

# D-DAY



Distribuido por: PROEIN S.A.  
Marqués de Monteagudo, 22  
28028 MADRID

D - DAY - EL DÍA D  
COPYRIGHT FUTURA / LORICIEL 1992

- I. Introducción, prólogo del editor
- II. Introducción Histórica
- III. D-Day, el día D según Loriciel:
  - Algunas cifras de DDay
  - Diferencias importantes entre la realidad y el juego
- IV. Comienzo rápido
- V. Carga del juego:
  - Atari 520 ST, 520 STE con extensión de memoria, 1040 ST, 1040 STE
  - AMIGA 500 con extensión de memoria, 500+, 600 y 2000
  - Amstrad CPC Disco
  - IBM PC y compatibles:
    - V.1 Problemas de memoria en los PC
    - V.2 Carga del juego en IBM PC y compatibles:
      - Versión EGA/VGA desde disquetes
      - Versión EGA/VGA desde disco duro
      - Dos opciones de carga en PC
      - Otros problemas de los PC
      - Disquete de grabación de partidas
- VI. La ergonomía del juego.
- VII. Menú principal
- VIII. Salir
- IX. Disco
- X. Opciones:
  - A. Bando del jugador
  - B. Bando de las fuerzas del Eje
  - C. Simulaciones
  - D. Los iconos de la parte inferior de la pantalla
- XI. Misiones
- XII. Protección
- XIII. Los cuatro tipos de simulación:
  - XIII.1 Los Soldados
  - XIII.2 Los paracaidistas
  - XIII.3 El bombardero:
    - Teclas
    - Un consejo
  - XIII.4 Los tanques:
    - Cómo dar una orden de desplazamiento
    - Cómo jugar
- XIV. Overlord:
  - XIV.A. Los iconos de la parte inferior de la pantalla:
    - 1. El conejo, velocidad de desarrollo
    - 2. Los paneles, opción de visualización
    - 3. La página, buscar en una lista
      - a) Lista de combates actuales
      - b) Lista de hombres y lugares:
        - (1) Lista de unidades

(2) Lista de lugares

4. Las flechas, desplazamiento por el mapa
5. La lupa, ampliar la vista del mapa
6. Las páginas, visualizar el balance
7. El panel, ir a las opciones de juego

XIV.B. Desarrollo

XIV.C. El mapa

XIV.D. Visualizar una unidad:

1. Ok
2. Orden
  - 2.1. Notas importantes
2. Información
4. Combate

XIV.E. Los combates:

1. Propuesta de combate
2. Informaciones sobre el combate
3. Participar en un combate

XV. Conclusiones

### CODIGOS DE ACCESO DE D - DAY

Página 1	AZE	FGH	RER	TRA	EEA	OLL	FGH
Página 2	SZD	SDD	RTT	ERR	ERT	OMP	FGH
Página 3	CDF	FGD	ZEE	DFG	DFG	ERT	FGD
Página 4	VDF	BCV	RTA	DFG	AZE	HFF	BCV
Página 5	DDD	BBV	ACD	ERT	EAZ	FFF	BBV
Página 6	ZER	BEF	ERT	FGG	EZE	MLO	VBN
Página 7	QQT	VVV	DFG	DFG	ZEE	POL	VVV
Página 8	ZER	DGO	BCV	NBF	SKI	FGH	FGH
Página 9	RTF	DFQ	BVD	DFG	ZRU	SDD	CVB
Página 10	GDQ	LSP	DFG	THS	ERT	FGD	VBN
Página 11	SDZ	ERT	ERR	RRR	FGG	BCV	LJK
Página 12	FEE	FGG	UUT	GGG	DFG	BBV	MOI
Página 13	FEZ	DFG	TRZ	HHH	NBF	BEF	HFF
Página 14	QRS	NBF	TER	FGD	DFG	VVV	FFF
Página 15	GGG	DFG	EEE	PJJ	THS	DGQ	MLO
Página 16	ZER	THS	ERT	RRR	RRR	DFQ	POL
Página 17	QQQ	RRR	FGG	GGG	GGG	ERT	FGH
Página 18	GDF	GGG	DFG	HHH	HHH	FGG	SDD
Página 19	ERT	HHH	NBF	HFG	ZER	DFG	FGD
Página 20	GDS	HFG	DFG	ERT	GGG	NBF	BCV
Página 21	FGG	ERT	THS	RTY	HHH	DFG	BBV
Página 22	UTT	RTY	RRR	RTY	HFG	THS	BEF
Página 23	UFG	RTY	GGG	YYY	ERT	RRR	VVV
Página 24	HFG	YYY	HHH	DFR	DDD	GGG	DGQ
Página 25	ERR	DFR	FFD	ZER	RTY	HHH	TYU
Página 26	TTT	ZER	QSD	DFG	YYY	TTR	JGH
Página 27	GGG	DFG	EFF	QQQ	DFR	GGG	JHG
Página 28	ERT	QQQ	RRE	ZEE	ZER	RRR	HHH

## I. INTRODUCCIÓN, PRÓLOGO DEL EDITOR

La guerra no es un juego, y este juego no es una guerra.

El equipo de Loriciel, que ha concebido este juego, respeta profundamente a los hombres y mujeres que pagaron con sus vidas por la liberación de Europa. Loriciel no tiene la intención de copiar o simular en este juego la realidad, ya sea triste o heroica.

Los problemas técnicos o deontológicos que nos han alejado de esta realidad histórica son consecuencia del deseo de crear un producto para el gran público, apto para todo el mundo. Durante estos casi tres años de desarrollo, hemos intentado adquirir un difícil compromiso: construir un producto interactivo, interesante y divertido respetando los acontecimientos gloriosos y dolorosos. ¿Lo hemos conseguido? A ti le corresponde contestar mediante tus indicaciones y consejos.

Hemos trabajado con gran cantidad de documentación para realizar este juego, y nos hemos dado cuenta rápidamente que hacer un juego como este es una obra colosal.

