

D-DAY



FUTURA



CREDITS

PASCAL JARRY	Development manager, OVERLORD programming design, testing and manual
DIDIER ARNAUD	3-D and infantry programming
LAURENT MALAVASI	Paratroopers and tanks programming
ALAIN JOUBERT	PC programming
VINCENT BAILLET	LIOS programming
NICOLAS MASSONNAT	Atari and Amiga versions
JEAN-FRANÇOIS STREIFF	Amstrad version
TONY HUGUENOTTE	Amstrad version
CHRISTOPHE PERROTIN	Graphics
ISABELLE MAURY	Graphics
PHILIPPE TESSON	Graphics
MICHEL WINOGRADOFF	Music and sound-tracks
LAURANT WEILL	Design, testing and manual
HERVE JOUANI	Production manager
DOMINIQUE FRIEDMAN	Translation

And many thanks to:

François Gervais, Georges Verdegay and the Warehouse team, Florence de Martino, Catherine Jaymond, Nathalie Cagossi, Cyrille Milgram, Jean-Hughes Roger and the distribution team.

D-Day - Copyright © FUTURA/LORICIEL 1992

AZE FGH RER TRA EEA OLL FGH

CONTENTS

I	Introduction, Editor's note	5
II	Historical Introduction	6
III	"D-Day", from Loriciel:	7
	D-DAY, a few statistics	7
	The main differences between the game and reality	7
IV	Initial practice	7
V	Starting the game:	8
	ATARI 520 ST, 520 STE with extended memory, 1040 ST, 1040 STE	8
	AMIGA 500 with extended memory , 500+, 600, 1200 & 2000	8
	IBM PC & COMPATIBLES	8
	V.1 Memory requirements on a PC	9
	V.2 Starting the game on PC & Compatibles	9
	EGA & VGA version from floppy disks	9
	EGA & VGA version from hard disk	9
	Two options for loading on PC	10
	Other problems on PC	10
	Back-up disk	10
VI	Game settings	10
VII	Main menu	11
VIII	Quit	11
IX	Disk	11
X	Options	12
	A. Player Options	12
	B. Enemy Options	12
	C. Simulation Options	12
	D. The icons at the bottom of the screen	12
XI	The Missions	13
XII	Copy Protection	13

SZD SDD RTT ERR ERT OPM FGH

XIII The 4 types of Simulation	14
XIII.1 The Infantry.....	14
XIII.2 The Paratroopers	15
XIII.3 The Bomber.....	16
The keys	16
Advice	17
XIII.4 The Tanks.....	18
How to give a movement order?	19
How to play?	20
XIV Overlord	20
XIV.A The icons at the bottom of the screen	21
1. The Rabbit: Game speed	21
2. The Signs: display option.....	21
3. The sheet of paper:Searching in a list	21
a) List of Current Battles.....	21
b) List of Men and Places	22
(1) List of units.....	22
(2) List of places	22
4. The Arrows: Movements on the map.....	22
5. The Lens: To Zoom on the map.....	22
6. The Sheets of Paper: to display the evaluation	22
7. The Sign: Go to the game options.....	22
XIV.B Game Play	23
XIV.C The Map	23
XIV.D To View a Unit.....	23
1. OK!	23
2. Order	24
2.1 Important remarks	24
3. Information	24
4. Fight	24
XIV.E The Battles.....	25
1. Suggestion of Fight	25
2. Information about the fight	25
3. To take part in a Battle.....	26
XV Conclusion	27
MANUALE UTENTI	28

CONTENTS

VDF BCV RTA DFG AZE HFF BCV

I - Introduction, Editor's note:-

War is not a game, this game is not war

The Loricel team which created this product has great respect for all the men and women who gave their lives to liberate Europe and does not attempt, through this game, to imitate or simulate reality neither in its sadness or in its heroism.

Technical and ethical constraints have restrained us from true historical accuracy because we wanted to achieve a product suitable for the general public, and accessible to everyone. During the three years we spent developing our project, we tried to reach a delicate compromise: to produce an interesting and entertaining interactive game without departing ourselves from the respect due to glorious and painful events. Have we achieved our objectives? You can answer the question through your remarks and suggestions.

We gathered a great deal of documentation to elaborate this game and we quickly found out that the creation of this product was a gigantic undertaking .

Millions of men, individual heroic deeds, good luck and bad luck...everything was pointing to the fact that it was wrong to try to copy reality. This is why we chose to focus on the general spirit of D DAY and not on the details.

The true amateur will find, as we did, many publications on the subject. Besides, we noticed that some of the books give contradictory information concerning, for example, the casualties in the German ranks. So we want to be very clear about it: in this simulation, the historical aspect has been deliberately limited.

We ask the historians to forgive us and hope they will understand that even if all the most powerful computers in the world were working together, they could not simulate such an important event.

So many factors are involved: human, geological, meteorological, mechanical... that a simple computer just cannot manage them.

Furthermore, you, the player, will intervene in the game right from the start, and this is enough to radically change the course of History.

Our decision to focus on the strategical point of view allowed us to avoid violence, blood, and definite judgements on any matter, which is not our role.

Our main idea was to achieve a product for the general public but maybe at the same time, and modestly, to revive memories of this important day in our history: the 6th of June, 1944.

We hope to arouse in you the desire to be better informed and to ask questions. Tomorrow is also built on souvenirs.

Thank you for choosing this Futura game, a Loricel publication.

DDD BBV ACD ERT EAZ FFF BBV

II. - Historical Introduction:

In 1939, Europe refused to see that Germany was a military Power that broke non-armament treaties. The French thought they could scare the Germans, and the French Generals were wrongly confident in the reliability of their defensive weapons. Nobody moved when Hitler invaded Austria and this absence of reaction reinforced his plans: within a few weeks he had literally swallowed Europe and signed treaties that were advantageous to his plans.

However a careful reader of Hitler's book, "Mein Kampf", could have understood that Hitler wanted to rule the world and that he despised any human race but his.

One country, England, resisted this invasion. England became a symbol and also a possible departure point for a counter-attack.

Then the Americans entered the conflict and gradually improved their armament to become the greatest military power at that time. Obviously, the Russian front was not sufficient and it became evident that an important bridge-head must be established in the north of Europe.

After several lucky and not so lucky attempts at landing, the allies tried this same tactic one more time raiding France from England. But this was such an obvious move that both sides were getting ready for this eventuality.

On the German side, Field Marshal Rommel was setting up the defenses.

It was an impressive organization, with great means regarding the number of men and the quality of the equipment but there were some last minute surprises.

For example, the allies thought that spies knew everything about the landing simply because several of the code names that had been chosen for the operations appeared in newspaper crosswords! Utah, Omaha, Neptune, Overlord and Mulberry were among the words discovered in crosswords just before the D DAY.

Despite changes in the weather, the D DAY landings were decided on: the 6th of June; the place of action: the coasts of Normandy.

250,000 men were to fight there. Although the most important landing in history had been preceded by intensive bombing many fortifications were still intact when the allied troops reached France. The Resistance played an important part in the preparation of D DAY providing plans of the defenses, slowing down the enemy through acts of sabotage and helping the allies who were landing. The French Resistance, as active as efficient, had been informed of the landing just before it started, by the secret personal messages Broadcast by the B.B.C. The most well-known was the one quoting verses of Verlaine that appears on the loading screen in French.

On the 5th. of June, the Colonel Meyer did intercept these verses (but he confused the word "langueur", meaning languor, with the word "longueur", meaning length.). He understood that the landing was imminent, but his superiors did not listen to him.

There were also a few lucky incidents that were in favour of the allies. The most well-known is that, nobody took the decision to wake up Hitler, therefore nobody was able to give appropriate orders.

Another example, the Panzer divisions could not be used in the first hours of the campaign.

All of these details are taken into account in the game as options.

On the 6th. of June, 1944, the German defence was taken by surprise by a huge armada of warships, merchantmen and landing-craft (all supported by impressive aircraft) that landed on the Normandy beaches between the mouth of the River Orne and the mouth of the River Vire.

The Overlord Operation, controlled by General Eisenhower with the assistance of General Montgomery, had started...

ZER BEF ERT FGG EZE MLO VBN

III. - "D-Day", from Loricel:

D DAY, a few statistics.

60 Km of coast , 250,000 men including 176,000 allies, also 30 months of hard work, 75,000 lines of programing, and the talent of a musician, 3 graphic artists and 7 programmers.

The main differences between the game and reality:

We call a unit any group of men; there are 86 units.

There are 144 different locations, of which 129 can change hands.

42 simultaneous fights are computer controlled. In each location there can be only a maximum of 2 units of the same camp. So, the maximum will be fights between 4 units

The names are not always respected, nor the actual conflicts, for the game would have been too complex. For the same reason, the effectiveness of the units are given as symbols: they represent the strength of a unit but not a real quantity.

IV. - Initial practice:

Before reading of this manual any further, we would like to tell you how to approach D DAY. But even the most impatient players should read the whole manual before rushing into the game.

This product has its own characteristics and there are several ways of playing it.

To start off, we advise you to stick to the following order:



To start the game, let the musical presentation play, or press the Space Bar

1 Go to OPTIONS and choose the simplest settings (You will be informed of the outcome of the fights - you are not in control of the enemy forces - Hitler does not wake up -the 2nd Panzer division does not either - arcade type shooting).

2 Go to MISSIONS. This is a sort of training session. You must accomplish at least 4 missions in each of the 4 suggested army corps (Infantry, Paratroopers, Bomber, Tanks)

3 -1 Go to OVERLORD, which is the complete game including time management and the management of all units. Let yourself be driven by the course of events. Depending on what time it is, battles are going to take place and you will be asked to be part of them: you can refuse, but the outcome of the fight will then be less likely to be favourable.

QQT VVV DFG DFG ZEE POL VVV

Or:

3-2 Go to OVERLORD and with the help of the map, give orders to your units by clicking on them. Move or attack? you are the strategist.

Or:

3-3 Go to OVERLORD and accomplish the mission which is proposed in the EVALUATION. Some objectives are to be captured, some to be destroyed.

3-4 Go to OPTIONS and choose to control the enemy forces then go back to OVERLORD and give your orders, D DAY is quite testing for WAR GAME fans.

V. - Starting the Game:

ATARI 520 ST, 520 STE with extended memory, 1040 ST, 1040 STE

D DAY only works on machines with a 1 Megabyte, or more of memory.

Insert the "D DAY - DISK 1-" disk in the internal drive then switch on your computer.

AMIGA 500 with extended memory, 500+, 600, 1200 & 2000

D DAY only works on machines with 1 Megabyte or more of memory.

Insert the "D DAY 1 - DISK 1 -" disk in the internal drive and switch on your computer.

IBM PC & COMPATIBLES

Start your PC using DOS.

V.1 - Memory Requirements on a PC:

To boot D DAY on your PC, you need a minimum of 548K available RAM (not including extended memory) .

