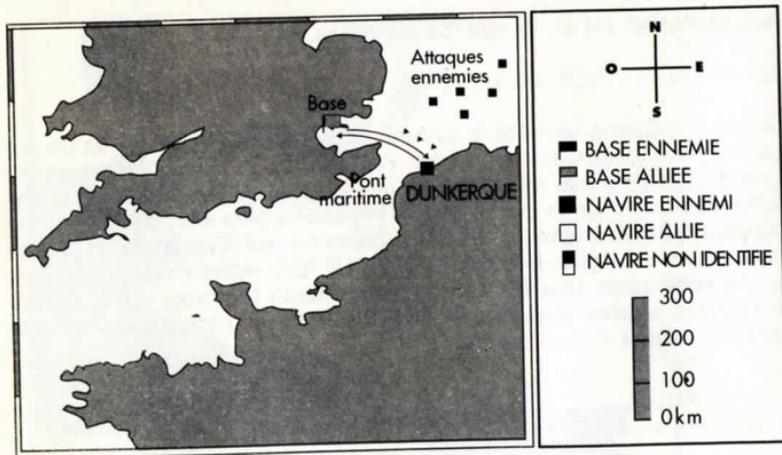
UNA BREVE LECCION DE HISTORIA

Durante la II Guerra Mundial, el CANAL DE LA MANCHA es una de las posiciones estratégicas más importantes. Para las fuerzas navales alemanas, este canal, cuya zona más estrecha tiene una longitud de 30 kilómetros, es una puerta abierta al mundo, por lo que es imperativo para ellos controlarlo. Sin embargo, debes mantener también una presencia real. Con ayuda de la flota aliada, te han encargado que, con tu DESTRUCTOR, vigiles y protejas los convoyes de suministros. Una vez estas misiones hayan terminado, quizás entiendas por qué algunos capitanes de DESTRUCTOR y su tripulación han sido premiados con la Cruz de Honor.



8.1 Misión n.º 1 en el CANAL DE LA MANCHA

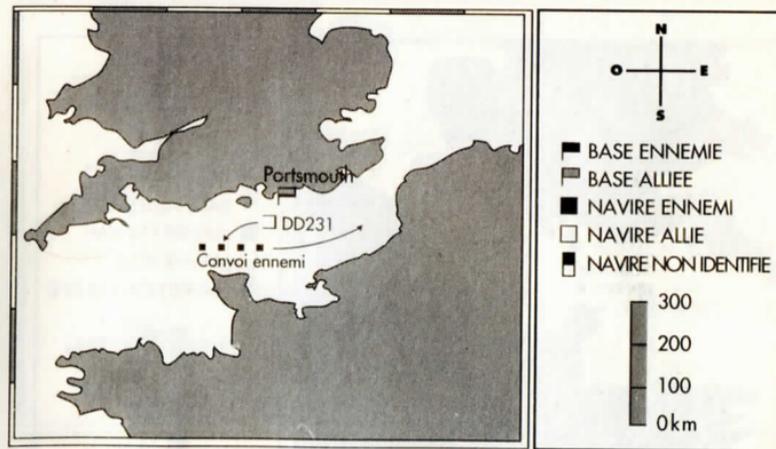
Estás patrullando, al sur de DOUVRES. Tu misión es identificar 2 barcos que fueron localizados por nuestros radares de la costa en el norte de DUNKERQUE (G-2). Después debes volver a la base, en el estuario del TAMESIS. Ten cuidado, probablemente son naves enemigas; en ese caso, tu misión es hundirlas.