Millones de hombres, hazañas individuales, golpes de suerte y de mala suerte..., todo parecía indicar que no debíamos intentar un calco de la realidad. Por tanto, decidimos mantener el espíritu de D-Day por encima de los detalles.

El jugador experto encontrará, como nosotros, gran cantidad de obras. Es importante tener en cuenta que algunos libros ofrecen informaciones contradictorias, como por ejemplo las pérdidas del bando alemán. Por tanto, deseamos indicar claramente que el aspecto histórico de la simulación de este acontecimiento está absolutamente limitada.

Esperamos que los historiadores nos perdonen, y que comprendan que incluso aunque todos los ordenadores más potente del mundo "se dieran la mano", aún así no podrían simular un acontecimiento de estas dimensiones.

Intervienen tantos factores humanos, geológicos, meteorológicos, mecánicos..., que un simple microordenador no es capaz de generarlos... y por otro lado, el hecho de que tú, el jugador, intervengas desde el primer momento, modifica completamente el curso de la historia.

Nuestro deseo de limitarnos al aspecto estratégico nos ha permitido evitar siempre la intervención de la violencia y de la sangre, y nunca hemos tomado partido, ya que no era esta nuestra función.

Hemos querido, ante todo, realizar un producto para todos y, modestamente y en la medida de lo posible, avivar el recuerdo de este momento tan sumamente importante de nuestra historia que fue el 6 de junio de 1944.

Esperamos que el juego provoque tu curiosidad y tus deseos de informarte. El mañana se construye también con los recuerdos.

Gracias por elegir este juego Futura editado por Loriciel.

## II. INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

En 1939, Europa deja de admitir que Alemania sea una gran potencia que viola los tratados de desarme. Francia pretende atemorizar a los Alemanes y sus generales gracias a la tranquilidad injustificada que inspira la fiabilidad de sus defensas. Cuando Hitler invade Austria, nadie parece conmoverse.

Este inmovilismo le da seguridad y engulle toda Europa en pocas semanas, sin prejuicios para firmar tratados que facilitan sus planes.

El lector crítico de su libro "Mi lucha" comprenderá que Hitler pretende reinar solo en el mundo, y que menosprecia todas las razas, salvo la suya.

Un país resiste a la invasión sin comprometerse: Inglaterra. Inglaterra se convierte entonces en un símbolo, pero también en un posible punto de partida para un contraataque.

Los americanos entran también en la guerra y se arman, convirtiéndose poco a poco en la primera potencia militar del momento.

El frente ruso no será suficiente, y se hace evidente que es necesario establecer una cabeza de puente importante en el norte de Europa.

Tras muchas experiencias más o menos afortunadas de desembarco, los aliados eligen de nuevo esta solución

para ir de Inglaterra a Francia. Pero entonces se puede observar claramente que ambos bandos se movilizan en torno a esta eventualidad.

En Alemania, el mariscal Rommel organiza la defensa.

Semejante organización, tanto de medios como de hombres y de material, tuvo, sin embargo, inconvenientes en el último minuto.

Por ejemplo, los aliados pensaron que los espías lo sabían todo sobre el desembarco porque los nombres clave elegidos para las operaciones aparecían en los crucigramas de algunos periódicos. Ulah, Omaha, Neptune, Overlord y Mulberry eran algunas palabras que había que resolver en los periódicos durante los días inmediatamente anteriores al Día D.

A pesar de que las condiciones climáticas eran inestables, el día del desembarco, el D Day, queda fijado en el 6 de junio. Lugar: las costas de Normandía.

250.000 hombres se van a enfrentar. El mayor desembarco de la historia estuvo precedido por bombardeos intensivos, pero muchas fortificaciones estaban aún intactas cuando los aliados llegaron a Francia.

La resistencia jugó un papel muy importante en la preparación del D Day, suministrando los planes de defensa, ralentizando los trabajos mediante acciones de sabotaje, ayudando a los aliados que desembarcaban.

Poco antes del desembarco, la resistencia francesa, tan activa como eficaz, fue prevenida por la radio BBC y sus famosos mensajes personales. El más famoso reproducía unos versos de Verlaine. El coronel Myre interceptó estos versos el 5 de junio, transformando por error *langueur* (languidez) en *longueur* (longitud), y comprendió que el desembarco era inminente; sus superiores no le escucharon.

Hubo también multitud de detalles afortunados para los aliados durante el desembarco. Uno de los más conocidos fue que no se quiso despertar a Hitler y que, consecuentemente, nadie tuvo los medios necesarios para dar las órdenes adecuadas. Por ejemplo, las divisiones de Panzers no se pudieron utilizar durante las primeras horas. Estos detalles se tienen en cuenta en el juego en forma de opciones.

El 6 de junio de 1944, cogiendo por sorpresa a las defensas alemanas, una inmensa flota de navíos de guerra y de comercio, y de vehículos de desembarco, todos ellos apoyados por una fuerza aérea considerable, desembarca en las playas normandas situadas entre las desembocaduras de los ríos Orne y Vire.

La operación Overlord, que dirige el general Eisenhower, asistido por el general Montgomery, ha comenzado...

### III. D-DAY, EL DÍA SEGÚN LORICIEL

Algunas cifras de DDay

DDay cuenta con 60 Km de costa, 250.000 hombres, de ellos 176.000 aliados. DDay supuso 30 meses de trabajo, 75.000 líneas de programa, el trabajo de un músico, 3 diseñadores gráficos y 7 programadores.

Diferencias importantes entre la realidad y el juego

Se llama unidad a cualquier grupo de hombres. Hay 86 unidades.

Hay 114 lugares, 129 de los cuales pueden cambiar de bando; puede haber 42 combates simulados generados por el programa. En cada lugar no se pueden encontrar más de 2 unidades del mismo bando. Los combates pueden enfrentar a un máximo de cuatro unidades.

