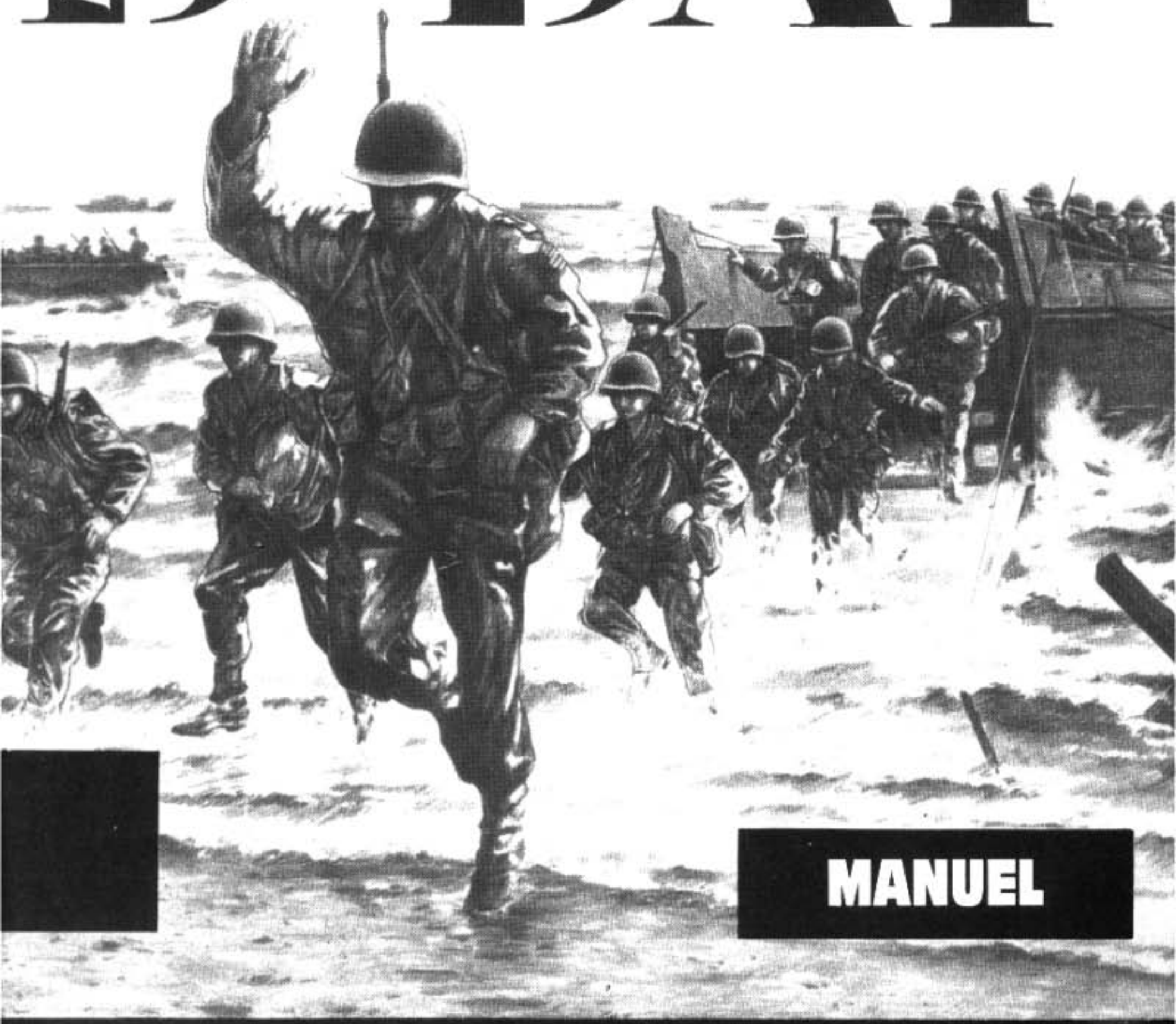
Le Jour J

D-DAY



MANUEL

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

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

Et un grand merci aux testeurs et autres supporters:
François Gervais, Georges Verdegay et l'équipe des stocks, Florence de Martino, Catherine Jaymond, Nathalie Cagossi, Cyrille Milgram, Jean-Hughes Roger et toute l'équipe de la distribution.

