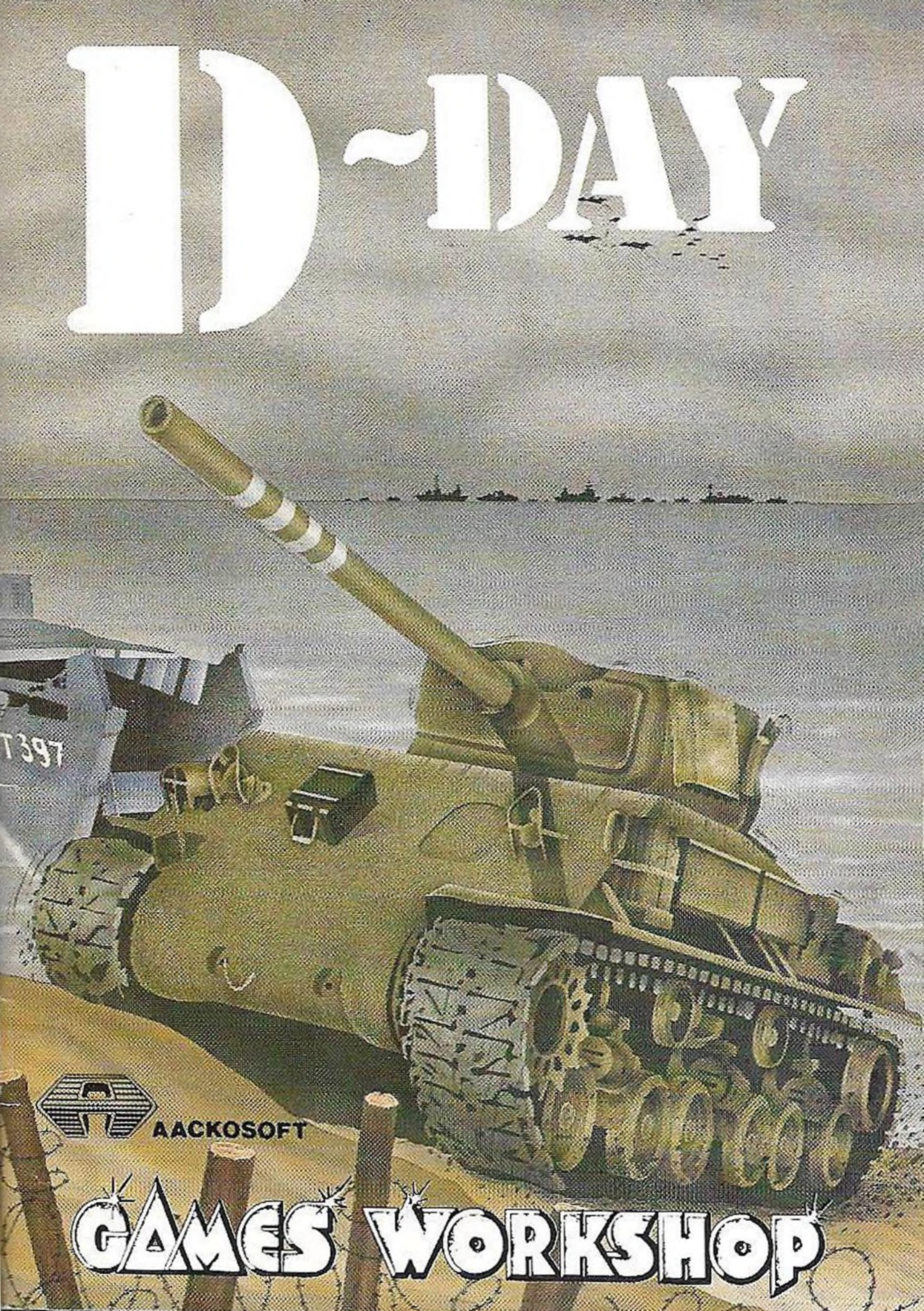


D-DAY



AACKOSOFT

GAMES WORKSHOP

D~DAY

INHOUD

- 1) Inleiding
- 2) Laadinstructies (Loading Instructions)
- 3) Het schermformaat van D-DAY
- 4) Het bewegen van de cursor
- 5) De verdeling van de troepen (Unit Distribution)
- 6) Het inzetten van troepen (Deployment of Units)
 - A) De Landing
 - B) Het Uitbreken (Breaking Out)
 - C) Naar Arnhem
 - D) De Invasie van Arnhem
- 7) De Winnaar
- 8) Informatie over de troepen
- 9) Een globaal overzicht van de positie van de spelers
- 10) De Strijd (Battle)
 - A) Normaal afvuren (Normal Fire)
 - B) Indirect afvuren (Indirect Fire)
 - C) Close Combat (een direct gevecht tussen de twee partijen)
 - D) Door troepen geleden schade
- 11) Het Manoeuvreren (movement)
 - A) Terrein-effecten
 - B) Het verplaatsen van troepen
 - C) Het manoeuvreren van schepen
 - D) Het laden en lossen van schepen en trucks
 - E) Close Combat
- 12) Het einde van een ronde en het SAVEn van spellen
- 13) Overzicht van de toetsen
- 14) Overzichten van de verschillende scenario's

(1)INLEIDING

D-DAY is een simulatie-spel. Je kunt de strijd van de krijgsmachten in de Tweede Wereldoorlog naspelen. Het spel kan met twee personen gespeeld worden. De ene speler neemt de rol van de Geallieerden (Britse en Amerikaanse troepen) en de ander die van de Duitsers.

Iedere speler krijgt een aantal troepen toegewezen. Deze kunnen op allerlei manieren gebruikt worden om het doel te bereiken. Ze kunnen over de gehele landkaart verplaatst worden, ze kunnen andere troepen beschieten en een gevecht met ze aangaan.

Elk stuk materieel heeft vier "bekwaamheidswaarden": één voor Aanval, één voor Verdediging, één voor het manoeuvreren en één voor Afstand. Deze zullen verderop in de handleiding verklaard worden. Ze geven de maximale capaciteit aan van een stuk geschut in een beurt.