Los nombres no se respetan siempre, y los informes de las fuerzas no son reales, ya que hubiera resultado excesivamente complejo. Por la misma razón los efectivos de las unidades se indican de forma simbólica; representan una indicación de fuerza y no de cantidad real.

### IV. COMIENZO RÁPIDO

Antes de entrar a fondo en este manual, te indicamos aquí la forma de entrar en D Day. Pero incluso para los impacientes, aconsejamos leer todo el manual antes de introducirse de lleno en el juego.

De hecho, este juego es muy especial, ya que hay muchas formas diferentes de jugar.

Te aconsejamos, para empezar, que sigas el orden siguiente:

Carga el juego tal y como se indica más adelante. Comenzará la introducción con una música que podrás suprimir pulsando la barra espaciadora (en PC, el menú aparecerá cuando acabe la música).

1º Pasa a las OPCIONES y selecciona los casos más simples (serás informado del resultado de los combates - no diriges las fuerzas del Eje - Hitler no se despierta - la 2ª división Panzer no ataca - tiros de tipo arcade).  
2º Pasa a las MISIONES. Aquí llevarás a cabo el entrenamiento. Efectúa al menos 4 misiones de cada una de los 4 cuerpos propuestos (Infantería, Paracaidistas, Bombardero y Tanques).

3.1º Pasa a OVERLORD. Es el juego completo, con el control de todas las unidades y del tiempo. Déjale guiar por el curso de los acontecimientos. Dependiendo de la hora, se irán desarrollando algunos combates, en los que se te propondrá que participes; puedes negarte, pero entonces el resultado de la batalla será mucho más incierto.

O bien:

3.2º Pasa a OVERLORD y, mediante el mapa, da órdenes a tus unidades, marcando sobre ellas; ¿desplazamiento o ataque? La estrategia depende de ti.

O bien:

3.3º Pasa a OVERLORD y efectúa la misión general que se propone en el BALANCE. Tendrás que tomar algunos objetivos y destruir otros.

3.4º Pasa a OPCIONES, elige las fuerzas del Eje (los Alemanes), vuelve a OVERLORD y da tus órdenes. DDay es un auténtico rompecabezas para los amantes de los juegos de guerra.

### V. CARGA DEL JUEGO

Atari 520 ST, 520 STE con extensión de memoria, 1040 ST, 1040 STE

*DDay sólo funciona en ordenadores equipados con 1 MB de memoria o más*

Inserta el disquete "D DAY 1- DISK 1 -" en la unidad interna y enciende el ordenador.

AMIGA 500 con extensión de memoria, 500+, 600 y 2000

*DDay sólo funciona en ordenadores equipados con 1 MB de memoria o más.*

Inserta el disquete "D DAY - DISK 1 -" en la unidad interna y enciende el ordenador.

Amstrad CPC disco

Enciende el ordenador. Inserta el disquete "D DAY 1 - DISK 1 -" en la unidad interna. Teclea RUN "DDAY".

ATENCIÓN: la versión AMSTRAD de DDay es reducida. En realidad, hubiera sido absolutamente imposible que este programa se adaptara a la memoria de los CPC. Hemos intentado realizar, a pesar de todo, una versión de DDay, aunque es bastante diferente de la versión para ordenadores de 16 bits.

Por lo que respecta a este manual, hay muchos capítulos que no se aplican a CPC y, en particular, la partida OVERLORD no existe.

IBM PC y compatibles

Enciende el ordenador y carga el DOS.

*V.1 Problemas de memoria en los PC*

Para ejecutar DDay en tu PC, necesitarás un mínimo de 548.000 octetos de memoria disponibles, aparte de la memoria expandida.

Si aparece el mensaje Not enough memory tras cargar DDay, se tratará sin duda de un problema de memoria. Para saber la memoria que queda disponible teclea MEM o CHKDSK y pulsa ENTER. Si la memoria disponible es inferior a la cifra antes citada, tienes dos posibilidades:

1º Libera memoria modificando los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS, para lo cual tendrás que consultar la documentación del sistema operativo (DOS). Por ejemplo:

- Reduce el número de FILES y BUFFERS del fichero CONFIG.SYS.

- Dejar como comentarios los programas residentes o que ocupen memoria como DOSKEY, SMARTDRIVE, SHARE, SETVER, etc...

- Si tienes el DOS 5.0 o una versión posterior, verifica que los programas residentes estén cargados en la memoria alta con LH y DH.

2º Crea un disquete de arranque. Inserta un disquete nuevo en la unidad A (por ejemplo). Formatealo tecleando FORMAT A:/S y ENTER.

Luego tendrás que volver a encender el PC con este disquete en la unidad; entonces tendrás memoria suficiente.

*V.2. Carga del juego en IBM PC y compatibles.*

Versión EGA/VGA desde disquetes

Inserta el disquete D DAY - DISK 1 - " en la unidad (A o B).

Tecllea A: (o B:).

Tecllea DDAY para cargar el juego.

Versión EGA/VGA desde disco duro

Si quieres instalar "D DAY" en tu disco duro es muy aconsejable hacer lo siguiente:

Inserta el disquete "D DAY - DISK 1 -" en la unidad.

Tecllea A:

Tecllea INSTALL C: si el disquete se encuentra en la unidad A: ( o B: e INSTALL C: si el disquete se encuentra en la unidad B:).

El ordenador efectuará entonces las copias necesarias en el disco C, y creará un directorio denominado "DDAY" si quieres crear al directorio en el disco D, tecllea INSTALL D:).

Para cargar el juego desde el disco duro, debes ir antes al directorio DDAY. Para conseguirlo, tecllea CD DDAY.

Luego, tecllea DDAY.

O bien:

Dos opciones de carga en PC

DDAY J: anula la lectura del joystick; en algunos PC sin joystick, la dirección de memoria reservada para este periférico se utiliza para otras cosas. El juego perderá entonces mucho tiempo leyendo los errores, lo que se traducirá en una ralentización del juego y en un montón de "clicks" a destiempo.