If the message "Not enough memory" is displayed on the screen after starting D DAY, it is due to a shortage of memory.

To know how much memory is available, type MEM or CHKDSK then, ENTER.

If the available memory is less than 548K, you have two options:

1 You can free some memory by modifying the AUTOEXEC.BAT and CONFIG.SYS files. To help you, read your DOS documentation. For example:

- Reduce the number of FILES and BUFFERS in the CONFIG.SYS file

- Put in a text string the resident programs that use memory such as: DOSKEY, SMARTDRIVE, SHARE, SETVER...etc...

_ If you have a DOS 5.0 or a later version, check that the resident programs are loaded in high memory LH and DH.

2 Create a Boot Disk: Insert a blank disk in drive A (for example). Format the disk by typing FORMAT A:/S then ENTER.

Simply switch on your computer again with this disk in drive A and wait for the machine to boot. You should now have enough memory .

V.2 - Starting the game on PC & COMPATIBLES:

EGA & VGA version from **floppy disks:**

Insert the "**D DAY - DISK 1-**" disk in drive A (or B)

Type A: (or B:)

Type '**DDAY**' to start the game.

EGA & VGA version from **hard disk:**

We strongly advise you to install "D DAY" on your hard disk:

Insert the "**D DAY - DISK 1-**" disk in the drive

Type 'A:'

Type '**INSTALL C:**' if the disk is in drive A
(or '**B:**' then '**INSTALL C:**' if the disk is in drive B)

The computer will then make copies of the data on hard disk C, and will create a directory called "**DDAY**".

(If you wish to create the D DAY directory on the hard disk D, type **INSTALL D:**)

To start the game from the hard disk, just go in the "DDAY" file by typing '**CD DDAY**'

Then type '**DDAY**'

or:

Two options for loading on PC:

DDAY J : Cancel the reading of the joystick: on some PC's without joystick, the space memory is used for other purpose. The program loses a lot of time reading wrong data, which results in slowing down the game and provoking inopportune "clicks".

DDAY L : If the game is too slow on your PC - 386SX or slower.

You can combine these two options by typing: **DDAY JL**

Other problems on PC

The rapidity of the mouse can be adjusted with DOS. If you have changed the standard parameter for a drawing software for example, don't forget that some problems may occur (such as excessive slowness). Go back to regular parameters.

Back-up disk

Prepare a formatted blank disk to save a current game.

We prefer to save data on disk rather than on hard disk to facilitate multi- player games and to reduce the number of accesses to your PC.

VI. - Game Settings:

Just after you have started the game, the program asks you what type of graphic card you use. If your PC can display VGA mode in 256 colours, press the **F4** key for MCGA. If your VGA screen displays 16 colours, or if your machine is slow, you should choose VGA by pressing the **F3** key. For the EGA type screens, choose EGA. To know the type of video card your PC has, read the video card manual, and if the worse comes to worst, try all the different options starting from EGA !

Then, indicate the sound card by pressing the corresponding key.

We advise you to use the mouse on PC (compulsory on ST and AMIGA), but it is possible to play using the keyboard. The cursor is then controlled by the direction keys, the left button is simulated by the the Space Bar, the right button by the **RETURN** key (or **ENTER**).

In the manual "click" signifies a press of the mouse button. The introduction starts; you can skip it by pressing the Space Bar or by clicking the left mouse button.

You are now seeing the main menu.

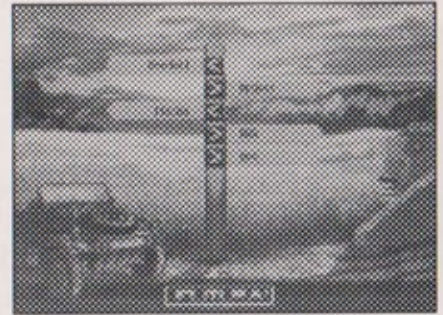
GDQ LSP DFG THS ERT FGD VBN

VII. - Main Menu:

Different choices are displayed:

Quit, Disk, Options, Mission and Overlord.

Click on the required option.



VIII. - Quit:

Stops the game and returns to DOS; but be careful, on some machines this is not possible and you must first turn off your computer then switch it on again.

IX. - Disk:

- **Go Back to the Game:** allows you to keep on playing
- **Initialize the game:** Allows you to start over from the beginning of the operation and to erase the current game (but without erasing the saved games on disk)
- **Save a current Game:** Allows you to interrupt a game that you wish to play again later on. Prepare your back-up disk (Atari ST / Amiga users note: Save your game on disk A).
- **Reload the Game:** Allows you to go back playing an interrupted game.

X. - Options:

You can modify the game options as you wish. You just have to click on the parts of the text that can be altered.

A. Player Options:

- *You are the General...*

By clicking on the name of the General you can change it and write yours: In using a maximum of 8 letters using the keyboard.

- *You will participate in the missions of bombers (YES/NO) of...*

You can choose the army corps which may ask for your assistance in certain fights.

- *In all engagements*

Choose the level of difficulty (easy, difficult or every fight)

- *You want to see introductory sequences.*

You can decide whether or not to see the introductory sequences.

To click on NO allows you to play faster.

- *You will be informed of the fights outcome.*

Gives you the possibility to be informed of the outcome of all current fights. Clicking on NO makes the game harder to play.

B. Enemy Options:

- *You will not be able to control the enemy.*

You will have the possibility to give orders to the enemy. Recommended only to the pro !

- *Hitler wakes up and the 21st. Panzer division attacks.*

If Hitler wakes up, the game will be more difficult; the same if the 21st. Panzer division counter-attacks.

C. Simulation Options:

- *Tank's cannon trajectory is arcade style.*

In the arcade mode, the tanks shoots are easy to perform. You just have to aim at the enemy with the sighting-gear of the tank. In the simulation mode, the shell follows a parabolic trajectory closer to reality, you must then adjust your aim accordingly.

- *The wind affects the paratroopers*

Makes landing more difficult.

D. The icons at the bottom of the screen:

Validate:

Save modified options.

Quit:

Exit the menu without saving them.

Restore:

Restore their values by default.

FEE FGG UUT GGG DFG BBV MOI

XI. - The Missions:

Before selecting the OVERLORD mission, and as training for D-DAY, you can take part in individual training missions.

These missions have no bearing on the outcome D-DAY

A click takes you into the briefing room. There, a menu is displayed in which you can choose the army corps for your mission. There are 4 different simulations (for 4 army corps), 2 of them in 3 D and the 2 others in arcade style allowing you to view a greater number of men.



Once you have chosen your army corps, you are given your first mission. There are 7 different missions per army corps.



We have decided that the first mission will be very simple, so that you get good practice in the simulation. We advise you to begin with mission number 1.

OTHER:

Proposes another mission to you, and so on...

YES:

To accept the mission

NO:

To refuse all missions for the moment

XII. - Copy Protection, using the manual:



When you begin to play, a validation screen will be displayed.

You are asked to check in your manual if code XX of page YY is the code ZZ.

Open your manual at the given page and look down the page for the corresponding code.

For example, page 6 code number 3 is ERT.

FEZ DFG TRZ HHH NBF BEF HFF

XIII. - The 4 types of Simulation:



Now, let's see how to play the 4 simulations:

If in the MISSION option of the main menu, you have chosen one of these:

XIII.1. - The Infantry:

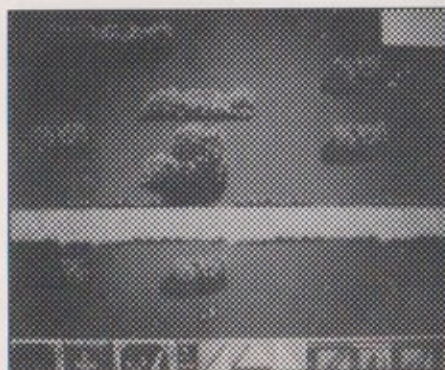
You control a more or less important group of men depending on the mission. Among them are doctors, grenadiers, explosive- layers, radio operators, etc...

Choose a judicious strategy of attack. You should particularly protect doctors and grenadiers. If you loose the doctors for example, the men who are injured in the game will die.

Make sure you remember all the details of your mission

In the upper right corner of the screen, there is a radar which is the symbol for the seat of military operations. Press the right mouse button to make it disappear. To move around the battle field, click on the clear zone of the radar (while pressing the left mouse button).

It is quite simple to make your soldiers move: click on one of them, he will be framed in a black square (we say that the soldier has been selected), then click on his destination, and off he goes!



Men are not machines, so remember that some of them may be reluctant to obey your orders at once.

Let's look at icons on the bottom of the screen; if you click on them, here are the corresponding actions:

1. You zoom in and see what the soldier you have selected is doing.
2. The + icon allows you to switch from one soldier to another.
3. This icon shows you the type and characteristics of the soldier.
4. The arrows allow you to move the screen window on the battle field.
5. Using the Gun, Grenade or Mortar: if you click on one of these weapons, a target will be displayed on screen. Aim the weapon on the enemy(soldier, tank or bunker). Your soldier will keep on shooting until you order him to stop.
6. The coffee cup: Pauses the action.

You can quit the game by pressing the ESC key. But then you fail in your mission.

QRS NBF TER FGD DFG VVV FFF

XIII.2. - The Paratroopers:



The Paratroopers are more or less important in the game, depending on the type of soldier they are (doctor, radio operator or mortar men); their number varies between 1 and 10.

You must make them land on a specific area that has been marked with 3 small fires by the Resistance. Any paratrooper landing outside this area is lost.

Their trajectories are influenced by the way they manipulate their parachutes and by the horizontal or vertical winds(see the Options Menu) that can be displayed by clicking on the wind-sock, in the right hand corner of the control panel.

There is a radar view where the landing area is indicated with a red line. The paratroopers are symbolized with red dots and the window is displayed through a beige rectangle which can be moved with the mouse. To control a paratrooper you must first select him; then, an arrow is displayed above him.

You can give him orders by clicking on the button of the control panel, or by using the F1 to F4 keys. There are 4 orders: descent at standard speed, rapid descent, left and right. All the commands on the control panel are activated using the left mouse button, the right button being used when you want the radar view to appear (or disappear) in the corner of the screen.



1. You zoom in and see the current action of the selected soldier.
2. The icon + -, or the F5 and F6 keys, allows you to switch from one soldier to another.
3. Shows you the type and characteristics of the soldier.
4. The arrows allow you to move the screen window around the sky.
5. Descent at standard speed.
6. Rapid descent.
7. To turn to the left
8. To turn to the right
9. Wind-sock

A paratrooper who is outside the field of vision is considered as lost.

A paratrooper whose parachute is damaged, will fail to open and he will crash to earth.