8.2 Misión n.º 2 en el CANAL DE LA MANCHA

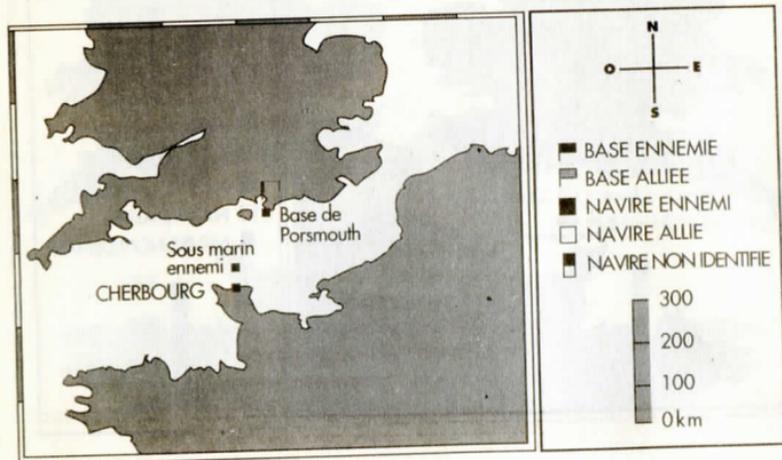
LUNES, 27 DE MAYO DE 1940: navegas desde la base del TAMESIS. Tu misión es proteger la evacuación de las fuerzas aliadas reunidas en DUNQUERQUE (G-2).

Debes proteger las naves de transporte que navegan entre DUNQUERQUE y el TAMESIS de los ataques de los DESTRUCTORES alemanes. Tan pronto como te quedes sin combustible o municiones debes volver a la base.



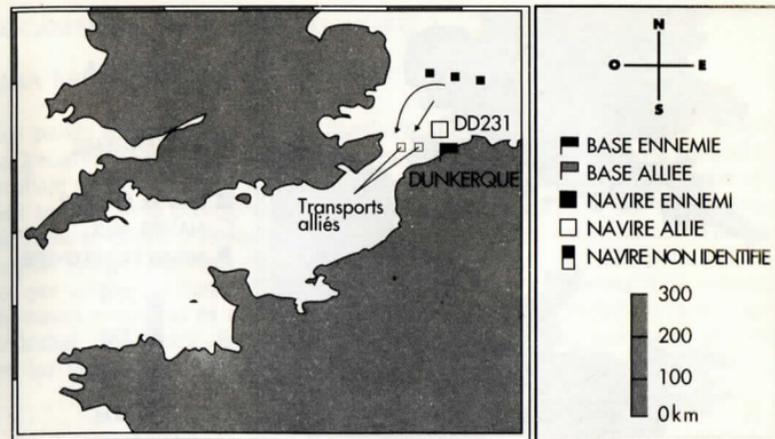
8.3 Misión n.º 3 en el CANAL DE LA MANCHA

Estás navegando por PORSMOUTH (F-3). Tu misión es atacar un convoy enemigo compuesto por buques de carga y petroleros dirigiéndose hacia el ESTE que la R.A.F. localizó cerca de CHERBURGO (D-4). Debes infligir graves pérdidas al enemigo antes de volver a PORSMOUTH.



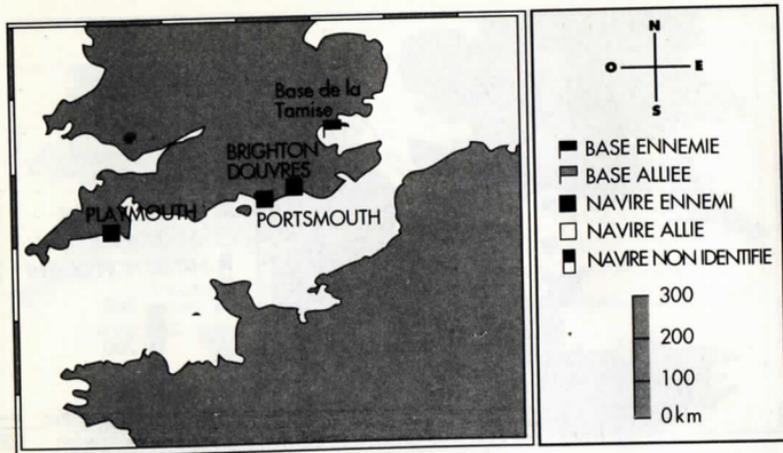
8.4 Misión n.º 4 en el CANAL DE LA MANCHA

Navegas desde la base de PORSMOUTH (E-3). Un submarino enemigo ha sido visto cerca de CHERBURGO (D-4). Tu misión es localizarlo con el sonar y seguirlo hasta que salga a la superficie, y hundirlos entonces.