Le vieux Manuel

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

AZE FGH RER TRA EEA OLL FGH

SOMMAIRE

I. Introduction, préambule de l'éditeur : 5

II. Introduction historique : 6

III. D-Day, le jour J par Loriciel : 7

Quelques chiffres sur DDAY : 7

Les différences importantes entre la réalité et le jeu : 7

IV. Rapide prise en main : 7

V. Lancement du jeu : 8

ATARI 520 ST, 520 STE avec extension mémoire, 1040 ST, 1040 STE 8

AMIGA 500 avec extension mémoire, 500+, 600 & 2000 8

AMSTRAD CPC DISQUETTE 8

IBM PC & Compatibles 8

V.1 Problèmes de mémoire sur PC 9

V.2 Lancement du jeu sur PC et Compatibles 9

Version EGA & VGA à partir des disquettes : 9

Version EGA & VGA à partir du disque dur : 9

Deux options de chargement sur PC : 10

Autres problèmes sur PC 10

Disquette de sauvegarde de partie 10

VI. L'Ergonomie de jeu : 10

VII. Menu principal : 11

VIII. Quitte : 11

IX. Disque : 11

X. Options : 12

A. Coté joueur : 12

B. Coté forces de l'Axe : 12

C. Coté simulations : 12

D. Les icônes en bas de l'écran : 12

XI. Les Missions : 13

XII. La Protection manuel : 13

SZD SDD RTT ERR ERT OPM FGH

Le Vieux Manuel

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

CDF FGD ZEE DFG DFG ERT FGD

Le vieux Manuel

Le vieux Manuel

VDF BCV RTA DFG AZE HFF BCV

I. - Introduction, préambule de l'éditeur :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DDD BBV ACD ERT EAZ FFF BBV

II. - Introduction historique :

En 1939, l'Europe ne veut pas voir que l'Allemagne est une grande puissance militaire qui viole ses traités de non-armement. La France pense effrayer les Allemands et ses généraux la rassurent à tort sur la fiabilité de ses défenses. Quand Hitler envahit l'Autriche, personne ne semble bouger. Cet immobilisme le rassure et il avale l'Europe en quelques semaines, quitte a signer des traités qui avantagent ses plans.
Pourtant le lecteur attentif à son livre 'Mon Combat' comprend qu'Hitler veut régner seul sur le monde et qu'il méprise toutes races différentes à la sienne.
Un pays résiste à l'invasion sans se compromettre, c'est l'Angleterre. L'Angleterre devient alors un symbole mais aussi un point de départ éventuel pour une contre-attaque.
Les Américains rentrent aussi dans la guerre et s'arment rapidement, pour devenir la première puissance militaire du moment.
Le front Russe ne suffira pas, il devient évident qu'il faut établir une importante tête de pont au nord de l'Europe.
Après plusieurs expériences plus ou moins heureuses de débarquement, les alliés choisissent à nouveau cette solution pour aller d'Angleterre en France. Mais cela semble tellement évident que de chaque côté on se mobilise autour de cette éventualité.
Chez les Allemands, le maréchal Rommel organise la défense.
Une telle organisation, tant de moyens en hommes, en matériel et pourtant il y eut des frayeurs de dernière minute:
Par exemple, les alliés ont pensé que des espions savaient tout du débarquement car beaucoup de noms de codes choisis pour les opérations sont apparus dans des mots croisés de journaux!
Utah, Omaha, Neptune, Overlord, et Mulberry faisaient partie des mots à trouver dans les jours qui ont précédé le Jour J.
Malgré une météo trop changeante le jour J du débarquement, le D Day, est fixé au 6 Juin, le lieu : les côtes normandes.
250.000 hommes vont s'y affronter. Le plus grand débarquement de l'histoire a été précédé de bombardements intensifs, mais beaucoup de fortifications seront encore intactes quand les alliés toucheront la France.
La résistance a aussi joué un rôle très important dans la préparation du D DAY, en fournissant les plans de défense, en ralentissant les travaux par des actions de sabotage, puis en aidant les alliés qui débarquaient.
Juste avant le débarquement, la résistance Française, aussi active qu'efficace, a été prévenue par la radio B.B.C et ses fameux messages personnels. Le plus connu reprend des vers de Verlaine. Le colonel Meyer intercepta ces vers le 5 Juin (en transformant par erreur langueur par longueur) et comprit que le débarquement était imminent ; il ne fut pas écouté par ses supérieurs.
Il y a eu aussi plusieurs détails heureux pour les alliés pendant le débarquement. Le plus connu étant que l'on n'a pas voulu réveiller Hitler et, par conséquent, personne ne put donner d'ordres appropriés. De même les divisions de Panzers n'ont pu être utilisées dès les premières heures. Ces détails sont pris en compte dans le jeu sous forme d'options.
Le 6 Juin 1944, prenant par surprise les défenses Allemandes, une immense armada de navires de guerre et de commerce, de péniches de débarquement, le tout appuyé par une force aérienne considérable, débarque sur les plages normandes situées entre l'embouchure de l'Orne et l'embouchure de la Vire.
L'Opération Overlord que commande le général Eisenhower, assisté du général Montgomery, a commencé ...