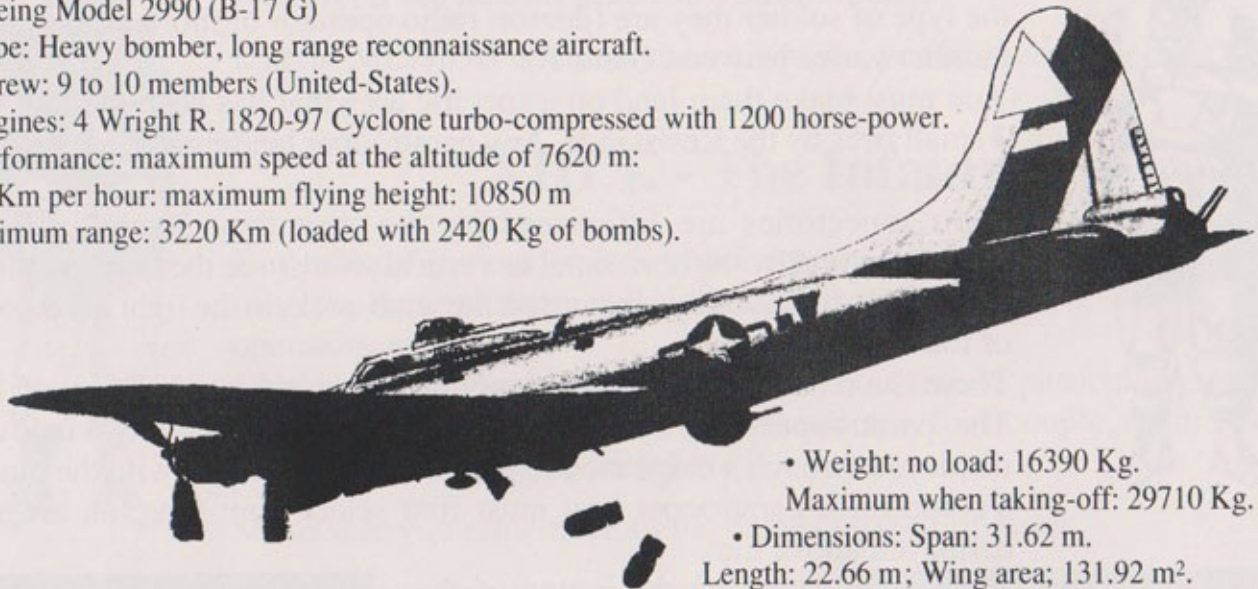
You can quit the game by pressing the ESC key, but it means you fail in your mission.

Some particularities you may notice: for example, paratroopers may get caught at the top of a church tower.

XIII.3. - The Bomber:

Characteristics :

- Boeing Model 2990 (B-17 G)
- Type: Heavy bomber, long range reconnaissance aircraft.
- Aircrew: 9 to 10 members (United-States).
- Engines: 4 Wright R. 1820-97 Cyclone turbo-compressed with 1200 horse-power.
- Performance: maximum speed at the altitude of 7620 m:
462 Km per hour: maximum flying height: 10850 m
Maximum range: 3220 Km (loaded with 2420 Kg of bombs).



- Weight: no load: 16390 Kg.
Maximum when taking-off: 29710 Kg.
- Dimensions: Span: 31.62 m.
Length: 22.66 m; Wing area: 131.92 m².
- Armament : 13 machine-guns of 12.7 mm and up to 7985 Kg of bombs.



In this simplified simulation, you see on screen the B17-g that you are flying.

At the bottom of the screen, flight indications are displayed.

From left to right: Altitude, speed, inclinometer, throttle lever, position of the stick, compass.
Possible targets are indicated with a green arrow topped by a number.

Be careful: depending on the mission, some of the targets must not be destroyed and the quantity of bombs is limited. Do not bomb everything you see. For example, a bunker that you must destroy may be close to a bridge which could be useful to your soldiers later on.

The Keys:

The arrows control the stick, so they control the plane. The + and - on the numeric pad control the throttle lever.

ZER THS ERT RRR RRR DFQ POL

There is a camera outside that you can move around the plane with the F1 and F2 keys. The F3 and F4 keys position the camera behind and in front of the plane.

To drop the bombs, press the Space Bar.

When a bomb reaches the ground, the explosion can destroy or damage one target only. The mission is over when all of the targets have been destroyed.

You can quit the game at any time by pressing the **ESC** key, but it means you failed in your mission.

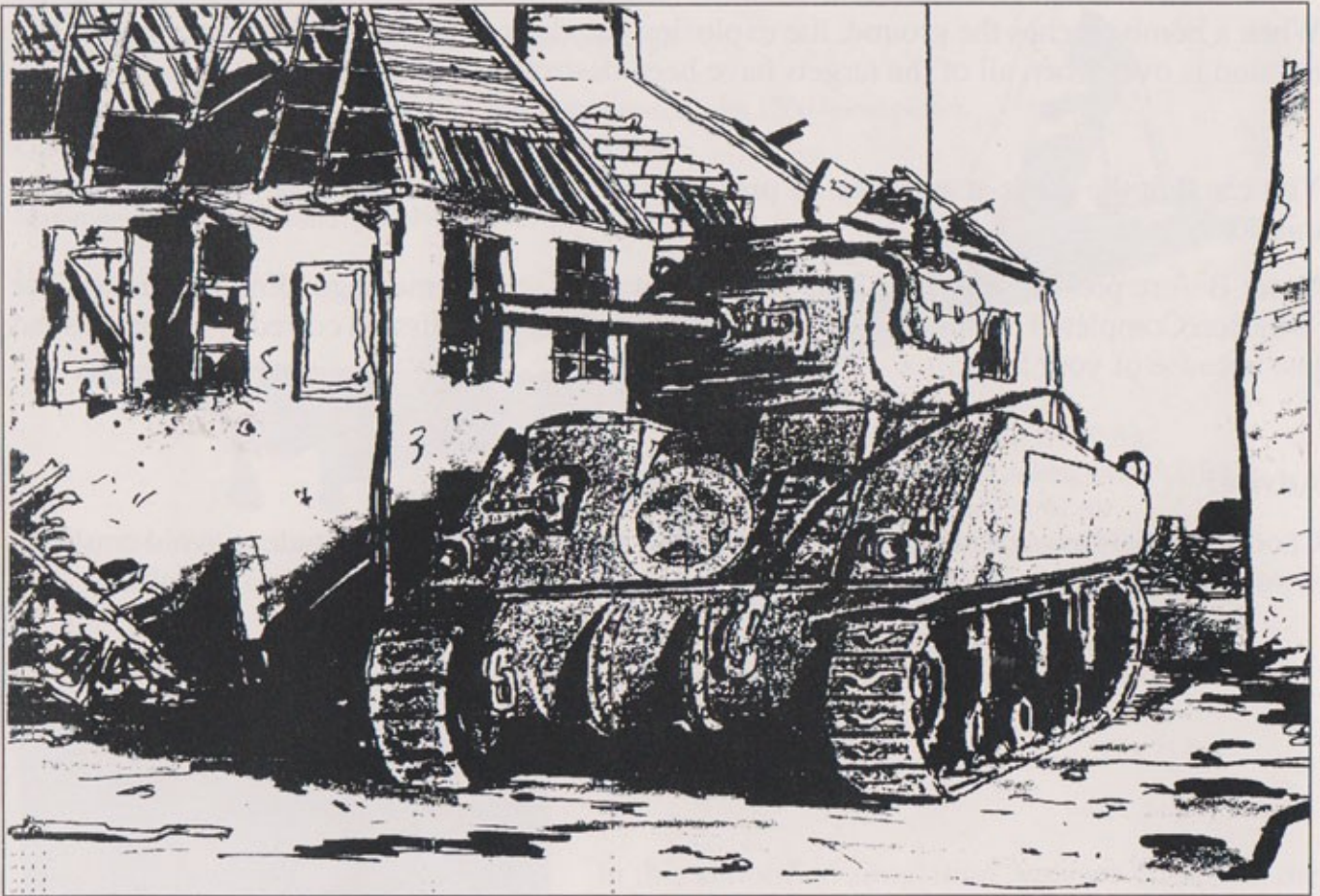
Note: Before pressing the ESC key, you must wait to see the message “End of Mission” or “Mission Completed” displayed, otherwise you could loose a mission correctly accomplished just because of your haste.

Advice:

Choose a rather low altitude in order to reach your target .Check your altitude to avoid crashing. If your altitude is too low, and your speed too slow, it could result in the plane stalling.

QQQ RRR FGG GGG GGG ERT FGH

XIII.4. - The Tanks:



Put into service: 1941

Maximum Speed: 52 Km per hour

Weight: 40 tons

Length: 2.66 meters

Armament: 75 mm cannon + 2 machine-guns.

The SHERMAN M4 is indisputably the most famous allied tank of World War II.

You can pilot from 1 to 5 tanks, order their movements, shoot, or just sit in each one of them and watch the action.

To choose the tank which you want to control, press keys 1 to 5. If there are only two SHERMANS, only keys 1 and 2 will work.

For each SHERMAN, there are 6 different views.

To switch from one view to another, press the following keys:

F1 View from the pilot cabin

The arrows on the keyboard (arrows on the numeric pad or distinct arrows) control the tank. Watch out for the green or red indicators on the track and on the engine.

GDF GGG DFG HHH HHH FGG SDD

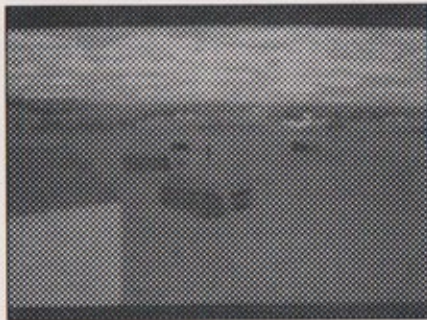
F2 View through the periscope

F3 View from the cannon

Added to the movement commands, the 7 and 9 keys of the numeric pad make the turret turn independently.

To shoot, press and release the Space Bar.

To adjust the elevation of the cannon, press the up or down arrows on the numeric pad before releasing the Space Bar.



F4 View from a machine gun

The mouse controls the sights, the buttons start the shooting.

F5 Outside view

Impossible to control the tank from this view. You can change the angle of view with the up, down, left or right arrows. This view is very useful when the tank is moving automatically.

F6 Map view

Gives you information on the different positions and allows you to give movement orders to your tanks.

You can clear the map of any display of trees or roads...

To erase, or ask for, a specific display, just click on the corresponding icon.

The tank number appearing on the screen indicates the tank you are in. You can change tank by using the 1 to 5 keys or by clicking on the display on the tank map: "TANK # n". Under this indicator, you see what the tank is currently doing.

When a tank is selected, a black cross indicates the spot the tank must reach. When the tank is not fighting but just moving, it tries to come close to this spot. If it meets enemies on its way, it will automatically fight them. If it wins, it continues on its way.