8.5 Misión n.º 5 en el CANAL DE LA MANCHA

4 DE JUNIO DE 1940. DUNQUERQUE (G-2) está rodeado por el enemigo. Afortunadamente, la evacuación de las tropas casi está completa. Tu misión es proteger a los dos últimos barcos que transportan a las tropas aliadas y conseguir abandonar DUNQUERQUE.



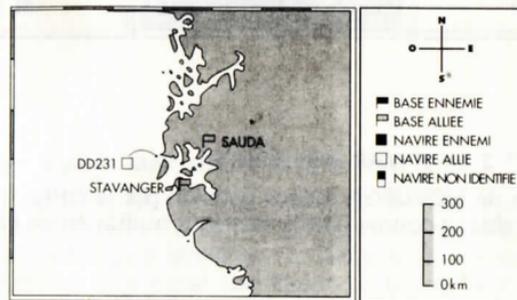
8.6 Misión DELTA en el CANAL DE LA MANCHA

Misión de vigilancia. Debes abandonar tu base totalmente cargado con combustible y municiones. Patrullarás por la zona indicada en el mapa. Puedes detenerte en los puertos aliados para realizar las reparaciones necesarias y repostar. El Almirantazgo cuenta contigo para infligir importantes pérdidas al enemigo.

IX/CAMPAÑAS EN EL MAR DEL NORTE *

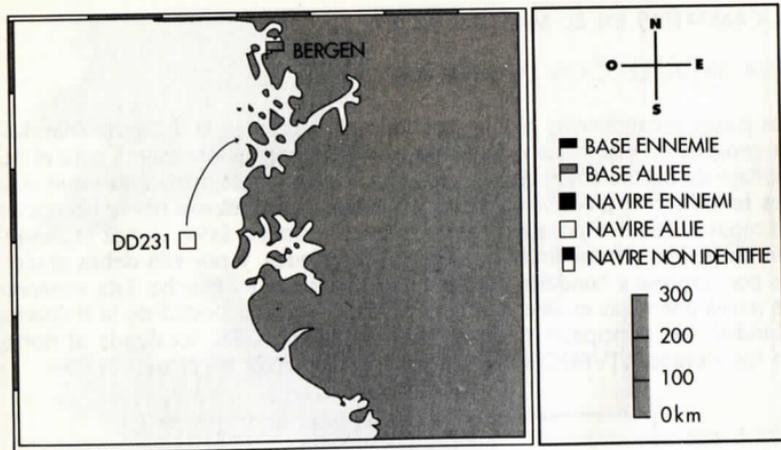
UNA BREVE LECCION DE HISTORIA*

Los países escandinavos no han quedado al margen en la II Guerra Mundial. La geografía de esta parte del mundo es especialmente interesante para el camuflaje de barcos enemigos. En varias ocasiones, las informaciones que recibes te indican la posición de naves enemigas que anclaron por la necesidad de reparar daños o porque esperan nuevas misiones. Estos barcos representan un peligro permanente para las fuerzas aliadas, y por ello debes atacarlos por sorpresa y hundirlos antes de que se pongan en marcha. Esta «reserva» de naves enemigas es uno de los puntos de mayor prioridad de la II Guerra Mundial. Las principales bases del sector son BERGEN, localizada al norte, en los Fiordos, STVEMBER en la costa y FARSUND en el sur.