ZER BEF ERT FGG EZE MLO VBN

III. - "D-Day, le jour J" par Loriciel

Quelques chiffres sur DDAY

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

Les différences importantes entre la réalité et le jeu :

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

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

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

IV. - Rapide prise en main

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



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

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

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

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

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

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

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

QQT VVV DFG DFG ZEE POL VVV

Le Vieux Manuel

Ou bien :

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

Ou encore :

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

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

V. - Lancement du jeu

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

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

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

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

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

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

AMSTRAD CPC DISQUETTE

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

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

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

IBM PC & Compatibles

Démarrez votre PC et chargez le DOS.

ZER DGQ BCV NBF SKI FGH FGH

V.1 - Problèmes de mémoire sur PC

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

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

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

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

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

- Réduire le nombre de FILES et BUFFERS dans le fichier CONFIG.SYS

- Mettre en commentaire les programmes résidents, et qui prennent de la mémoire tels :DOS-KEY, SMARTDRIVE, SHARE, SETVER ...etc...

- Si vous possédez un DOS 5.0 ou version ultérieure, vérifiez que les programmes résidents soient chargés en mémoire haute LH et DH

2) Créez une disquette de démarrage. Pour cela insérez une disquette vierge dans le lecteur A (par exemple). Formatez-la en tapant FORMAT A:/S puis ENTER.
Il ne vous reste plus qu'à ré-allumer votre PC avec cette disquette dans le lecteur, cela s'appelle booter sur disquette ; vous devriez alors avoir suffisamment de mémoire.

V.2 - Lancement du jeu sur PC et Compatibles

Version EGA & VGA à partir des disquettes :

Insérez la disquette **"D DAY - DISK 1-"** dans le lecteur (A ou B).
Tapez **A**: (ou **B**:)
Tapez ***'DDAY'*** pour lancer le jeu.

Version EGA & VGA à partir du disque dur :

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

Insérez la disquette **"D DAY - DISK 1 -"** dans le lecteur..
Tapez '**A**:'
Tapez ***'INSTALL C:'*** si la disquette se trouve dans l'unité A
(ou **'B:'** puis **'INSTALL C:'** si la disquette se trouve dans l'unité B).

RTF DFQ BVD DFG ZRU SDD CVB

Le vieux Manuel

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

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

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

Pour cela tapez ***'CD DDAY'***

Puis tapez ***'DDAY'.***

Ou bien :

Deux options de chargement sur PC:

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

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

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

Autres problèmes sur PC

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

Disquette de sauvegarde de partie

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

VI. - L'Ergonomie de jeu

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

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

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

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

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

GDQ LSP DFG THS ERT FGD VBN

VII. - Menu principal



Les choix qui se présentent à vous sont :

Quitte, Disque, Options, Mission et Overlord.

Cliquez sur le mot représentant votre choix.

VIII. - Quitte

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

IX. - Disque

Revenir au jeu, permet de continuer la partie.

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

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

Recharger la partie, Permet de reprendre une partie interrompue.