How to give a movement order?

Press key 2 to select tank n:2. The corresponding green square will then blink on the map; on the upper right side of the map, notice the information on the state of the SHERMAN.

Now, click on the map at the spot where you want SHERMAN n:2 to go; the little black cross symbolizes this spot.

How to play?

We advise you to start your mission by pressing the F6 key; once you are on the map, give your movement orders to your tanks. If you scatter, each tank going to a different objective, it is of course a much faster method but it asks for great skill so we recommend that you start as a group. While you are heading for your objectives, go to the F5 view, jump from one SHERMAN to another by pressing the 1 to 5 keys.

Then choose the conflict you want to be in by choosing the tank and then by pressing the F3 or F4 key. If you just watch the fight as a spectator, your probability of success will be low; you must take some risks.

You can quit the game at any time by pressing the **ESC** key, but it means you fail in your mission.

Note: before pressing the **ESC** key, wait to see the message “End of Mission” or “Mission Completed” displayed on the screen otherwise you could loose a mission correctly performed.

XIV. - Overlord:

This is the code name chosen for the landing; the first phase was Neptune.

You see the map, the time is displayed in the upper left side. The game starts on the 5th. of June, 1944 and ends on the 6th. of June at midnight, time of the definitive evaluation.



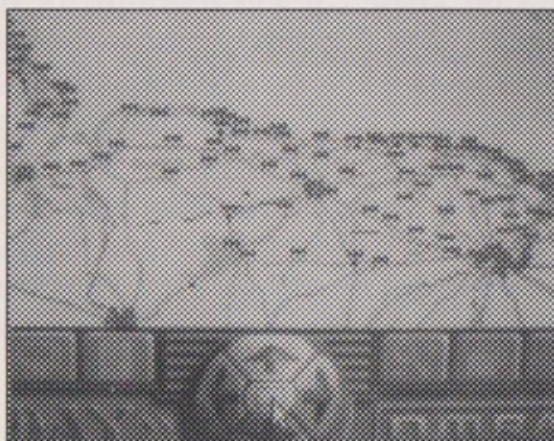
We remind you of chapter IV: Initial Practice and we recommend you to choose this OVERLORD option only after a training with the 4 simulations available in the OPTIONS.

Click on the OVERLORD option in the main menu. A map will be displayed, showing you the scenery of the landing in Normandy.

You can go back to the main menu by pressing the **ESC** key.

At the bottom of the map screen, you will see some icons.

XIV.A. - The icons at the bottom the screen:



From left to right:

1. The Rabbit: Game speed

When the rabbit is red, the game is played at an accelerated rate. You must click on the "Rabbit" button to make it turn red or grey.

2. The Signs: Display option

You can decide to clear the screen by erasing the display of the units or the display of the flags pointing out specific places.

If you click on this icon with the left button, you change the display option. If you click with the right button, you go back to the former option. It is very useful when you zoom in and when the names of towns become readable.

3. The Sheet of Paper: Searching in a list.

If you click on this icon with the right button, a list of the current battles will be displayed.

If you click with the left button, the list of the places and men present on the map will be displayed.

a) List of Current Battles:

If battles occur, the list of battles is displayed in a frame and gives you succinct information: the place of the fight, the units involved. If you click on one of these fights with the left button, you will participate in the battle. If you click with the right button, you will get information about on the battle.

This frame cannot display more than 6 simultaneous battles; If more than 6 battles occur simultaneously, the title of the frame is displayed on a red background. To see the list of the other current battles, click on the title with the left button and you will go to another page; if you click with the right button you will go back to the previous page.

FGG ERT THS RTY HHH DFG BBV

b) List of Men and Places:

(1) List of units:

Will be displayed if you click on "Men". It will appear in the following form, flag+ generic name of the unit. If several units have the same generic name, the name is followed by two points (:) and by the number of units it concerns. If the unit (or at least one of the units when there are several of them) is engaged in a fight, a little red flag with a black frame will be displayed in the upper left corner of the nationality flag. If the unit is in the process of moving, a little flag is displayed in the right corner of the nationality flag.

Click on the name of the unit you have chosen. If several units are concerned with your first choice, another selection is necessary. You will see a list with the full names of the units having the same generic name. A red background points out the units engaged in a fight.

(2) List of places:

If you want to select a place, the alphabetical order can help you in your first choice. A page with the names of the places is displayed. When a name is on a red background, it means a fight is taking place there. Above, the red frame of the title "Other Towns" allows you to change page if you click on it. To go to the previous page, click with the right button, and click with the left button to go to the next page.

Once you have chosen the unit or the place, a medium zoom positions you above it on the map.

Notice: These menus are also available in "To view a unit" and are used to indicate the destination or the unit to rejoin.

4. The Arrows

Movements on the map:

When you click on the arrows you move about on the map. No movement is possible if the map is displayed in its entirety (without the zoom).

5. The Lens

To zoom on the map:

If you click on the sign+ with the left button, you amplify the zoom (you magnify the image); the opposite occurs if you click on the sign -.

If you click on the sign + with the right button, you get a maximum zoom. You get the minimum if you click on the sign -.

6. The Sheets of Paper

To display the evaluation:

The evaluation of the operations will be displayed on several screens.

7. The Sign

Go to the game options:

If you click with the left button, you go to the options menu, normally accessible from the main menu.

You go back to the main menu by clicking with the right button.

UTT RTY RRR RTY HFG THS BEF

XIV.B. - Game Play:

As time goes by, the units move on the map, places are controlled by the allies or fall into the enemy's hands, battles are engaged which you are asked to participate in depending on the options you have chosen. You can just wait for things to happen and watch as a spectator, or you can control the units to try to get a better result.

XIV.C. - The Map:

The map shows the landing zone which is computer controlled. Its size is superior to the target area selected by the allies for D-DAY (and therefore largely superior to the actual success in History). You'll be able to zoom in on this map in order to spot the battles or a unit on the move.

Each location is indicated by a flag. A red flag with a black square in the centre means that a battle is taking place.

A unit is indicated with a "box" and its flag (and its name if the zoom is powerful enough). Depending on the zoom power and on the display option of the map.

If you click on one unit, you are "viewing a unit" (see below). You can then give orders or receive detailed information.

If you click on a portion of the map, you zoom in on it.

When you "zoom out", a red frame indicates the place you are seeing.

XIV.D. - To View a Unit:

After you clicked on one unit (in the list of units or on the map), a box is displayed on screen.

This box shows the picture of a soldier who could have been in this unit, the flag and the full name, plus different information.

At the bottom of this box, you see 3 buttons, or 4 if the unit is engaged in battle.



1. OK!

Allows you to quit this display.

2. Order:

The basic orders are: Go to a location, harass an enemy unit, or rally an allied unit. To indicate what place or which unit to rejoin, use the menu of "Searching in a list" (see above) after clicking on ORDER.

2.1 Important remarks:

It may happen that a unit cannot rejoin an objective that you have selected.

For example this will be the case if the objective is:

- isolated because bridges have been destroyed.
- a paratroopers landing area with insufficient description.
- too far away to be reached on D-DAY.
- or any other similar reason.

Once you have indicated another objective, the unit knows what it will have to do when it will get there. A unit knows the strategic objectives, knows what bridges have to be destroyed, which ones have to be protected, and it knows how to destroy the enemy defenses...

If the objective is a unit, its movements will be taken into account by the searching unit. This is why you may give orders to only one unit and see several others move. If a unit that is being chased disappears during a battle, the objective of the pursuing units becomes the place where the original unit disappeared.

The movements on the map are influenced by the terrain, and by the type of vehicle. Sometimes, some units prefer to make a detour.

The time the movement takes depends on the terrain. There are also zones that have been voluntarily flooded by the enemy, and it is up to the units to decide whether or not they will try to go through.

You cannot give orders to a unit engaged in a battle.

In the OPTION menu, the player has the possibility to select to control the enemy forces in addition to the Allies.

3. Information:

Each time you click, more information is displayed. When the unit is engaged in a battle, only 2 pages of informations are available, otherwise there are 3.

The informations is:

Current location of the unit, and whether the place has been destroyed or not.

The objective of the unit.

The next destination, and whether it has been destroyed or not (for example, the Benouville Bridge is destroyed and the unit is stuck).

The number of battles that have been won, and which unit has been recently defeated.

Brief information on the current battle.

4. Fight:

If you click with the left button, you participate in the fight. If you click with the right button, you get information on the fight. (Same as "List of Fights" above).

XIV.E. - The Battles:

There can be at most two allied units and two enemy units involved, that is, a total of 4. Units. A battle, can be controlled by the computer according to the composition, to the place, to the terrain or controlled by the player through simulators. (see the simulations).

At the end of the battle, the winner's flag appears on the location, and the location evolves according to the result of the mission: if the Pegasus Bridge is retaken by the enemy, it is destroyed.

1. Suggestion of Fight:

During the game, depending on what time it is, the computer will propose different battles to you according to their evolution and to the chosen options.

When a battle is proposed to you, a window gives you brief information about it. Except bombing (where your acceptance is presumed considering how few missions there are and that they have been grouped at the beginning of operation), you can choose between:

a) YES:

To enter the fight.

b) NO:

To refuse the battle. The computer will then have to control it. This battle will be in the battle list and you will have the possibility to enter it with the option "List of fights".

c) INFO:

Gives you information, as explained below.

2. Information about the Battle:

A window displayed on the screen gives you information on the first unit in this battle. You can see some icons:

a) Info:

Gives you more information about this unit.

b) Other:

Allows you to see another unit engaged in this battle (impossible if the unit is being parachuted or is entering a non protected village).

c) OK!:

Quit this window.

ERR DFR FFD ZER RTY HHH TYU

3. To take part in a Battle:

If you want to control a battle yourself (or control a parachute drop), you will do it using the simulator. After estimating the forces present and the type of fight, you may have to choose between a tank engagement or an infantry battle. Once your choice is made, you start the simulation.

You can control up to 5 tanks and 10 men simultaneously. If your opponents are superior, the rest will be computer controlled.

This is why at the end of a fight, the losses will be calculated in proportion to the actual opponents that were engaged.

At the end of a battle, the status of the location evolves according to the result of the mission, either it is computer controlled or controlled by yourself.

The winner's flag is displayed and the winning troops carry out their mission (for example destroy the bridge or the coastal battery).

At the beginning of the battle, you can read text explaining your objective. Try to remember it, because numerous events will take place simultaneously... After the battle, H.Q. will comment on the final result.

At the time of the Evaluation, only the units which have been definitely defeated are counted, not the battles between isolated troops.

XV. - Conclusion:

The team who worked on this project wishes to thank you for buying D DAY. We hope you will enjoy this game and we are waiting for your remarks, suggestions and...criticisms. Thank you for not making pirate copies, the protection using the manual is minimal to facilitate the use and the installation on hard disk. We are not very fond of protection that puts restraints on the user, but this product represents a lot of work, and we would like to keep on doing more!