DDAY L: si el juego va demasiado lento en tu PC (potencia inferior a 386SX).

Es posible combinar las dos opciones teclleando DDAY J L.

Otros problemas de los PC

La velocidad de desplazamiento del ratón se puede configurar desde el DOS. No olvides que si has modificado los parámetros iniciales, por ejemplo para un programa de diseño, es posible que tengas (lentitud excesiva). Para evitarlo, cambia a los parámetros normales.

Disquete de grabación de partidas

Prepara un disquete nuevo formateado para grabar la partida. Hemos preferido grabar estos datos en un disquete mejor que en el disco duro, con el fin de que puedas grabar partidas sin límite, y de limitar el acceso a tu PC.

## VI. LA ERGONOMÍA DEL JUEGO

Inmediatamente después de la carga, el juego te pedirá que indiques la tarjeta gráfica que utiliza tu ordenador. Si puedes utilizar el modo VGA de 256 colores, pulsa la tecla de función F4 de MCGA. Si tu pantalla VGA sólo soporta 16 colores, o si tu ordenador es lento, elige VGA pulsando la tecla F3. Para las pantallas de tipo EGA, elige EGA. Para saber el tipo de tarjeta de video que tiene tu ordenador, consulta el manual de la tarjeta o prueba todas las opciones diferentes a partir de EGA.

Indica también la tarjeta de sonido pulsando la tecla de función correspondiente.

El ratón es recomendable para los PC (obligatorio en ST y AMIGA), pero tienes la posibilidad de jugar con el teclado. Las teclas de dirección dirigen el cursor, la barra de espacio simula el botón izquierdo del ratón, mientras que el botón derecho queda reemplazado por la tecla Return (Enter o Intro).

A lo largo del manual, el verbo "marcar" indicará una pulsación del botón izquierdo del ratón.

Comienza la introducción. Puedes cortarla pulsando espacio o marcando. Ahora podrás ver el menú principal.

## VII. MENÚ PRINCIPAL

Las opciones que aparecen son las siguientes:

Salir, Disco, Opciones, Misión y Overlord.

Marca la palabra que quieras seleccionar.

## VIII. SALIR

Permite detener el juego y volver al DOS; en algunos ordenadores esto no es posible; será necesario apagar el ordenador y volverlo a encender.

## IX. DISCO

Volver al juego: Permite continuar la partida.

Inicializar la partida: permite comenzar de nuevo desde el principio de las operaciones, borrando la partida actual (pero sin borrar las partidas grabadas en el disquete).

Grabar la partida actual: como su nombre indica, permite interrumpir una partida que quieras continuar más adelante.

Prepara el disquete de partidas.

Cargar una partida: permite continuar una partida interrumpida.

## X. OPCIONES

Puedes modificar las opciones de juego a tu gusto, para lo que tendrás que marcar las partes modificables del texto.

A. Bando del jugador:

- *Eres el general...*

Marca el nombre del general para cambiarlo e introducir el tuyo.

Máximo: ocho letras.

- *Controlas las acciones de los aviones (SI/NO) de ...*

Puedes elegir las fuerzas armadas que podrán pedirte ayuda durante ciertos combates.

- *Para todos los combates*

Elige el nivel de dificultad (fáciles, complejos o todos los combates).

- *Quieres ver las escenas de introducción*

Puedes ver o no las escenas de introducción de los combates.

Marca No para jugar más rápido.

- *Serás informado del resultado de los combates.*

También tienes la posibilidad de estar informado del resultado de todos los combates que se desarrollen. Si eliges NO, el juego será más difícil.

B. Bando de las fuerzas del Eje

- *No puedes dirigir las fuerzas del Eje*

Podrás o no dar las órdenes para lo alemanes. ¡Sólo para expertos!

- *Hitler se despierta y la 2ª división Panzer ataca.*

Si Hitler se despierta, la partida será más difícil, y lo mismo ocurrirá si la 21ª división Panzer contraataca.

C. Simulaciones

- *Los disparos de los tanques son de tipo arcade*

En modo arcade, los disparos de los tanques son simples. Es suficiente con tener en el punto de mira del cañón al enemigo. En modo de simulación, el obús sigue una trayectoria parabólica más cercana a la realidad, por lo que será necesario ajustar el tiro.

- *El viento afecta a los paracaidistas.*

Hace más difícil el aterrizaje.

D. Los iconos de la parte inferior de la pantalla

Validar:

Graba las opciones modificadas.

Salir:

Sale de este menú sin grabarlo.

Recuperar:

Vuelve a los valores por defecto.

## XI MISIONES

Antes de elegir la opción OVERLORD, y a modo de entrenamiento para el Día D, es posible participar, gracias a esta opción, en misiones aisladas. Las misiones no tienen consecuencias en el Día D.

Marca para entrar en la sala de misiones donde aparece el menú que te permitirá elegir el cuerpo en el que participarás. Hay 4 simulaciones diferentes (para cada uno de los 4 cuerpos de las fuerzas armadas), dos en visualización 3D y 2 en un estilo más arcade que permite visualizar un importante número de hombres.

Una vez efectuada la selección de fuerza armada, se te propone la primera misión. Hay siete misiones diferentes por cada fuerza:

Las tres primeras misiones son muy sencillas. Las hemos diseñado así porque permiten acostumbrarte a cada simulación de cada fuerza armada. Por lo tanto te aconsejamos que comiences siempre por la misión número 1.

OTRA: Te propone otra misión diferente, hasta que se agoten.

SI:

Aceptas la misión propuesta

NO:

Rehusas cualquier misión por esta vez

## XII. PROTECCIÓN

Si comienzas a jugar, aparecerá una pantalla de validación de la protección una sola vez, y no volverá a mostrarse durante todo el resto del juego.