Le vieux Manuel

SDZ ERT ERR RRR FGG BCV LJK

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

A. - Coté joueur :

-Vous êtes le Général .....
En cliquant sur le nom du Général, vous pouvez le changer et mettre le vôtre: 8 lettres à entrer au clavier.
-Vous participerez aux actions des avions (OUI/NON) des .....
Vous pouvez choisir les corps d'armées qui pourront demander votre aide pour certains combats.
-Pour tous les combats
Choisissez le niveau de difficulté, (faciles, complexes ou tous les combats).
-Vous désirez voir les scènettes d'introduction
Vous pouvez choisir de voir ou non les scènettes d'introduction aux combats. Cliquer sur Non permet de jouer plus vite.
-Vous serez informé de l'issue des combats.
Vous avez ainsi la possibilité d'être informé de l'issue de tous les combats qui se déroulent, NON rend le jeu plus difficile.

B. - Côté forces de l'Axe :

-Vous ne pouvez pas diriger les forces de l'Axe
Vous pourrez donner ou non des ordres aux Allemands. Uniquement pour les pros!
-Hitler se réveille et la 2ème Panzer division attaque.
Si Hitler se réveille, la partie sera plus difficile, il en est de même si la 21ème Panzer Division contre-attaque.

C. - Côté simulations :

-Les tirs de blindés sont de type arcade
En mode "arcade" le tir des tanks est simple, il suffit de viser avec la hausse du canon su l'ennemi. En mode "balistique", l'obus suit une trajectoire parabolique plus proche de la réa lité, il faudra alors ajuster le tir.
-Le vent souffle sur les Paras.
Rend l'atterrissage plus difficile.

D. - Les icônes en bas de l'écran :

Valide :
Sauvegarde les options ainsi modifiées

Quitte :
Sort de ce menu sans les sauver.

Restaure :
Leur rend leurs valeurs par défaut.

FEE FGG UUT GGG DFG BBV MOI

Le vieux Manuel

XI. - Les Missions

Avant de choisir l'option OVERLORD, et en guise d'entraînement à D-Day, il est possible de choisir, grâce à cette option de participer à des missions isolées.
Les missions n'ont pas de conséquences sur le jeu.
Un clic vous fait entrer dans la salle du briefing ou apparaît le menu qui vous permet de choisir le corps d'armée de votre mission. Il y a 4 simulations différentes (pour 4 corps d'armées), deux en visualisation 3 D faces cachées et 2 dans un style plus arcade qui permet de visualiser un nombre d'hommes important.



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



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

AUTRE :
Vous propose une autre mission, et ainsi de suite.
OUI :
Si vous acceptez la mission proposée.
NON :
Vous refusez toute mission pour cette fois.

XII. - La Protection manuel



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

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

Ouvrez donc votre manuel à la page demandée et regardez en bas de celle-ci le code correspondant.
Par exemple le code 3 de la page 6 est ERT.

FEZ DFG TRZ HHH NBF BEF HFF

Le Vieux Manuel

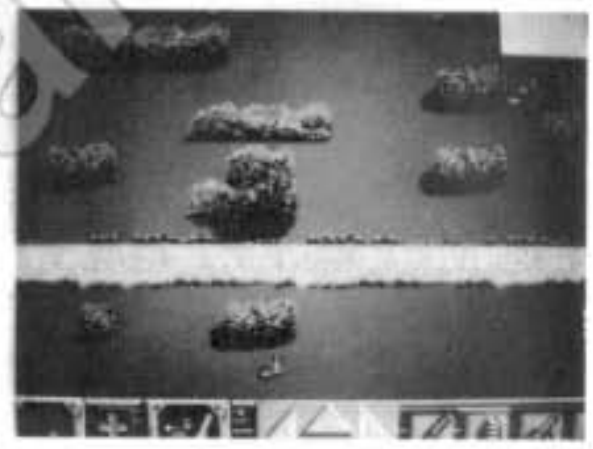


XIII. - Les 4 types de Simulations

Voyons maintenant comment jouer aux 4 simulations :
Vous avez choisi dans l'option MISSION du menu général une de celles-ci :

XIII.1. - Les Fantassins

Vous allez diriger un nombre plus ou moins important d'hommes suivant les missions. Parmi eux se trouveront des médecins, des tireurs de mortier, des poseurs d'explosifs, radio... etc.
Choisissez judicieusement votre stratégie d'attaque. Protégez particulièrement les médecins et les mortiers. En effet si vous n'avez plus de médecin, par exemple, dans la suite du jeu vos blessés mourront.
Vous vous souvenez bien de votre mission ? Bien allons-y.