DDAY, FUTURA and LORICIEL are trademarks.

All rights reserved.

© 1992 LORICIEL S.A.

PROCEDURE INIZIALI:

Prima di approfondire la lettura di questo manuale, vorremmo spiegarvi adesso come affrontare D Day. Ma anche il più impaziente dei giocatori dovrebbe leggere tutto il manuale prima di gettarsi nel gioco.

Come dato di fatto, questo prodotto è molto particolare e ci sono vari modi di giocarlo.

Per iniziare, vi consigliamo di eseguire i seguenti ordini:

Per iniziare il gioco, lasciate suonare la musica introduttiva o premete la barra spaziatrice.

1 Andate su OPTIONS (opzioni) e scegliete il caso più semplice (verrete informati sui risultati degli scontri - non siete in controllo delle forze nemiche - Hitler non si sveglia - la 2° divisione panzer nemmeno - semplice azione arcade).

2 Andate su MISSIONS (missioni). Questa è una specie di missione di allenamento. Dovete completare almeno 4 missioni in ognuna delle quattro specialità dell'esercito (Fanteria, Paracadutisti, Bombardieri, Carri armati)

3-1 Andate su OVERLORD, che è il gioco completo di gestione del tempo e di tutte le unità. Lasciatevi trascinare dal corso degli eventi. A seconda dell'ora, le battaglie avranno luogo e vi verrà chiesto di prenderci parte: potete rifiutare, ma il risultato della battaglia potrà essere più sfavorevole.

Oppure:

3-2 Andate su OVERLORD e con l'aiuto della mappa, date ordini alle vostre unità cliccandoci sopra. Muovere o attaccare? Siete voi lo stratega.

Oppure:

3-3 Andate su OVERLORD e completate la missione che viene proposta sotto EVALUATION (valutazione). Alcuni obiettivi devono venire conquistati, altri distrutti.

3-4 Andate su OPTIONS (opzioni) e scegliete di controllare le forze nemiche, poi tornate su OVERLORD e date i vostri ordini; D DAY è abbastanza difficile per principianti di giochi strategici.



INIZIAMO A GIOCARE:

AMIGA 500 con memoria estesa, 500+, 600, 1200 & 2000

D DAY funziona solo su computer equipaggiati con almeno 1 mega di memoria.

Inserite il disco "**D DAY - DISK 1**" nel drive interno e accendete il computer.

PC IBM & COMPATIBILI

Inizializzate il vostro PC con il DOS.

RICHIESTE DI MEMORIA SU PC:

Per far partire D DAY su PC, avete bisogno di un minimo di 584 K di memoria disponibile (senza contare la memoria estesa).

Se dopo avere caricato D DAY appare il messaggio "memoria insufficiente", questo è dovuto ad un problema di memoria.

Per sapere quanta memoria avete a disposizione, digitate MEM o CHKDSK, poi premete ENTER.

Se la memoria disponibile è inferiore al numero sopra riportato, avete due possibilità:

1 Potete liberare della memoria modificando i file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. Per aiutarvi, leggete la documentazione relativa al DOS. Ad esempio:

- Ridurre il numero di FILES e BUFFERS nel file CONFIG.SYS.
- Non fare caricare i programmi residenti che usano memoria come: DOSKEY, SMARTDRIVE, SHARE, SETVER...etc...

Se avete una versione del DOS 5.0 o successiva, controllate che i programmi residenti siano caricati nella memoria alta LH e DH.

2 Create un disco di start-up: Inserite un disco vergine nel drive A (ad esempio). Formattate il disco digitando FORMAT A:/S e premete ENTER.

Ora dovete solo riaccendere il vostro computer lasciando il dischetto nel drive; questa procedura viene chiamata inizializzazione da disco. Ora dovrete avere abbastanza memoria.

INIZIARE A GIOCARE SU PC & COMPATIBILI:

Versioni EGA & VGA da dischetti:

Inserite il disco "**D DAY - DISK 1**" nel drive A (A o B)

Digitate A: (o B:)

Digitate '**DDAY**' per iniziare a giocare.

Versioni EGA & VGA da dischetto:

Vi consigliamo vivamente di installare D DAY su disco rigido:

Inserite il disco "**D DAY - DISK 1**" nel drive.

Digitate '**A:**'

Digitate '**INSTALL C:**' se il disco si trova nel drive A

(o '**B:**' e poi '**INSTALL C:**' se il disco si trova nel drive B)

Il computer copierà i dati del gioco sul disco rigido C, e creerà una directory chiamata "**DDAY**".

(Se volete creare la directory DDAY sul disco rigido D, digitate **INSTALL D:**)

Per iniziare il gioco posizionatevi sulla directory "**DDAY**" digitando '**CD DDAY**'

Poi digitate '**DDAY**'

oppure:

Due opzioni per caricare il gioco su PC:

DDAY J: Annulla la lettura del joystick: su alcuni PC senza joystick, lo spazio in memoria viene usato per altri scopi. Il programma perde molto tempo a leggere dei dati errati, che provocano dei rallentamenti e degli inopportuni "click".

DDAY L: Se il gioco è troppo lento sul vostro PC (inferiore a 386 SX).

Potete anche combinare queste due opzioni digitando: **DDAY JL**

Altri problemi su PC

La rapidità del mouse può venire regolata tramite il DOS. Se avete cambiato i parametri standard, ad esempio per un programma di disegno, non dimenticate che potrebbero verificarsi dei problemi (come eccessiva lentezza). Tornate ai parametri standard.

Dischi di back-up

Preparate un disco formattato per salvare la situazione di gioco.

Noi preferiamo salvare i dati su disco che su disco rigido per facilitare i giochi multi-giocatore e per ridurre il numero di accessi al vostro PC.

SETTAGGIO DI GIOCO:

Appena dopo avere iniziato il gioco, il programma vi chiederà il tipo di scheda grafica. Se il vostro PC può visualizzare la grafica in modalità VGA a 256 colori, premete il tasto F4 per MCGA. Se il vostro monitor VGA visualizza solo 16 colori, o se il vostro computer è troppo lento, dovrete scegliere VGA premendo F3. Per le schede EGA, scegliete EGA. Per sapere che tipo di scheda grafica ha il vostro computer, leggete il manuale della scheda grafica, e se proprio non sapete cosa sia, provate tutte le diverse soluzioni a partire da EGA!

Poi, indicate la scheda sonora premendo il tasto corrispondente.

Vi raccomandiamo di usare un mouse su PC (obbligatorio su Amiga), ma è possibile giocare anche con la tastiera. In questo caso, il cursore viene controllato dai tasti direzionali e il pulsante sinistro del mouse viene emulato dalla barra spaziatrice, mentre il pulsante destro dal tasto **RETURN** (o **ENTER**).

Nel manuale il termine "cliccare" significa premere un pulsante del mouse.

Quando inizia l'introduzione, potete saltarla premendo la barra spaziatrice o cliccando.

Ora vedrete il menu principale.

MENU PRINCIPALE:

Vengono visualizzate varie scelte:

Quit, Disk, Options, Mission e Overlord.

Cliccate sull'opzione scelta.



QUIT (uscita):

Vi permette di interrompere il gioco e tornare al DOS; ma fate attenzione, su alcuni computer questo non è possibile e dovete prima spegnere il computer e riaccenderlo.

DISK (disco):

- Go back to the game (torna al gioco): vi permette di continuare a giocare.
- Initalize the game (inizializza il gioco): Vi permette di ricominciare dall'inizio delle operazioni e di cancellare il gioco corrente (ma senza cancellare i giochi salvati su disco).
- Save a current Game (salva il gioco corrente): Vi permette di interrompere una partita che volete riprendere più avanti. Preparate un disco di back-up.
- Reload the game (ricarica il gioco): Vi permette di tornare a giocare un gioco salvato precedentemente.

OPTIONS (opzioni):

Potete modificare le opzioni di gioco come preferite. Dovete solamente cliccare sulle parti di testo modificabili.

A. Per il giocatore:

- You are the general... (siete il generale)

Cliccando sul nome del generale, potete cambiarlo e inserire il vostro, composto al massimo da 8 lettere, tramite la tastiera.

- You will take part in the planes actions (YES/NO) of... (prenderete parte alle azioni dei piani SI/NO)

Potete scegliere i corpi dell'esercito che potranno richiedere la vostra assistenza per alcune battaglie.

- For all fights (per tutte le battaglie)

Scegliete il livello di difficoltà (facile, difficile o ogni battaglia)

- You wish to see the scenes of introduction (volete vedere le scene introduttive)

Potete decidere se vedere o meno le scene introduttive delle battaglie.

Scegliendo NO, vi permette di giocare più velocemente.

- You will be informed on the outcome of the fights (verrete informati sui risultati delle battaglie)

Vi fornisce la possibilità di venire informato sui risultati di tutte le battaglie in corso.

Cliccando su NO renderete il gioco più difficile.

B. Per il nemico:

- You cannot control the enemy forces (non potete controllare le forze nemiche)

Avrete la possibilità di dare ordini ai nemici. Raccomandato solo per i professionisti!

- Hitler wakes up and the 2nd. Panzer division attacks (Hitler si sveglia e la 2° divisione panzer attacca)

Se Hitler si sveglia, il gioco sarà più difficile; lo stesso succederà se la 2° divisione panzer inizierà il contrattacco.

C. Per la simulazione:

- The tanks shootings are for arcade type (combattimenti di carri armati in modo arcade)

In modo arcade i combattimenti fra carri armati sono facili. Dovete solo centrare il nemico con il mirino del vostro carro armato. Nel modo simulazione, il proiettile segue una traiettoria parabolica più simile alla realtà, e dovete aggiustare la mira di conseguenza.

- The wind blows on the paratroopers (il vento soffia sui paracadutisti)

Rende l'atterraggio più difficile.

D. Le icone in fondo allo schermo:

Validate (conferma):

Salva le opzioni modificate.

Quit (esci):

Esce dal menu senza salvare le opzioni.

- Restore (ripristina):

Ripristina i valori a quelli di default.

THE MISSIONS (le missioni):

Prima di scegliere la missione OVERLORD, e come allenamento per il D-DAY, potete prendere parte a missioni isolate, grazie a questa opzione.

Le missioni non hanno alcuna conseguenza su D-DAY.

Un clic vi porta alla stanza di briefing. Qui troverete un menu che vi permette di scegliere il corpo dell'esercito per la vostra missione. Ci sono 4 simulazioni diverse (per 4 corpi), 2 delle quali sono in 3D e le altre 2 in stile arcade, permettendovi di gestire un numero più elevato di uomini.



Una volta scelto il vostro corpo, vi verrà assegnata la vostra prima missione.

Ci sono 7 diverse missioni per ogni corpo.