(2)LAADINSTRUCTIES

D-DAY biedt je vier verschillende gevechtsscenario's (zie hoofdstuk 6 en de landkaarten achterin dit boekje). Het scenario dat je kiest moet apart van het hoofd-spel geladen worden. Alle scenario's staan op kant 1 van de tape en het spel-programma staat op kant 2.

Opmerking: Eerst wordt kant 1 geladen en het scenario gekozen. Vervolgens worden de troepen opgesteld volgens de instructies: daarna dient kant 2 met het spel te worden geladen.

Het laden:

Type: LOAD""

Druk vervolgens op: <ENTER>

Dit wordt uitgelegd in Hoofdstuk 20 van de basisprogrammeerhandleiding van de ZX Spectrum. Spoel de tape terug naar het begin van kant 1, en start de cassette recorder.

Na een korte pauze zal de volgende boodschap bovenaan het scherm verschijnen:

**STOP THE TAPE AND PRESS A KEY
(STOP DE BAND EN DRUK OP EEN TOETS)**

Na het indrukken, zal het spelmenu verschijnen. Druk de toets in van het spel dat je wilt spelen.

Start de cassette recorder.

Sommige gedeelten van de data zullen niet in de computer geladen worden.

Bijvoorbeeld: Als het 'breaking out'– (uitbreek) scenario geladen wordt, zal het scherm, voordat met de gebruikelijke laadprocedure begonnen wordt, het volgende vertonen:

Programma: deploy 1 (het inzetten van troepen)

Bytes: 1

Bytes: 1

Het is aan te raden de band alvast iets vooruit te spoelen om een en ander wat vlotter te laten verlopen. Als je cassette recorder een teller heeft is het misschien een goed idee om te noteren waar de voor jou relevante gedeeltes staan.

Als de volgende boodschap onderaan het scherm verschijnt:

**STOP THE TAPE, AND PRESS A KEY
(STOP DE BAND EN DRUK OP EEN TOETS)**

volg dit dan op, en blader door naar Hoofdstuk 3 van deze handleiding.