En haut à droite de l'écran se trouve le radar qui symbolise le théâtre des opérations. Appuyez sur le bouton droit de la souris, pour le faire disparaître. Vous pouvez en cliquant sur la zone claire du radar (et en gardant le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris), vous déplacer rapidement sur le champ de bataille.
Déplacement de vos soldats, le principe est simple : Cliquez sur un de vos soldats, il est alors entouré d'un carré noir (on dit que le soldat est sélectionné), puis cliquez une seconde fois sur sa destination.. et le voilà parti !

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

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

1. Vous voyez l'action qu'effectue le soldat sélectionné, l'image se recentre sur lui.

2. L'icône + -, permet de passer de façon séquentielle d'un soldat à l'autre (inutile pour la mission à un soldat)

3. Caractérise le type de soldat par une icône correspondante.

4. Les flèches de direction permettent de déplacer la fenêtre écran sur le champ de bataille.

5. Fusil, Grenade, Mortier, en cliquant sur une des armes, une cible s'affiche à l'écran, pointez la sur le soldat, le tank ou le blockhaus ennemi. Votre soldat va maintenant tirer sans arrêt jusqu'au prochain ordre contraire.

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

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

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

QRS NBF TER FGD DFG VVV FFF

Le Village

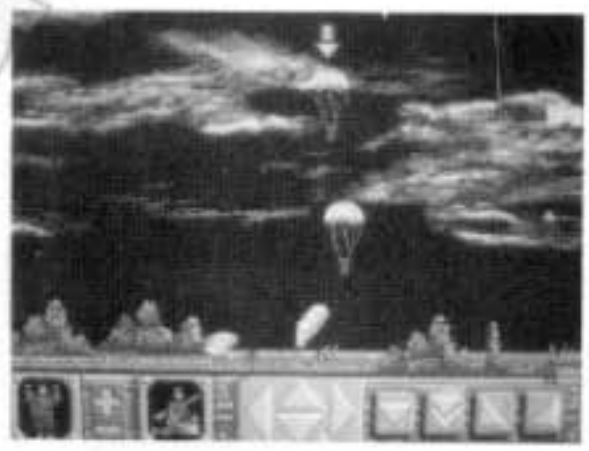


XIII.2. - Les Parachutistes

Les paras sont plus ou moins importants pour la suite du jeu selon leur type (soldat médecin, radio ou mortier), leur nombre varie de 1 à 10.
Le but est de les faire atterrir sur une zone déterminée. Cette zone a été balisée par la résistance (3 petits feux). Un para atterrissant hors de cette zone est irrémédiablement perdu.

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

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



Pour diriger un para, il faut commencer par le sélectionner ; une flèche apparaît alors au-dessus de lui.
On peut ensuite lui donner des ordres, soit en cliquant sur les boutons du tableau de bord, soit à l'aide des touches F1 à F4.
Les ordres sont au nombre de 4 : descente normale, descente rapide, gauche et droite.
Toutes les commandes du tableau de bord se valident à l'aide du bouton de gauche de la souris, le bouton de droite ne servant qu'a faire apparaître ou disparaître une 'vue radar' dans le coin de l'écran.

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

Un para sortant du champ visualisable est considéré comme perdu.