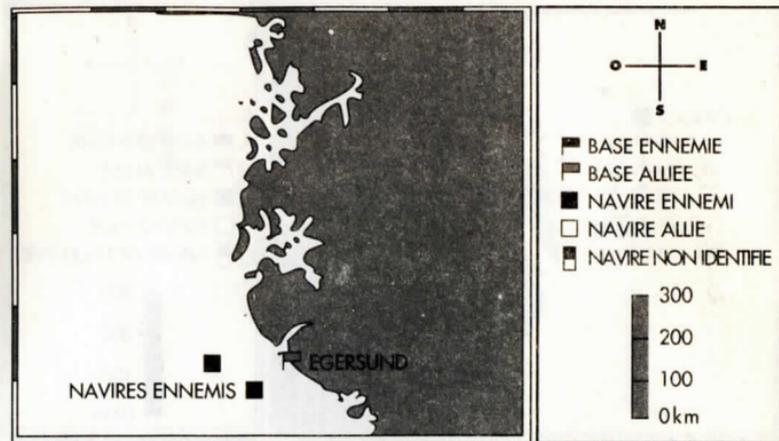
9.1 Misión n.º 1 en el MAR DEL NORTE *

Estás navegando al oeste de STAVANGER (E-4); la radio te informa que un crucero enemigo ligero, dañado por nuestra artillería, se ha refugiado en los fiordos cerca de SAUDA (E-3) para ser reparado. Debes localizarlo y si es posible, atacar. Ten cuidado, probablemente estarán llegando destructores enemigos como refuerzo.



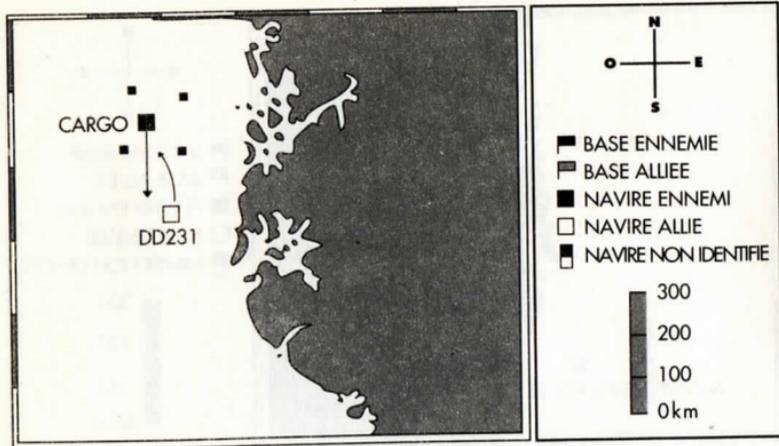
9.2 Misión n.º 2 en el MAR DEL NORTE *

navegas cerca de NORUEGA. Debes patrullar por la costa, hasta BERGEN (D-1) para localizar y destruir barcos enemigos ocultos en los FIORDOS (ZONA E-2).



9.3 Misión n.º 3 en el MAR DEL NORTE *

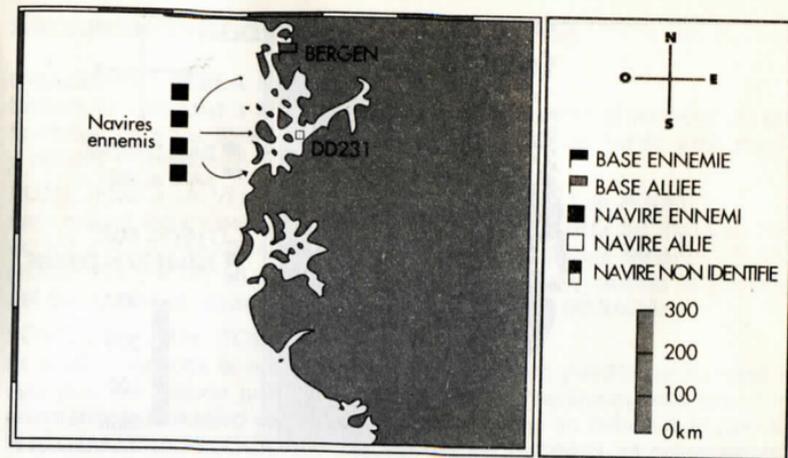
Navegas desde EGERSEND (E-5) en NORUEGA. Eres la única unidad armada de las fuerzas aliadas en el sector. Tu misión es romper el bloqueo establecido por los destructores alemanes a la salida de los fiordos. Debes hundir cada barco enemigo, para lograr que nuestro convoy de suministros navegue seguro. Si se producen daños importantes, pueden ir a EGERSEND para repararlos.