Se te pedirá que verifiques si el código XX de la página YY es ZZ. Busca en el manual la página que se te indica y busca en su parte inferior el código correspondiente.

Ejemplo: El código 3 de la página 6 es ERT.

**Nota:** Debido a las variaciones producidas en la traducción de este manual al castellano, hemos incluido en la página, 2 la lista completa de las protecciones necesarias para acceder al juego.

## XIII. LOS CUATRO TIPOS DE SIMULACIÓN:

Veamos ahora cómo se juega en cada una de las cuatro simulaciones:

Has elegido en la opción MISION del menú principal una de las siguientes:

### XIII.1 Los soldados

Vas a dirigir un número más o menos importante de hombres a lo largo de las misiones. Entre ellos encontrarás médicos, artilleros con morteros, expertos en explosivos, en radio, etc.

Elige con cuidado tu estrategia de ataque. Protege especialmente a los médicos y a los morteros. Si, por ejemplo, te quedaras sin médicos, tus heridos irían muriendo durante la partida.

¿Te acuerdas de tu misión? ¡Pues vamos allá!

En la parte superior derecha de la pantalla aparece el radar, que simboliza el teatro de operaciones. Pulsa el botón derecho del ratón para que desaparezca. Si marcas en la zona clara del radar (y si mantienes el botón izquierdo pulsado), podrás desplazarte rápidamente por el campo de batalla.

Para desplazar a tus soldados no tienes más que marcar uno de ellos, con lo que aparecerá a su alrededor un cuadrado negro (eso quiere decir que el soldado está seleccionado); luego, pulsa por segunda vez en su destino

y el desplazamiento habrá terminado.

Los hombres no son máquinas: ten en cuenta que habrá algunos de ellos que se resistan a ejecutar una orden al momento.

Veamos brevemente los iconos de la parte inferior de la pantalla. Cuando lo marques, se llevará a cabo la acción correspondiente.

1. Verás la acción que efectúa el soldado seleccionado: la imagen se centra en él.

2. El icono +- permite pasar secuencialmente de un soldado a otro (inútil para la misión con un sólo soldado).

3. Caracteriza el tipo de soldado mediante un icono correspondiente

4. Las flechas de dirección permiten desplazar la ventana de pantalla por el campo de batalla.

5. Fusil, Granada, Mortero. Al marcar una de las armas, aparece una diana en la pantalla. Apúntala hacia el soldado, el tanque o el bunker enemigo. Tu soldado disparará continuamente hasta que reciba la orden contraria.

Si tu soldado no es un especialista en morteros no podrá utilizar esta arma.

6. La taza de café detiene la acción que está efectuando el soldado seleccionado.

Puedes abandonar la partida mediante la tecla ESC, con lo que perderás la misión.

### XIII. 2 Los paracaidistas

Los paracaidistas son más o menos importantes en el desarrollo del juego según su tipo (soldado, médico, radio o mortero). Sus números van del 1 al 10

El objetivo es conseguir que aterricen sobre una zona determinada. Esta zona ha sido balizada por la resistencia (3 pequeñas hogueras). Cualquier paracaidista que aterrice fuera de esta zona está perdido irremisiblemente.

Las trayectorias de los paracaidistas dependen de las acciones del paracaidista y de los vientos horizontales y verticales opcionales (ver el menú de opciones), que pueden visualizarse marcando sobre la manga, situada en la parte inferior derecha del tablero de control.

Hay una vista de radar donde se indica la zona de aterrizaje mediante una línea roja situada en la parte inferior del radar. Los paracaidistas están representados como puntos rojos, y la ventana se visualiza con la ayuda de un rectángulo marrón claro que puedes desplazar con el ratón.

Para dirigir un paracaidista, es necesario seleccionarlo antes; aparecerá una flecha debajo de él.

También se le puede dar órdenes, ya sea marcando los botones del tablero de control, o con la ayuda de las teclas F1 a F4. Las órdenes son (del 1 al 4): descenso normal, descenso rápido, izquierda y derecha.

Todos los comandos del tablero de control se confirman mediante el botón izquierdo del ratón, mientras que el botón derecho no sirve más que para hacer aparecer una vista de radar en la esquina de la pantalla.

1. Verás la acción que efectúa el soldado seleccionado: la imagen se centra en él.

2. El icono +- permite pasar secuencialmente de un soldado a otro (inútil para la misión con un solo soldado).

3. Caracteriza el tipo de soldado mediante un icono correspondiente.

4. Las flechas de dirección permiten desplazar la ventana de pantalla por el cielo.

5. Descenso normal.

6. Descenso rápido.

7. Girar a la izquierda.

8. Girar a la derecha.

9. Manga.

Todo paracaidista que salga del campo visual se considera perdido.

Si la tela de un paracaidista toca una hoguera, aunque sólo lo roce, el paracaidista se estrellará contra el suelo.

Puedes abandonar la partida mediante la tecla ESC, con lo que perderás la misión.

Un detalle más que es importante recalcar: los paracaidistas pueden abrazarse a la cúspide del campanario.

### XIII. 3 El bombardero

Verás en pantalla un B-17G, que podrás pilotar en esta simulación simplificada.

\* Peso: en vacío, 16.390 Kg, máximo en despegue, 29.710 Kg.

\* Dimensiones: envergadura 31,62 m, longitud 22,66 m, superficie alada 131,92 m<sup>2</sup>.

\* Armamento: 13 metralletas de 12,7 mm y hasta 7.985 Kg de bombas.

En la parte inferior de la pantalla aparecerán las indicaciones de vuelo.

De derecha a izquierda: altitud, velocidad, inclinómetro, maneta de gases, posición de la manga y brújula.

Los objetivos posibles se indican sobre el terreno mediante una flecha verde con un número asociado.