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

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

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

GGG DFG EEE PJJ THS DGQ MLO

Le Vieux Manuel

XIII.3. - Le Bombardier

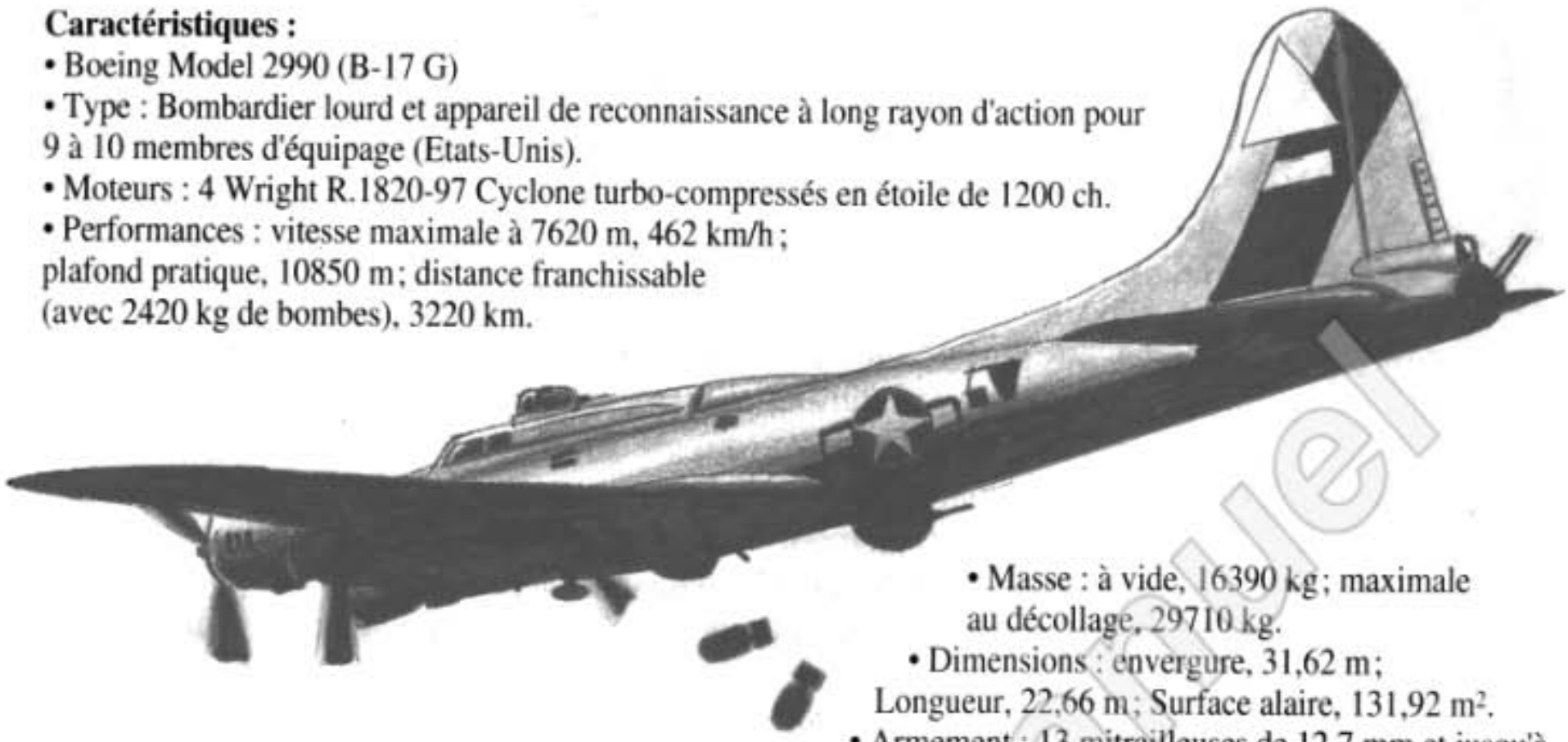
Caractéristiques :

• Boeing Model 2990 (B-17 G)

• Type : Bombardier lourd et appareil de reconnaissance à long rayon d'action pour 9 à 10 membres d'équipage (Etats-Unis).

• Moteurs : 4 Wright R.1820-97 Cyclone turbo-compressés en étoile de 1200 ch.