Abbiamo deciso di rendere le prime missioni molto semplici, in modo da fornirvi una buona pratica delle simulazione. Vi raccomandiamo di iniziare subito con la missione numero 1.



OTHER (altro):

Vi propone la missione successiva e così via.

YES (si):

Per accettare la missione

NO:

Per rifiutare tutte le missioni per il momento

PROTEZIONE USANDO IL MANUALE:



Quando iniziate a giocare, apparirà uno schermo di richiesta.

Vi verrà chiesto di controllare sul vostro manuale se il codice XX di pagina YY è il codice ZZ.

Aprire il manuale alla pagina YY corrispondente e controllate se il codice alla posizione XX riportato in fondo alla pagina è il codice ZZ.

Ad esempio vi verrà chiesto:

Is the code 5 of the page 9 ZRU? (il codice 5 a pagina 9 è ZRU?)

In questo caso dovrete rispondere YES (si).

I 4 TIPI DI SIMULAZIONE:

Ora vediamo come giocare le quattro simulazioni:

Nell'opzione MISSION del menu principale, potete scegliere una di queste:



THE INFANTRY (la fanteria):

Controllate un gruppo di uomini più o meno numeroso a seconda della missione. Fra questi ci sono dottori, posamine, artificieri, operatori radio, etc...

Scegliete una tattica appropriata per attaccare. Dovreste proteggere particolarmente i dottori e i posamine. Se ad esempio perdete i dottori, gli uomini che vengono feriti nel gioco moriranno.

Vi ricordate tutti i dettagli sulla missione? Allora andiamo.

Nell'angolo in alto a destra dello

schermo, c'è un radar che è il simbolo del centro operazioni. Premete il pulsante destro del mouse per farlo sparire. Per muovervi intorno al campo di battaglia, cliccate sulla zona sgombra del radar (mentre premete il pulsante sinistro del mouse).

E' molto semplice fare muovere i vostri soldati: cliccate su uno e verrà così incorniciato da un riquadro nero (è quindi stato selezionato), poi cliccate sulla sua destinazione e partirà automaticamente!



Gli uomini non sono macchine, quindi ricordatevi che alcuni potrebbero essere riluttanti ad eseguire subito gli ordini impartiti.

Diamo uno sguardo alle icone in fondo allo schermo: se le cliccate, potrete eseguire le seguenti azioni:

1. Ingrandite e potete vedere cosa sta facendo il soldato selezionato.
2. L'icona + vi permette di passare da un soldato all'altro.
3. Questa icona vi mostra il tipo e le caratteristiche del soldato.
4. Le frecce vi permettono di muovere la finestra dello schermo sul campo di battaglia.
5. Per usare il fucile, la granata o il mortaio: se cliccate su una di queste armi, apparirà un bersaglio su schermo. puntate l'arma sul nemico (soldato, carro armato o casamatta). Il vostro soldato continuerà a sparare finchè non gli ordinerete di fermarsi.
6. La tazza di caffè: Mette in pausa il gioco.

Potete abbandonare il gioco premendo il tasto ESC. Ma a questo punto avrete fallito nella vostra missione.

THE PARATROOPERS

(i paracadutisti):



Questi sono più o meno importanti, a seconda del tipo di soldato che sono (dottore, operatore radio o mortaista); il loro numero varia fra 1 e 10.

Dovete farli atterrare su una zona specifica che è stata delimitata da tre piccoli fuochi della resistenza. Qualsiasi paracadutista che atterra al di fuori di questa zona verrà perso.

Le loro traiettorie sono influenzate dal modo in cui manipolano i loro paracaduti e dal vento orizzontale o verticale (vedete le opzioni menu) che può venire visualizzato cliccando sulla manica a vento, nell'angolo in basso a destra del pannello di controllo.

C'è una visione radar dove la zona di atterraggio è indicata da una linea rossa.

I paracadutisti vengono rappresentati da punti rossi e la finestra viene visualizzata con un rettangolo beige che può venire spostato con il mouse.

Per controllare un paracadutista dovete prima selezionarlo; poi verrà visualizzata una freccia sopra di lui. Potete dargli degli ordini cliccando sui pulsanti del pannello di controllo, o usando i tasti da F1 a F4. Ci sono 4 ordini: discesa regolare, discesa rapida, sinistra e destra. Tutti i comandi sul pannello di controllo si possono attivare usando il pulsante sinistro del mouse, mentre il pulsante destro si può usare quando volete attivare (o disattivare) una visuale radar nell'angolo dello schermo.



1. Ingrandite e potete vedere l'azione del soldato correntemente selezionato.
2. Le icone + -, o i tasti F5 e F6, vi permettono di passare da un soldato all'altro (non molto utile in missioni di singoli soldati).
3. Vi mostra il tipo e le caratteristiche del soldato.
4. Le frecce vi permettono di muovere la finestra dello schermo intorno al cielo.
5. Discesa regolare
6. Discesa rapida
7. Per girare a sinistra
8. Per girare a destra
9. Manica a vento

Un paracadutista che si trova fuori dal campo visivo viene considerato disperso.

Un paracadutista con il paracadute danneggiato, non riuscirà ad aprirlo e si spiaccicherà al suolo.

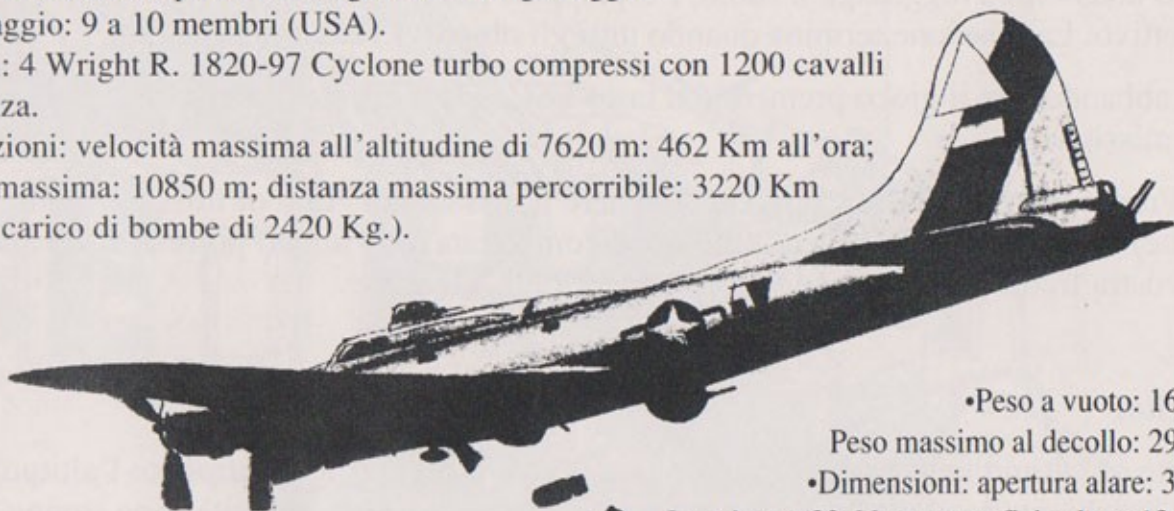
Potete abbandonare il gioco premendo il tasto ESC. Ma a questo punto avrete fallito nella vostra missione.

Potrete notare alcune particolarità: ad esempio, i paracadutisti che si impigliano in cima al campanile.

THE BOMBER (il bombardiere):

Caratteristiche:

- . Boeing Model 2990 (B-17 G)
- . Tipo: Bombardiere pesante, ricognitore a lungo raggio.
- . Equipaggio: 9 a 10 membri (USA).
- . Motori: 4 Wright R. 1820-97 Cyclone turbo compressi con 1200 cavalli di potenza.
- . Prestazioni: velocità massima all'altitudine di 7620 m: 462 Km all'ora; altezza massima: 10850 m; distanza massima percorribile: 3220 Km (con un carico di bombe di 2420 Kg.).



- Peso a vuoto: 16390 Kg.
- Peso massimo al decollo: 29710 Kg.
- Dimensioni: apertura alare: 31,62 m.; Lunghezza: 22,66 m.; superficie alare: 131,92 mq.
- Armamento: 13 mitragliatrici da 12,7 mm. e fino a 7985 Kg. di bombe.



In questa simulazione semplificata, vedrete su schermo il B-17 che state pilotando.

In fondo allo schermo vengono visualizzati gli indicatori di volo.

Da sinistra verso destra: Altitudine, velocità, angolo di inclinazione, potenza motori, posizione della cloche, bussola.

Bersagli possibili vengono indicati con una freccia verde con un numero in cima.

Fate attenzione: a seconda della missione, alcuni bersagli non devono venire distrutti e la quantità di bombe è limitata. Non bombardate tutto quello che vedete. Ad esempio, un bunker che dovete distruggere potrebbe essere vicino ad un ponte che potrebbe servire più tardi ai vostri soldati.

I tasti:

Le frecce controllano la cloche e, di conseguenza, l'aereo. I tasti + e - sul tastierino numerico controllano la potenza dei motori.

C'è una telecamera esterna che potete muovere intorno al vostro aereo usando i tasti F1 e F2. I tasti F3 e F4 posizionano la telecamera dietro e davanti all'aereo.

Per sganciare le bombe, premete la barra spaziatrice.

Quando una bomba raggiunge il suolo, l'esplosione può distruggere o danneggiare soltanto un obiettivo. La missione termina quando tutti gli obiettivi vengono distrutti.