Atención: dependiendo de la misión, algunos objetivos no deben ser destruidos, y el número de bombas es limitado. No bombardees todo lo que veas. Por ejemplo, un bunker que tengas que destruir puede estar demasiado cerca de un puente que tus tropas necesitarán utilizar más adelante.

Teclas

Las flechas controlan la palanca, es decir, dirigen el avión. El + y el - del teclado numérico controlan la maneta de gases.

Hay una cámara exterior que puedes desplazar mediante las teclas F1 y F2 para ver en torno al avión, y con las teclas F3 y F4 para ver por encima y por debajo del avión.

Pulsa espacio para lanzar las bombas.

Cuando una bomba llega al suelo, su explosión puede destruir o dañar únicamente un objetivo. Cuando todos los objetivos hayan sido destruidos la misión habrá terminado.

Puedes abandonar la partida mediante la tecla ESC, con lo que perderás la misión.

Atención: ten en cuenta que si aparece el mensaje "Fin de misión" o "Misión cumplida" antes de pulsar ESC, podrías perder una misión correctamente efectuada por precipitación.

Un consejo: Selecciona una altitud suficientemente baja como para bombardear correctamente, pero controla la altura constantemente para no estrellarte. Cuidado con las velocidades y las altitudes excesivamente bajas, ya que puedes provocar una pérdida de sustentación del avión. Estás pilotando un B-17, un enorme avión que volaba casi siempre a gran altura.

#### XIII.4 Los tanques

##### SHERMAN M-4

\* Año de entrada en servicio: 1941

\* Velocidad máxima: 52Km/h

\* Peso: 40 tm

\* Longitud: 2,66 m.

\* Armamento: cañón de 75 mm + 2 ametralladoras

El Sherman M4 fue sin duda el carro de combate más importante de los aliados durante la Segunda Guerra Mundial.

Puedes pilotar de 1 a 5 tanques, darles órdenes de desplazamiento, de tiro, o como espectador, asistir a los combates de cada uno de ellos.

Para elegir el tanque en el que vas a estar, pulsa las teclas 1 a 5. Si no hay más que dos SHERMAN, sólo serán válidas las teclas 1 y 2.

Hay 6 vistas diferentes para cada uno de los SHERMAN.

Para pasar de una vista a la siguiente, usa las teclas de función siguientes:

##### F1 Vista del piloto

Las flechas del teclado (ya sean las del teclado numérico o las teclas independientes) dirigen el vehículo. Controla constantemente los indicadores verde o rojo sobre el estado de las orugas (track) y del motor (engine).

##### F2 Vista con anteojos

##### F3 Vista del artillero

Además de los comandos de desplazamiento, las teclas 7 y 9 del teclado numérico hacen girar la torreta independientemente.

La barra de Espacio de la orden de dispara cuando se suelta.

Si antes de soltar la barra de Espacio pulsas la flecha arriba o abajo del teclado, ajustarás la elevación del cañón.

##### F4 Vista del ametrallador

El ratón desplaza el visor, y los botones funcionan como gatillo.

##### F5 Vista de cámaras exteriores

Es imposible controlar el tanque desde esta vista. Se puede cambiar el ángulo de visión con las flechas arriba, abajo, derecha o izquierda. Esta vista es muy práctica cuando el tanque está en desplazamiento automático.

##### F6 Visualización del mapa de control

Permite tener a mano información sobre las posiciones, y dar órdenes de desplazamiento a tus tanques.

Se puede clarificar la vista si se eliminan los árboles, las carreteras... Para eliminar o mostrar cualquiera de estos elementos es necesario marcar sobre la leyenda correspondiente.

El número de tanque que aparece en pantalla es el del tanque en el que te encuentras. Puedes cambiar de tanque con las teclas 1 a 5 o marcando sobre el mensaje del mapa "TANK # N". Tras marcar, podrás ver qué está haciendo ese tanque en ese momento.

Cuando selecciones un tanque, una cruz negra indica el objetivo del tanque. Si el tanque no está en combate sino en desplazamiento, intentará aproximarse a su objetivo. Si en su trayecto encuentra enemigos, los alcanzará automáticamente y, si vence, continuará su camino.

##### Cómo dar una orden de desplazamiento

Pulsa la tecla 2 para seleccionar el tanque nº2. El cuadradito verde correspondiente parpadeará en el mapa. En la parte superior derecha aparecerá un resumen sobre el estado del Sherman.

Ahora marca en el mapa el punto de destino para el Sherman nº2. La crucecita negra simboliza ese punto.

##### Cómo jugar

Te aconsejamos que comiences la misión pulsando la tecla F6. Una vez sobre el mapa, da tus órdenes de desplazamiento a todos tus tanques. Lo más rápido es enviar los tanques en direcciones dispersas, cada uno hacia un objetivo, aunque esta táctica requiere una gran maestría. Comienza agrupado. Durante el desplazamiento hacia los objetivos pasa a la vista F5, y desplázate de un Sherman a otro pulsando las teclas 1 a 5.

Ahora decide con que tanques vas a entrar en combate, y pulsa la tecla F3 o F4. Si asistes a un combate como espectador, tus posibilidades de éxito se verán reducidas, así que, ¡arriésgate!

Puedes abandonar la partida en cualquier momento pulsando la tecla ESC, con lo que perderás la misión.

Atención: ten en cuenta que si aparece el mensaje "Fin de misión" o "Misión cumplida" antes de pulsar ESC, podrías perder una misión correctamente efectuada.

## XIV. OVERLORD

Es el nombre en clave del desembarco, cuya primera fase se denominó Neptune. Aparece el mapa; la hora está arriba a la izquierda. El juego comienza el 5 de junio de 1944 a las 23:30 horas y finaliza el 6 de junio a medianoche, hora del balance final.

Como ya hicimos en el capítulo IV, comienzo rápido, te aconsejamos que no selecciones esta opción del menú general mientras no domines completamente las cuatro simulaciones propuestas en las OPCIONES.