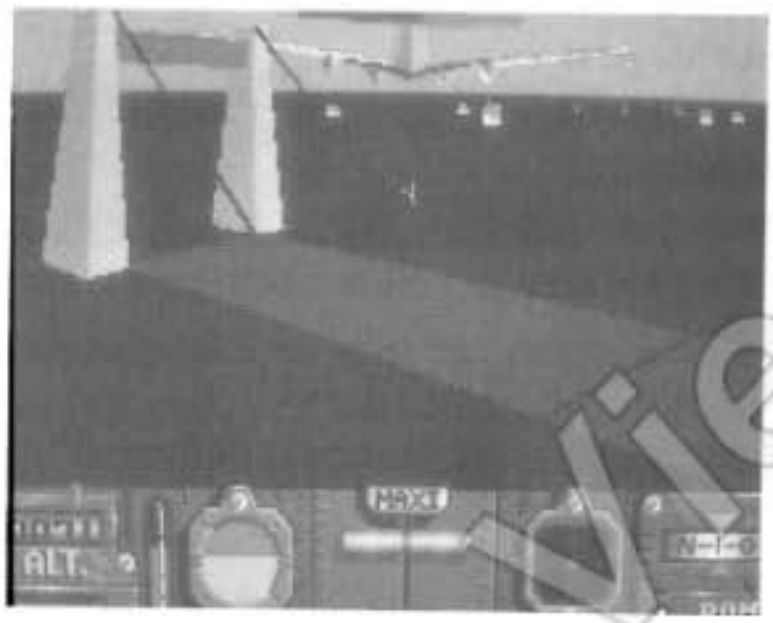
• Performances : vitesse maximale à 7620 m, 462 km/h ; plafond pratique, 10850 m ; distance franchissable (avec 2420 kg de bombes), 3220 km.



• Masse : à vide, 16390 kg ; maximale au décollage, 29710 kg.

• Dimensions : envergure, 31,62 m ; Longueur, 22,66 m ; Surface alaire, 131,92 m².

• Armement : 13 mitrailleuses de 12,7 mm et jusqu'à 7985 kg de bombes



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

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

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

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

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

Les touches:

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

ZER THS ERT RRR RRR DFQ POL

Le vieux Manuel

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

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

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

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

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

Conseil :

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

Le Vieux Manuel

QQQ RRR FGG GGG GGG ERT FGH

XIII.4. - Les Tanks





Année de mise en service : 1941
Vitesse maximum : 52 km/h
Poids : 40 tonnes
Longueur : 2,66 mètres
Armement : canon de 75 mm + 2 mitrailleuses.
Le SHERMAN M4 est sans conteste le plus célèbre des chars de combat alliés de la seconde guerre mondiale.

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

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

Il y a 6 vues différentes pour chacun des SHERMAN.

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

F1 - Vue du pilote

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

GDF GGG DFG HHH HHH FGG SDD

F2 - Vue aux jumelles

F3 - Vue du canonnier



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



F4 - Vue du mitrailleur

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

F5 - Vue des cameras extérieures

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

F6 - Affichage de la carte de commandement

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

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

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

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

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



Comment donner un ordre de déplacement ?

Appuyez sur la touche 2 pour sélectionner le Tank N° 2, le petit carré vert correspondant clignote alors sur la carte, en haut à droite de celle-ci remarquez l'indication sur l'état de ce Sherman.
Maintenant, avec la souris, cliquez la destination désirée pour ce Sherman N° 2, la petite croix noire symbolise ce point.

ERT HHH NBF HFG ZER DFG FGD

Comment jouer ?

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

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

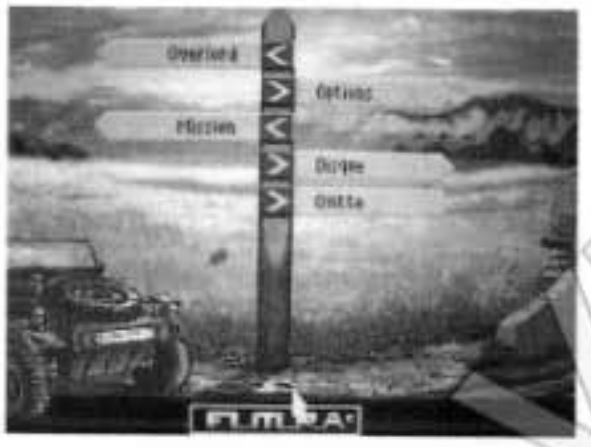
La partie peut être abandonnée à tout moment à l'aide de la touche **ECHAP** (ou **ESC**), la mission est alors perdue.

