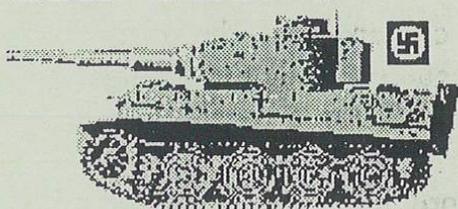


# EL DIA MAS LARGO



## INTRODUCCION

Quién no ha sentido la tentación alguna vez de dirigir una gran contienda bélica. De demostrar dotes ocultas para la estrategia o la planificación militar a gran escala. Quizás de cambiar el curso de la historia en una de tantas confrontaciones, en las que a primera vista todo estaba totalmente decidido, y a favor de uno de los contendientes. Para que puedas poner a prueba tu ingenio te propongo una las más difíciles batallas. El desembarco de Normadía acontecido durante el transcurso de la II Guerra Mundial es una de las más complicadas y difíciles de superar para el mando alemán que estaba a cargo de la defensa. El juego reproduce fielmente todo lo sucedido a partir del 6 noviembre de 1945, tanto en planos como en el número y nombre de las divisiones que tomaron parte, así como en otra gran cantidad de pequeños detalles.

## COLOCACION DE ARTILLERIA Y REGIMIENTOS DE COSTA

Una vez comenzado el juego y después de que el ordenador coloque las divisiones en las posiciones exactas que estaban en ese día, debes diseñar una línea defensiva a lo largo de la costa con las unidades que aparecen en el panel de control. Es aconsejable el repartirlas tapando el máximo posible de huecos. Al terminar pulse en "FASE".

## **MOVIMIENTO DE FICHAS**

Finalizado el turno del enemigo, la primera fase es la de movimientos. Se procede de la siguiente forma: Pinchar con el pulsador izq. del ratón la ficha a mover. En el panel de control aparecerá entonces información relativa a la unidad correspondiente y sobre todo el número de movimientos (en exágonos) que le quedan. Desplazarla exágono a exágono con el mismo pulsador del ratón. Cuando ésta se encuentre en su posición definitiva, pulsar el boton derecho.

Las reglas especiales son estas:

En carretera se mueven el doble. En bosque la mitad. En montaña solo entran unidades de infantería y mueven la cuarta parte solamente. Los rios son infranqueables. para cualquier unidad. Si una ficha entra en contacto con otra enemiga, no podrá desplazarse si no se aleja primero de ella (zona de control).

## **COMBATE**

La siguiente fase es la de combates y artillería de costa. Para que pueda existir un combate entre dos o más unidades, es necesario lógicamente que éstas se encuentren juntas. Se procede de la siguiente manera: Seleccionar la ficha enemiga a atacar (boton izq.) - Seleccionar a continuación nuestras propias unidades que atacan (boton izq.) - Boton der. del ratón para el desenlace.

Para el bombardeo de la artillería costera se procede en el orden inverso. Primero se selecciona la unidad atacante y luego la atacada. Siempre con el boton izquierdo del ratón.

## **OKW**

Éstas son las siglas de nuestro cuartel general, y se puede pulsar

esta opción siempre que queramos saber los datos exactos del transcurso de la contienda. Los remplazos son el número acumulados de éstos no activados. Las bajas hacen referencia a las producidas en el desarrollo del mismo día.

## **REFUERZOS**

Éstos llegarán en poco tiempo por el Norte, Centro y sur de Francia. Unidades blindadas del XV Ejercito por Amiens, el resto de las divisiones del VII Ejercito y prestadas del grupo G por Rennes. Y el grueso más importante con el que contarás, bajo el mando directo de propio Adolf Hitler, unidades SS blindadas. Éstas eran las únicas que en esos días disponían de carros Tigres, y surgen pocos días despues del desembarco por la zona de París.

## **REEMPLAZOS**

Los remplazos para los aliados son prácticamente ilimitados, pero los tuyos son verdaderamente exiguos. Aparecerán en la pantalla de "OKW" y cuando lo estimes oportuno los puedes activar, junto a la ficha que representa el cuartel general aleman, siempre y cuando tengas disponible alguna bandera en el panel de control. En la fase de movimientos puedes mover estas banderas y fusionarlas con las divisiones que quieras reforzar.

## **DESENLACE**

Los aliados ganan cuando finalizado un turno, mantienen en su poder 10 ciudades o más. También cuando el total de sus tropas en campaña supere en diez veces las tuyas. Los alemanes ganarán unicamente, cuando todas las divisiones enemigas hayan sido eliminadas o diezmadas en grado sumo, tal que

comparadas a las tuyas no tengan ya ningún poder de reacción. Las posibilidades de que esto ocurra en este juego en concreto, aún siendo un experto estratega, son verdaderamente escasas.

## CONSEJOS

Una vez finalizado el grueso de las tropas de desembarco y que conozcas más o menos su ubicación, confronta con ellas un frente con divisiones reforzadas con la fusión de banderas si es preciso. No olvides que en las oleadas de aviación y artillería naval enemiga, éstas hacen tanto más daño como más grandes y numerosas son las unidades que bombardeen. El problema es que una unidad débil es presa fácil para un ataque directo enemigo, pero una unidad fuerte lo es para un bombardeo. Los terrenos de montaña y bosque favorecen la defensa ante ataques directos y aviación. Las unidades, a medida que combaten, pierden factor de "VIGOR". Este factor es importantísimo tanto en ataque como defensa. Para recuperarlo hay que dejar reposar las unidades, sin movimiento. Es por lo tanto recomendable el sustituirlas por divisiones de refresco siempre que sea posible. Las ciudades que en el "OKW" aparecen marcadas con una "R" producen el número de remplazos. El perder una o más de ellas se reflejará por tanto en la cantidad de éstos. El perder la ficha del cuartel general imposibilitará el activarlos. Los remplazos enemigos se producen en proporción a sus barcos activos. El eliminar el máximo número de ellos es por lo tanto fundamental. Las divisiones enemigas que se remplazan son las más cercanas a sus cuarteles de mando (HQ). Aislar a éstas o mucho mejor el eliminarlas evitaría que los aliados pudieran activar dichos remplazos.



Suerte y al combate!