9.4 Misión n.º 4 en el MAR DEL NORTE *

El enemigo está en posesión de agua pesada, empleada en la fabricación de bombas atómicas.

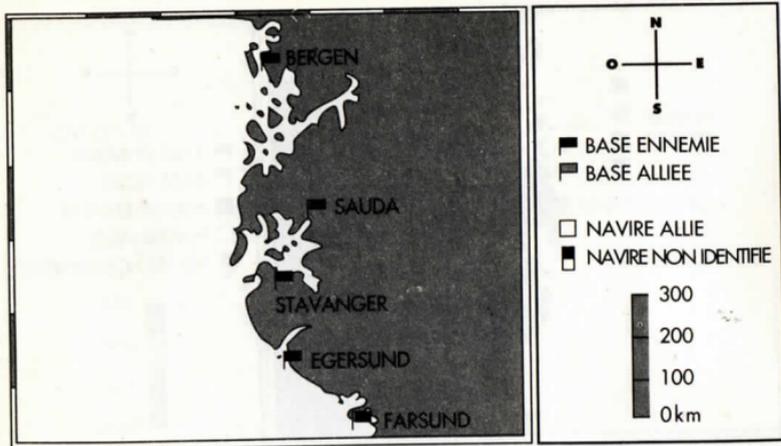
El buque de carga que transporta los contenedores, y los 5 barcos de guerra que le escoltan han sido localizados al sur de BERGEN (D-1). Tu misión es atacar el convoy y hundir el buque de carga, a toda costa.



9.5 Misión n.º 5 en el MAR DEL NORTE *

La LUFTWAFFE ha dañado seriamente tu barco. Te refugias en los FIORDOS (E-2) para reparar los daños. La radio te informa de que barcos enemigos se dirigen a tu posición a toda velocidad.

No tienes alternativa: debes enfrentarte a ellos y volver después a la base de BERGEN (D-1).



9.6 Misión DELTA en el MAR DEL NORTE *

Misión de vigilancia. Abandonas tu base, totalmente cargado con combustible y municiones. Patrullarás por la zona indicada en el mapa. Puedes detenerte en los puertos aliados para realizar las reparaciones necesarias y repostar. El Almirantazgo cuenta contigo para infligir importantes pérdidas en el enemigo.

X/ALGUNOS CONSEJOS DEL ALMIRANTE WALKIRIE

NAVEGANDO CERCA DE LA COSTA:

Reduce tu velocidad a la mitad y vigila continuamente el medidor de profundidad. En estas zonas del mapa, la profundidad del fondo varía mucho y puedes embarrancar.

REDUCIENDO LA VELOCIDAD AL NAVEGAR POR UN PUERTO:

Para reducir instantáneamente la velocidad deber invertir los motores. Pasa de 1/2 o FULL (MAXIMA VELOCIDAD) en velocidad hacia adelante a FLANK (TODA POTENCIA) en velocidad hacia atrás, después, cuando la velocidad del barco esté al mínimo, pasa a la posición STOP (PARADA).

POSICION FLANK (TODA POTENCIA):

Es igual a dar toda la potencia de los motores. Sólo puedes permanecer en esta posición durante unos minutos. Cuando los mecánicos detectan un calentamiento excesivo de los motores, la potencia se reduce a la posición FULL (MAXIMA VELOCIDAD). Por razones de seguridad, es mejor emplear la posición FLANK durante las batallas o durante una retirada de emergencia.