Marca la opción OVERLORD del menú general. Aparecerá ahora el mapa del teatro de operaciones del desembarco de Normandía.

Se puede volver al menú principal pulsando ESC. Los iconos están en la parte inferior de la pantalla del mapa XIV.A. Los iconos de la parte inferior de la pantalla:

De derecha a izquierda:

1. El conejo Velocidad de desarrollo

Cuando el conejo es de color rojo, el juego irá acelerado. Marca el botón del conejo para que cambie a rojo o gris.

2. Los paneles Opción de visualización

Puedes "limpiar" la pantalla suprimiendo las indicaciones de las unidades o las banderas de los lugares.

Marca este botón con el botón izquierdo del ratón para cambiar la opción de visualización. Marca con el botón derecho para volver a la opción anterior. Es muy útil si utilizas una buena ampliación, con la que podrás leer los nombres de los pueblos.

### 3. La página Buscar en una lista

Marca este icono para que aparezca la lista de los combates que se están produciendo. Si marcas con el botón izquierdo del ratón aparecerá la lista de lugares y hombres que se encuentran en el mapa

#### a) Lista de combates actuales

Si hay combates, aparecerá un cuadro por cada combate con breves indicaciones: lugar del combate, unidades involucradas. Marca uno de los cuadros para participar en el combate. Si marcas con el botón derecho obtendrás más información sobre el combate.

Cuando hay más de 6 combates, el cuadro del título tiene el fondo rojo (el color de los cuadros en los que se puede marcar). Marca este recuadro para pasar a la página siguiente, o marca con el botón derecho para volver a la página anterior.

#### b) Lista de hombres y lugares:

##### (1) Lista de unidades

Aparece si has marcado "Hombres". Esta lista aparece como bandera + nombre específico de unidad. Si hay más unidades con el mismo nombre genérico, el nombre estará seguido de dos puntos (:) y del número de unidades con el mismo nombre. Si la unidad (o al menos una de las unidades, si es que hay más) está participando en un combate, aparecerá una banderita roja con un cuadro negro en la parte superior izquierda de la bandera de nacionalidad. Igualmente, si la unidad está desplazándose, aparecerá una banderita a la derecha de la bandera de nacionalidad.

Marca el nombre de una unidad. Si hay más unidades afectadas por esta primera selección, será necesario seleccionar por segunda vez: aparecerá la lista de los nombres completos de las unidades que tengan el mismo nombre genérico. El fondo rojo indicará qué unidades están combatiendo.

##### (2) Lista de lugares

Si quieres seleccionar un lugar, elígelo mediante la clasificación alfabética. Aparecerá una página con los nombres de los lugares. Si un nombre de lugar tiene fondo rojo, esto quiere decir que allí se está desarrollando un combate. En la parte inferior, el cuadro rojo con el título "Otros Pueblos", te permite pasar a la página siguiente. Marca con el botón derecho para pasar a la página anterior, y con el izquierdo para pasar a la siguiente.

Una vez que hayas seleccionado la unidad o el lugar, el mapa te situará sobre el elemento seleccionado con una ampliación media.

Nota: estos menús se utilizan también para la "Visualización de una unidad" (ver más abajo), y sirven para indicar un destino o una unidad a la que hay que unirse.

### 4. Las flechas Desplazamiento por el mapa

Marca las flechas para desplazarte por el mapa. No es posible desplazarse si estás visualizando el mapa completo, sin ampliaciones.

### 5. La lupa Ampliar la vista del mapa

Marca el signo + para aumentar el valor de la ampliación (agrandar la imagen), o el signo - para todo lo contrario. Si marcas con el botón derecho el signo + conseguirás la ampliación máxima, y la mínima si marcas con -.

### 6. Las páginas Visualizar el balance

Podrás ver el balance de la operaciones en varias páginas.

### 7. El panel Ir a las opciones de juego

Si marcas este icono pasarás al menú de opciones, al que puedes acceder normalmente desde el menú principal.

Si marcas con el botón derecho volverás al menú principal.

## XIV.B. Desarrollo

Conforme vaya pasando el tiempo, las unidades irán moviéndose por el mapa, los lugares irán pasando a manos de los aliados o serán recuperados por las fuerzas del Eje, los combates comenzarán y podrás participar en ellos gracias a las opciones de aceptación de combates. Puedes esperar a que todo pase como espectador, o dirigir por ti mismo las unidades para conseguir un mejor resultado.

## XIV.C. El mapa

El mapa representa la zona de desembarco que genera el juego. La longitud generada es superior a los objetivos fijados por las fuerzas aliadas para el Día D (y mucho mayor que la de los objetivos que se consiguieron históricamente). Podrás ampliar la vista de este mapa para observar combates, unidades desplazándose... Los lugares están representados por banderas. Las banderas rojas con un cuadrado negro en el centro indican que se está desarrollando un combate en ese lugar.

Las unidades se representan con una "caja" con su bandera (y con su nombre si la ampliación lo permite). Lo que aparece o no aparece en el mapa depende de la ampliación que apliques y de la opción de visualización que elijas.

Si marcas una unidad pasarás a "visualización de unidad" (ver más abajo). Entonces podrás dar órdenes o conseguir información.

Marca cualquier zona del mapa y reducirás la ampliación.

Siempre que reduzcas la ampliación, un cuadro rojo indicará la sección que estabas visualizando.

## XIV.D. Visualizar una unidad

Después de haber marcado una unidad (desde el mapa o desde la lista de unidades), aparecerá un cuadro en la pantalla.

Este cuadro contiene una foto del militar que podría haber formado parte de la unidad, su bandera, el nombre completo y una serie de datos. En la parte inferior del cuadro hay tres botones o cuatro si la unidad está combatiendo.

### 1. OK

Te permite salir de este cuadro

### 2. Orden

Las órdenes básicas son: dirigirse a un lugar, hostigar a una unidad enemiga o reunirse con una unidad aliada. Para indicar el lugar o la unidad de destino debes utilizar los menús indicados en "Buscar en una lista" (ver más arriba) después de haber marcado ORDEN.