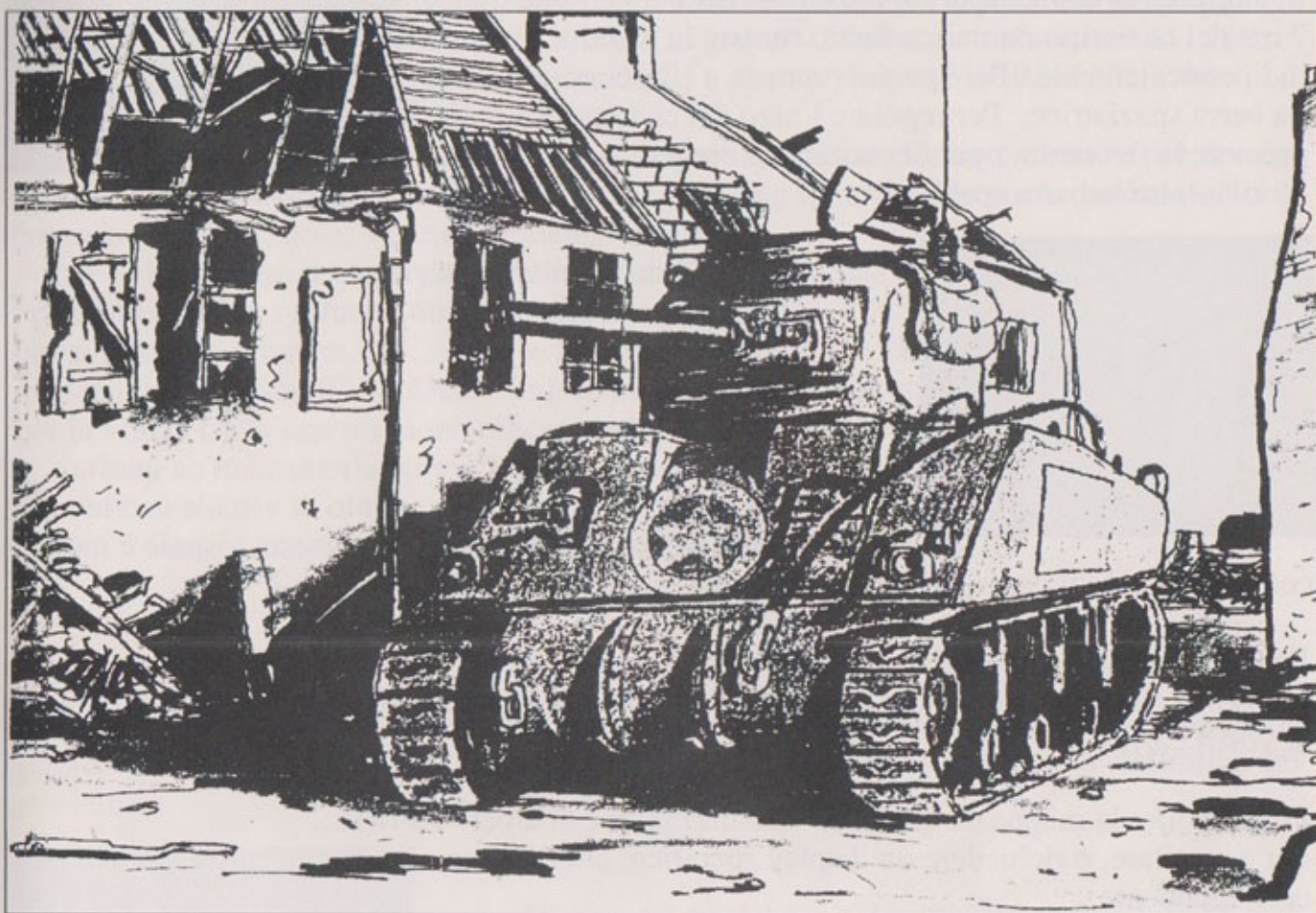
Potete abbandonare il gioco premendo il tasto ESC. Ma a questo punto avrete fallito nella vostra missione.

Nota: Prima di premere ESC, dovrete attendere il messaggio "End of mission" (fine missione) o "Mission Completed" (missione completata), altrimenti potreste farvi annullare per la vostra fretta una missione felicemente portata a termine.

Consiglio:

Scegliete un'altitudine bassa per raggiungere il vostro bersaglio. Controllate l'altitudine per evitare di schiantarvi al suolo. Se la vostra altitudine e la vostra velocità sono troppo basse, potreste fare stallare l'aereo (perde portanza sulle ali e quindi precipita).

THE TANKS (i carri armati)



Entrato in servizio: 1941
Velocità massima: 52 Km all'ora
Peso: 40 tonnellate
Lunghezza: 2,66 metri
Armamento: cannone da 75 mm. + 2 mitragliatrici.
Lo SHERMAN M4 è indubbiamente il carro alleato più famoso della seconda guerra mondiale.

Potete pilotare da 1 a 5 carri armati, ordinare i loro movimenti, sparare, o solamente sedervi in uno di questi e assistere all'azione.

Per scegliere il carro da controllare, premete i tasti da 1 a 5. Se ci sono solo due SHERMAN, saranno attivi solo i tasti 1 e 2.

Per ogni SHERMAN, ci sono 6 diverse visuali.

Per passare da una all'altra, premete i seguenti tasti:

F1 vista dalla cabina del pilota.

Le frecce sulla tastiera (frecce sul tastierino numerico o frecce diverse) controllano il carro armato. Controllate le spie rosse e verdi per i cingoli e il motore.

F2 Vista dal binocolo

F3 Vista dal cannone

In aggiunta ai comandi di movimento, i tasti 7 e 9 del tastierino numerico fanno ruotare la torretta indipendentemente. Per sparare premete e rilasciate la barra spaziatrice. Per regolare l'alzo del cannone, premete le frecce su o giù del tastierino numerico prima di rilasciare la barra spaziatrice.



F4 Vista dalla mitragliatrice.

Il mouse controlla il mirino, mentre i pulsanti fanno sparare.

F5 Vista esterna

E' impossibile controllare il carro armato da questa visuale. Potete cambiare l'angolo di visuale con le frecce su, giù, sinistra o destra. Questa visuale è molto



comoda quando il carro armato si sta muovendo per conto proprio.

F6 Vista mappa

Vi fornisce informazioni sulle differenti posizioni e vi permette di dare ordini di movimenti ai vostri carri.

Potete pulire la mappa da qualsiasi visualizzazione di alberi o strade...

Per cancellare, o richiedere un display specifico, cliccate semplicemente sull'icona corrispondente.

Il numero di carro che appare sull'indicatore su schermo indica il carro nel quale vi trovate attualmente. Potete cambiare carro usando i tasti da 1 a 5 o cliccando sul display della mappa del carro: "TANK #n". Sotto a questo indicatore, vedrete quello che il carro sta facendo.

Quando viene selezionato un carro, una croce nera indica il punto che dovrà raggiungere il carro stesso. Quando il carro non sta combattendo, ma sta solo muovendosi, cerca di avvicinarsi a questo punto. Se incontra dei nemici lungo la strada, li attaccherà automaticamente. Se vince, continuerà lungo il percorso previsto.



Come dare un ordine di movimento?

Premete il tasto 2 per selezionare il carro n. 2. Il riquadro verde corrispondente comincerà a lampeggiare sulla mappa; nell'angolo in alto a destra della mappa vedrete l'informazione sullo stato dello SHERMAN.

Ora, cliccate sul riquadro della mappa nel quale volete spostare lo SHERMAN n. 2; la piccola croce nera rappresenta questo punto.

Come giocare?

Vi consigliamo di iniziare la vostra missione premendo il tasto F6; una volta che vi trovate sulla mappa, date gli ordini di movimento ai vostri carri. Se li disperdete, mandando ognuno verso un obiettivo diverso, otterrete un metodo molto più rapido, ma anche più difficile, quindi vi raccomandiamo di iniziare in gruppo. Mentre siete diretti verso i vostri obiettivi, passate alla vista esterna premendo F5 e passate da uno SHERMAN all'altro premendo i tasti da 1 a 5.

Poi scegliete il conflitto al quale volete partecipare scegliendo il carro armato e premendo i tasti F3 o F4. Se assistete allo scontro solamente come spettatore, le vostre probabilità di successo saranno basse; dovete prendere dei rischi.

Potete abbandonare il gioco premendo il tasto ESC. Ma a questo punto avrete fallito nella vostra missione.

Nota: Prima di premere ESC, dovrete attendere il messaggio "End of mission " (fine missione) o "Mission Completed" (missione completata), altrimenti potreste farvi annullare per la vostra fretta una missione felicemente portata a termine.

OVERLORD:

Questo è il nome in codice scelto per lo sbarco; la prima fase era Neptune.

Vedrete la mappa, e l'ora viene visualizzata nell'angolo in alto a sinistra. Il gioco inizia il 5 giugno del 1944 e termina il 6 giugno a mezzanotte, tempo della valutazione definitiva dei risultati.



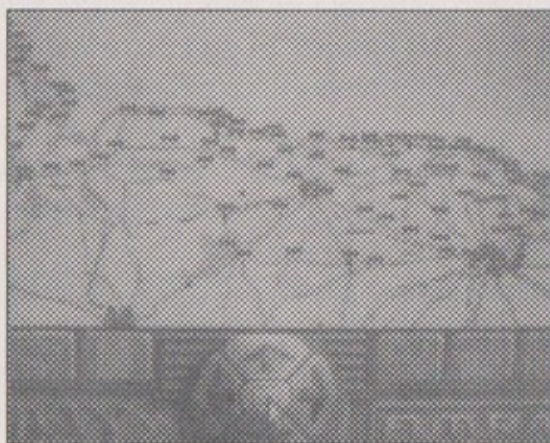
Vi ricordiamo del capitolo sulle Procedure Iniziali e vi raccomandiamo di scegliere l'opzione OVERLORD solo dopo esservi allenati con le 4 simulazioni disponibili nelle OPZIONI.

Cliccate sull'opzione OVERLORD nel menu principale. Verrà visualizzata una mappa che vi mostra il territorio della Normandia.

Potete tornare al menu principale premendo il tasto ESC.

In fondo allo schermo della mappa, vedrete alcune icone.

LE ICONE IN FONDO ALLO SCHERMO:



Da sinistra a destra:

1. Il coniglio: Velocità di gioco

Quando il coniglio è rosso, si gioca a velocità accelerata. Dovete cliccare sull'icona del coniglio per farlo diventare grigio o rosso.

2. I segnali: Opzioni di visualizzazione

Potete decidere di ripulire lo schermo cancellando la visualizzazione delle unità o delle bandiere che puntano a zone specifiche.

Se cliccate su questa icona con il pulsante sinistro del mouse, cambiate l'opzione di visualizzazione. Se cliccate con il pulsante destro del mouse, tornerete all'opzione precedente. E' molto utile quando ingrandite un particolare e quando i nomi delle città diventano leggibili.

3. Il foglio: Esaminare una lista.

Se cliccate su questa icona con il pulsante destro, verrà visualizzata una lista dei combattimenti in corso.

Se cliccate con il pulsante sinistro, verrà visualizzata una lista di uomini e mezzi presenti sulla mappa.

a) Lista dei combattimenti in corso:

Se accade uno scontro, la lista dei combattimenti viene visualizzata in un riquadro e vi fornirà delle informazioni riassuntive: il luogo dello scontro, le unità coinvolte. Se cliccate su una di queste battaglie con il pulsante sinistro, potrete partecipare allo scontro. Se cliccate con il pulsante destro, riceverete informazioni sullo scontro.

Questo riquadro non può visualizzare più di 6 battaglie contemporaneamente; se si svolgono più di 6 battaglie contemporaneamente, il titolo del riquadro viene visualizzato su sfondo rosso. Per vedere una lista delle altre battaglie in corso, cliccate sul titolo con il pulsante sinistro e passerete alla pagina successiva; se cliccate con il pulsante destro tornerete alla pagina precedente.

b) Lista di uomini e luoghi:

(1) Lista di unità:

Verrà visualizzata se cliccate su "Men". Apparirà nel seguente formato: bandiera più nome generico dell'unità. Se varie unità hanno lo stesso nome generico, il nome sarà seguito da due punti (:) e dal numero di unità riguardanti. Se l'unità (o almeno una delle unità quando ce ne sono varie) è impegnata in combattimento, verrà visualizzata una piccola bandiera rossa bordata di nero nell'angolo in alto a sinistra della bandiera della nazione. Se l'unità sta per muoversi, verrà visualizzata una piccola bandiera nell'angolo a destra della bandiera della nazione.