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

XIV. - Overlord

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

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



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

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

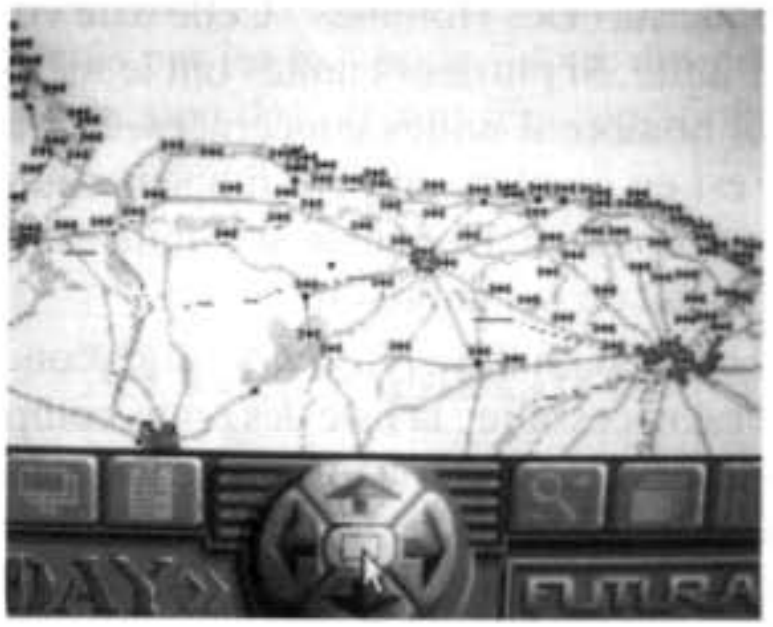
On peut revenir au menu principal en pressant **"ECHAP"** (ou **"ESC"**)

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

Le Vieux Manuel

GDS HFG DFG ERT GGG NBF BCV

XIV.A. - Les icônes en bas de l'écran



De gauche à droite

1. - Le Lapin

Vitesse de déroulement :

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

2. - Les panneaux

Option d'affichage :

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

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

3. - La feuille

Recherche dans une liste :

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

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

a) La liste des combats en cours :

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

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

FGG ERT THS RTY HHH DFG BBV

Le vieux Manuel

b) - La liste des hommes et les lieux :

(1) La liste des unités:

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

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

(2) La liste des lieux :

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

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

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

4. - Les Flèches

Déplacement sur la carte :

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

5. - La loupe

Pour Zoomer sur la carte :

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

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

6. - Les feuilles

Afficher le Bilan :

Vous verrez en plusieurs planches le bilan des opérations.

7. - Le Panneau

Allez aux options de jeu :

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

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

UTT RTY RRR RTY HFG THS BEF

Le vieux Manuel

XIV.B. - Déroulement

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

XIV.C. - La carte

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

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

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

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

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

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

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

XIV.D. - Visualiser une unité:

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

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



1. - Ok ! :

Vous permet de sortir de cet affichage.

UFG RTY GGG YYY ERT RRR VVV

Le Vieux Manuel

2. - Ordre :

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

2.1. - Remarques importantes :

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

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

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

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

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

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

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

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

3. - Info :

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

Ces informations sont:

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

L'objectif de l'unité.

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

Le nombre de combats gagnés et la dernière unité vaincue.

Une éventuelle information succincte sur le combat en cours.

4. - Combat :

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

HFG YYY HHH DFR DDD GGG DGQ

XIV.E. - Les combats

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

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

1. - Proposition de combat

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

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

a) Oui

Pour entrer dans le combat.

b) Non

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

c) Info:

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

2. - Informations sur le combat:

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

a) Info:

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

b) Autre:

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

c) OK ! :

Sort de cette fenêtre.

Le Vieux Manuel

ERR DFR FFD ZER RTY HHH TYU

3. - Participer à un combat :

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

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

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

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

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

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

Le Vieux Manuel

TTT ZER QSD DFG YYY TTR JGH

XV. - Conclusion

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

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

Le vieux Manuel

GGG DFG EFF QQQ DFR GGG JHG

XVI. - Notes

Le vieux Manuel

ERT QQQ RRE ZEE ZER RRR HHH

Le vieux Manuel

LORICIEL

Loriciel © 1992