#### 2.1 Notas importantes

Es posible que una unidad no pueda alcanzar un objetivo que le hayas indicado. Esto sucederá si el objetivo:

- Está aislado por puentes destruidos.
- Es un lugar de aterrizaje de paracaidistas desconocido.
- Está demasiado lejos como para alcanzarlo durante el Día D.
- O cualquier otra razón de este tipo.

Una vez indicado el nuevo objetivo, la unidad sabe lo que tendrá que hacer cuando lo haya alcanzado. Una unidad conoce los objetivos estratégicos, y sabrá destruir determinados puentes, proteger otros, destruir las defensas enemigas, etc.

Si el objetivo es una unidad, los movimientos de esta serán tenidos en cuenta por la unidad que la busca. También es posible dar órdenes a un sólo unidad y observar cómo se mueven las demás. Si una unidad a la que se está buscando desaparece tras un combate, el objetivo de las unidades que la buscaban será el lugar de la desaparición. Los desplazamiento por el mapa tienen en cuenta el terreno y los vehículos. Algunas unidades preferirán tomar la ruta más directa sin desviarse. El tiempo de desplazamiento depende también de la naturaleza del terreno. Hay zonas inundadas por los alemanes, y las unidades serán libres de decidir si pasan o no por estas zonas. No se puede dar ninguna orden a una unidad que esté combatiendo.

En el menú OPCION hemos querido darte la posibilidad de dirigir las fuerzas del Eje para aumentar la complejidad del juego.

### 3. Información

Cada vez que marques aparecerá información adicional. Cuando la unidad esté combatiendo sólo habrá dos páginas de información disponibles. Si no habrá tres.

La información consiste en:

- Posición actual de la unidad y estado del lugar.
- Objetivo de la unidad.

El destino siguiente, y estado del lugar de destino (por ejemplo, Pont de Benouville destruido impide desplazamiento y bloquea la unidad).

Número de combates ganados y la última unidad vencida.

Información eventual sobre el combate que se desarrolla.

#### 4. Combate

Marca esta opción para participar en un combate. Marca con el botón derecho para conseguir información sobre el mismo combate (es la misma posibilidad que en la "lista de combates", ver más atrás).

#### XIV.E. Los combates

Los combates pueden implicar como máximo a dos unidades aliadas y dos unidades del Eje, es decir, cuatro en total. El ordenador puede resolver un combate en función de la composición, del lugar, del tipo de terreno, etc. También puedes resolverlo tú mediante las simulaciones (ver las simulaciones).

Al final del combate, el lugar tendrá la bandera del vencedor y sufre las consecuencias. Por ejemplo, si Pegasus Brigde cae en manos del Eje, será destruido.

#### 1. Propuesta de combate

En el transcurso del juego, en función de la hora, el ordenador te proporcionará ciertos combates teniendo en cuenta su desarrollo y las opciones que hayas escogido.

Cuando se te propone un combate, una ventana te dará una breve información sobre él. Aparte del bombardero, donde la aceptación se da por hecha, ya que son pocas misiones y están agrupadas al principio de la operaciones, podrás elegir entre:

a) Sí

Para entrar en combate

b) No

Para rechazarlo. El ordenador se encargará de controlarlo. Este combate estará presente en la lista de combates y podrás participar en él mediante la opción "Lista de combates".

c) Info

Te ofrece información, tal y como se ha explicado anteriormente.

#### 2. Informaciones sobre el combate

La ventana que aparece en pantalla te muestra información sobre la primera unidad del combate. Verás varios botones:

a) Info

Te ofrece más información sobre esta unidad.

b) Otra

Te permite ver otra unidad que está implicada en el combate (imposible si la unidad está descendiendo en paracaídas o entra en un pueblo poco protegido).

c) OK

Salir de esta ventana.

#### 3. Participar en un combate

Si quieres participar en un combate (o dirigir un lanzamiento de paracaidistas) por ti mismo, tendrás que utilizar los simuladores. Tras la estimación de fuerzas presentes y del tipo de combate, podrás elegir entre un combate de tanques o de soldados. Una vez hecho esto, comienza la simulación.

En función de los efectivos (o del número de vehículos blindados), tendrás que dirigir más o menos hombres (o vehículos). Si el número de hombres es superior a 10 o el de vehículos superior a 5, dirigirás como máximo dichas cantidades.

Al final del combate, las pérdidas se repartirán dependiendo de los enfrentamientos.

Cuando un combate finaliza, el lugar tendrá el mismo destino que si el ordenador hubiera controlado la batalla: llevará la bandera del vencedor y las tropas que hayan ganado efectuarán su misión (destruir un puente, por ejemplo, o una batería costera).

Al principio del combate verás una explicación del objetivo que debes conseguir. Tenlo en cuenta, porque van

a pasar muchas cosas en muy poco tiempo... Tras el combate, el resultado será comentado por el Cuartel General (C.G.).

\* Ten en cuenta que en el balance no se contabilizan más que las unidades que quedan total y definitivamente vencidas. Las batallas contra tropas aisladas no cuentan.

## **XV. CONCLUSIONES**

Todo el equipo que ha trabajado en este proyecto te agradece que hayas adquirido DDAY. Esperamos que nuestro producto te guste, y quedamos a la escucha de cualquier indicación, sugerencia y... crítica. Gracias por no hacer copias piratas. La protección del manual es mínima para facilitarte la utilización y la instalación en disco duro. No estamos a favor de las protecciones que afecten a la utilización, pero este producto representa un inmenso trabajo, y nos gustaría seguir haciendo más.

DDAY, LE JOUR J, FUTURA y LORICIEL son marcas registradas de LORICIEL, S.A.

Reservados todos los derechos de reproducción.

Depósito Legal M - 36996 - 92