Cliccate sul nome dell'unità che avete scelto. Se la vostra scelta iniziale riguarda varie unità, dovrete effettuare un'altra selezione. Vedrete una lista con tutti i nomi delle unità che hanno lo stesso nome generico. Uno sfondo rosso evidenzia l'unità impegnata in combattimento.

(2) Lista dei luoghi:

Se volete selezionare un luogo, l'ordine alfabetico vi può aiutare nella vostra prima scelta. Viene visualizzata una pagina con i nomi dei luoghi. Quando un nome è su sfondo rosso, significa che in quel luogo si sta svolgendo una battaglia. In cima, il riquadro rosso sul titolo "Other Towns" (altre città) vi permette di cambiare pagina se ci cliccate sopra. Per andare alla pagina precedente cliccate con il pulsante destro e per andare a quella seguente cliccate con il pulsante sinistro.

Una volta scelta l'unità o il luogo, un ingrandimento medio vi posizionerà sopra nella mappa.

Nota: Questi menu sono anche disponibili nella parte "Per vedere un'unità" e vengono usati per indicare alla destinazione o all'unità di ricongiungersi.

4. Le frecce

Movimenti sulla mappa:

Quando cliccate sulle frecce vi muoverete sulla mappa. Non è possibile alcun movimento se la mappa è rimpicciolita al minimo.

5. La lente

Per ingrandire la mappa:

Se cliccate sul segno + con il pulsante sinistro, ingrandirete l'immagine; il contrario accadrà se cliccate sul segno -.

Se cliccate sul segno + con il pulsante destro, ingrandirete al massimo; Se cliccate sul segno -, ridurrete al minimo.

6. Il blocco di fogli

Per visualizzare la valutazione:

La valutazione delle operazioni verrà visualizzata su vari schermi.

7. Il cartello

Andare alle opzioni di gioco:

Se cliccate con il pulsante sinistro, andrete al menu opzioni, normalmente accessibile dal menu principale. Tornate al menu principale cliccando con il pulsante destro.

MODALITA' DI GIOCO:

Mentre il tempo passa, le unità si muovono sulla mappa, i luoghi vengono controllati dagli alleati o cascano in mano nemica, vengono ingaggiate battaglie nelle quali vi verrà richiesto di partecipare o meno a seconda delle selezioni effettuate per gli scontri a fuoco. Potete attendere che accadano gli avvenimenti e osservarli come spettatore o controllare le unità e cercare di ottenere risultati migliori.

LA MAPPA:

La mappa mostra la zona di sbarco controllata dal computer. La sua dimensione è superiore agli obiettivi decisi dagli alleati per il D-DAY (e quindi largamente superiore al reale successo storico). Sarete in grado di ingrandire questa mappa per individuare i combattimenti o i movimenti delle unità....

Un luogo viene indicato da una bandiera. Una bandiera rossa con un riquadro nero al centro indica che in quel luogo si sta svolgendo una battaglia.

Un'unità viene indicata con un riquadro e la sua bandiera (e il suo nome se il fattore di ingrandimento è sufficiente).

A seconda dell'ingrandimento corrente e delle opzioni di visualizzazione della mappa, alcuni dettagli potrebbero non venire visualizzati.

Se cliccate su un'unità, state "osservando un'unità" (consultate sotto). A questo punto potete dare degli ordini o ricevere informazioni dettagliate.

Se cliccate su una porzione di mappa, potete ingrandirla.

Quando la rimpicciolite, un riquadro rosso indicherà il luogo che state vedendo.

PER OSSERVARE UN'UNITA':

Dopo avere cliccato su un'unità (nella lista di unità presenti sulla mappa) verrà visualizzato un riquadro sullo schermo.

Questo riquadro mostra l'immagine di un soldato che avrebbe potuto essere in questa unità, la bandiera e il nome intero, oltre a varie altre informazioni.

In fondo a questo riquadro, vedrete 3 pulsanti, o 4 se l'unità è impegnata in combattimento.



1. OK!

Vi permette di abbandonare questa visualizzazione.

2. ORDER (ordini):

Gli ordini di base sono: Rejoin a place (riunirsi in un luogo), Harass an enemy unit (attaccare un'unità nemica), o Rally an allied unit (radunare un'unità alleata). Per indicare il luogo o l'unità da riunire, userete il menu "Esaminare una lista" (descritto precedentemente) dopo avere cliccato su ORDER.

2.1 Note importanti:

Può succedere che un'unità non possa riunirsi presso un obiettivo da voi deciso.

Ad esempio potrebbe succedere questo se l'obiettivo è:

- isolato perchè dei ponti sono stati distrutti.
- un punto di atterraggio paracadutisti non abbastanza delimitato.
- troppo distante per essere raggiunto nel D-DAY.
- qualsiasi altro motivo di questo genere.

Una volta deciso un altro obiettivo, l'unità sa cosa dovrà fare quando lo raggiungerà.

Un'unità conosce gli obiettivi strategici, conosce quali ponti devono venire distrutti, quali devono venire protetti, e sa come distruggere le forze nemiche...

Se l'obiettivo è un'unità, i suoi movimenti verranno controllati dall'unità di ricognizione.

Questo è il motivo per il quale potreste impartire ordini solo ad un'unità e vederne muovere varie altre. Se un'unità inseguita sparisce durante una battaglia, l'obiettivo dell'unità di ricognizione diventerà il luogo nel quale è sparita l'unità. I movimenti sulla mappa sono influenzati dal tipo di terreno e dal tipo di veicolo. Qualche volta alcune unità preferiscono fare un giro diverso.

Il tempo di spostamento dipende dalla natura del terreno. Ci sono anche delle zone che sono state appositamente allagate dal nemico, e starà alle unità decidere se attraversarle o meno.

Non potete dare ordini ad un'unità impegnata in combattimento.

Nel menu OPTION, il giocatore ha la possibilità di attivare anche il controllo delle forze nemiche.

3. INFORMATIONS (informazioni):

Ogni volta che cliccate, verranno visualizzate altre informazioni. Quando l'unità è impegnata in combattimento, sono disponibili solo due pagine di informazioni, altrimenti 3.

Queste informazioni sono:

Posizione corrente dell'unità e se il luogo è stato distrutto o meno.

Obiettivo dell'unità.

Prossima destinazione dell'unità e se il luogo è distrutto o meno (ad esempio, il ponte Benouville è distrutto e l'unità è bloccata).

Il numero di battaglie che sono state vinte e quale unità è stata sconfitta di recente.

Una possibile informazione succinta della battaglia in corso.

4. FIGHT (combattimento):

Se cliccate con il pulsante sinistro, parteciperete al combattimento. Se cliccate con il pulsante destro, riceverete informazioni sul combattimento (vedere "lista dei combattimenti in corso").

I COMBATTIMENTI

Possono essere coinvolte un massimo di due unità alleate e due nemiche per un totale di quattro unità. Un combattimento può venire controllato dal computer in base alla composizione, al luogo, al tipo di terreno, etc... o controllato dal giocatore tramite i simulatori (vedere le simulazioni).

Al termine di un combattimento, apparirà la bandiera del vincitore sul posto, ed il luogo si modificherà in base al risultato della missione: se il ponte Pegasus viene riconquistato dal nemico, verrà distrutto.

1. Suggerimenti di combattimento:

Durante il gioco, in base all'ora, il computer vi proporrà vari combattimenti in base all'evoluzione della guerra e alle opzioni scelte.

Quando vi viene proposto un combattimento, una finestra vi fornisce alcune informazioni. Eccetto nel bombardamento (dove l'accettazione presume che abbiate considerato la scarsità di missioni e il loro raggruppamento all'inizio delle operazioni), potete scegliere fra:

a) YES (sì):

Per partecipare al combattimento.

b) NO:

Per rifiutare il combattimento. Il computer ne prenderà allora il controllo. Il combattimento apparirà nella lista dei combattimenti e avrete la possibilità di parteciparvi tramite l'opzione "Lista dei combattimenti".

c) INFO (informazioni):

Vi fornisce delle informazioni, come spiegato successivamente.

2. Informazioni sul combattimento:

Una finestra visualizzata su schermo vi fornisce delle informazioni sulla prima unità in questo combattimento. Potete vedere dei pulsanti:

a) Info:

Vi dà maggiori informazioni su questa unità.

b) Other (altro):

Vi permette di vedere un'altra unità impegnata in combattimento (impossibile se l'unità sta venendo paracadutata o sta entrando in un villaggio non protetto).

c) OK!:

Chiude questa finestra.

3. Per prendere parte ad un combattimento:

Se volete controllare il combattimento per conto vostro (o controllare un lancio di paracadutisti), dovrete farlo tramite i simulatori. Dopo avere stimato le forze presenti e il tipo di combattimento, potrete dovere scegliere fra un combattimento di carri armati o di fanteria. Una volta effettuata la vostra selezione, inizierete la simulazione.

Potete controllare fino a 5 carri e 10 uomini contemporaneamente. Nel caso che i vostri avversari siano superiori, i restanti verranno controllati dal computer.

Questo è il motivo per cui al termine di un combattimento, le perdite vengono calcolate in proporzione agli avversari combattuti.

Al termine di ogni combattimento, il luogo dello scontro si evolve in base ai risultati, quindi passerà sotto il controllo del computer o vostro.

Riceve la bandiera del vincitore e le truppe vincitrici porteranno a termine la loro missione (ad esempio distruggere il ponte o la batteria costiera).

All'inizio del combattimento potete leggere il testo che vi spiega il vostro obiettivo. Cercate di ricordarlo, perchè succederanno molte cose allo stesso momento.... Dopo la battaglia, il Quartier Generale commenterà il risultato finale.

Al momento della valutazione, vengono contate solo le unità che sono state sconfitte definitivamente, e non le scaramucce tra soldati isolati.

CONCLUSIONI:

Il gruppo che ha lavorato a questo progetto vi vorrebbe ringraziare per avere acquistato D-DAY. Speriamo che apprezzerete questo gioco e attendiamo i vostri appunti, i vostri suggerimenti e le vostre... critiche. Grazie per non avere fatto copie pirata; la protezione tramite il manuale è minima per facilitarne l'uso e l'installazione su disco rigido. Non siamo contenti di dovere usare protezioni che infastidiscono l'utente, ma questo prodotto è il frutto di molto lavoro e vorremmo continuare a farne altri!

D-Day - Copyright © FUTURA/LORICIEL 1992. Tutti i diritti riservati.



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366