TIMON INUTILIZADO:

Si el timón está dañado, reduce la velocidad todo lo que puedas para que la tripulación pueda repararlo.

CAMBIO DE RUMBO:

Reduce la velocidad (posición 1/2) y cambia el rumbo. Cualquier tipo de maniobra se realiza más fácilmente a velocidades bajas.

ATAQUES DE AVIONES ENEMIGOS:

Cuando te envíen a una misión cerca de bases, puede ocurrir que los aviones alemanes envíen STUCKAS para hundirte. Estos aviones dejan caer las bombas cuando están justo encima de ti. Los cañones son las únicas armas que tienes para defenderte.

XI/GLOSARIO

A.D.S.	Advanced Destroyer Simulator (simulador avanzado de destructores).
R.A.F.	Royal Air Force (Fuerza Aérea Real).
H.Q.	head Quarter (Cuartel General).
T.T.	Torpedo tube (tubo lanza-torpedos).
ALCANCE	escala graduada para ajustar los disparos.
ALMIRANTAZGO	Mando Superior de la Armada.
CALADO	medida cúbica de agua desplazada por un barco.
CRUCERO	rápido barco de guerra encargado de la vigilancia.
DESTRUCTOR	barco de guerra ligero con artillería pesada.
MILLA	medida náutica (1.852 metros).
NUDO	medida de velocidad náutica = 1 milla por hora.

XII/PARA EMPEZAR A JUGAR

Tras cargar el juego (lee el capítulo V), aparece la pantalla de presentación y después el MENU PRINCIPAL, en el que seleccionas las opciones que quieras con el joystick o con las teclas de las flechas. Con la tecla RETURN, valida la opción «CAMPAÑAS EN EL MAR MEDITERRANEO» y la opción MISION N.º 1.

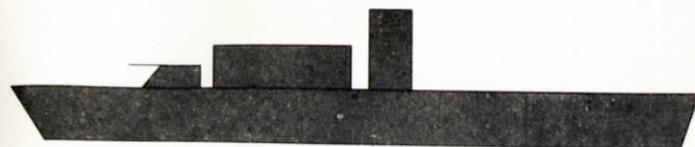
Valida la opción «INICIAR EL JUEGO». Después, un INFORME * te da las instrucciones necesarias sobre la MISION DE VIGILANCIA que debes realizar en un tiempo determinado.

Localiza tu objetivo en el mapa y pulsa la tecla si deseas volver al INFORME. Ahora estás en la carlinga del piloto de tu DESTRUCTOR. Sitúa los motores en la posición 1/2 hacia adelante y gira el TIMON A BABOR (izquierda) para salir del puerto. Cuando llegues a alta mar, selecciona el MAPA con la tecla F6 y traza la mejor trayectoria para alcanzar tu objetivo tan rápido como te sea posible.

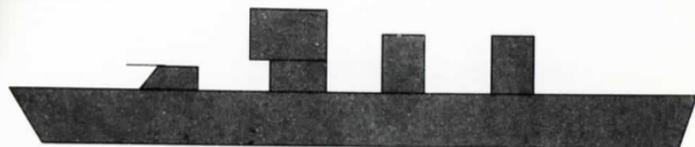
Para familiarizarte con los controles de pilotaje y disparo, lee los capítulos 4 y 6. ¡Buena suerte!

XIII/BARCOS: VERSION PARA AMSTRAD

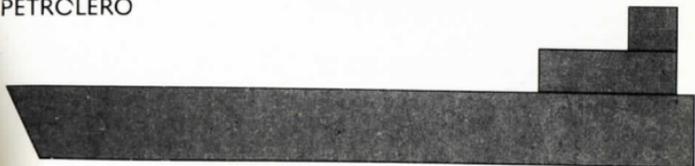
DESTRUCTOR



CRUCERO



PETROLERO



BUQUE DE CARGA