Als beide spelers hun krijgsmacht ingezet hebben, zal een volgende boodschap onderaan het scherm verschijnen:

**REWIND TAPE TO OTHER SIDE
(SPOEL DE BAND TERUG NAAR DE ANDERE KANT)**

Spoel dan de B-kant terug naar het begin, en start de band.

Kant 'B' kan helemaal afgespeeld worden, maar er is een gedeelte waarin de volgende mededeling opflitst:

CREDITS: STOP TAPE & PRESS A KEY

Als je het toetsenbord niet aanraakt, dan zal deze mededeling na 10 seconden verdwijnen. De rest van het spel zal dan geladen worden.

Druk je een toets in, dan zullen de sponsor en de makers van het programma op het scherm verschijnen. Wordt er nu op een toets gedrukt, dan zullen ze sneller gaan. Na de credits zal een boodschap oplichten:

PRESS A KEY AND START THE TAPE

Zodra er een toets is ingedrukt zal de rest van het programma geladen worden.

Maak je geen zorgen als enkele gedeeltes van kant 'B' niet geladen worden. Wat hierboven voor het laden van het 'Breaking Out'-scenario opging, geldt nu weer. Bijvoorbeeld:

Programma: 1

zal niet geladen worden, want het is bestemd voor het scenario voor het landen.

Als D-DAY volledig geladen is, dan zal op het linkervenster van het scherm de landkaart verschijnen, en op het rechtervenster van het scherm zullen doorlopend instructies verschijnen.

(3)HET SCHERM-FORMAAT VAN D-DAY

De lay-out van het D-DAY scherm bestaat uit drie aparte vensters.

Hier wordt de landkaart in close-up getoond	Hier worden de globale landkaart en alle mededelingen afgebeeld
In dit venster verschijnt informatie over de troepen	

(4)HET BEWEGEN VAN DE CURSOR

De cursor kan in 8 richtingen bewogen worden. Tijdens het manoeuvreren worden alleen de horizontale en de verticale richtingen gebruikt.

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

U	I
J	K

(D) laat de cursor dus een vierkantje naar rechts bewegen, (A) een vierkantje naar links, etc.. Als je sneller wilt bewegen, druk dan op CAPS-SHIFT terwijl je de cursor beweegt. De cursor zal dan drie vierkantjes in die richting gaan. Door (U), (I), (J), (K) en (S) te gebruiken zal de cursor respectievelijk naar de linker bovenhoek, rechter bovenhoek, linker onderhoek, rechter onderhoek en het midden van de landkaart gaan.

(5)DE VERDELING VAN DE TROEPEN

De eerste inzet: Het landen

Geallieerde troepen:

- 1 Sherman (tank)
- 4 M4-76's (mitrailleur)
- 3 M4-75's (mitrailleur)
- 2 Cromwells
- 5 Ships carrying Shermans (schepen met Shermans aan boord)
- 15 Infantry (15 man infanterie)
- 3 Bridge Layers (3 man om commando-posten op het strand te maken)
- 2 Special Infantry (speciale infanteristen)

Duitse troepen:

- 4 Lynx's (tanks)
- 6 PzKw-V's (troepen-vervoer)
- 5 Bridge Layers (5 man om commando-posten op het strand te maken)
- 30 Infantry (30 man infanterie)
- 3 Ships (schepen)
- 3 Howitzers (tanks)
- 2 Trucks
- 7 Armoured Cars (Pantserwagens)

De tweede inzet: Het Uitbreken

Geallieerde troepen:

- 6 Shermans
- 4 M4-76's
- 3 M4-75's
- 2 Cromwells
- 5 Ships
- 15 Infantry
- 3 Bridge Layers
- 2 Special Infantry

Duitse troepen:

- 4 Lynx's
- 6 PzKw-V's
- 5 Bridge Layers
- 30 Infantry
- 3 Ships
- 3 Howitzers
- 2 Trucks
- 7 Armoured Cars

De derde inzet: Naar Arnhem

Geallieerde groepen:

10 Shermans

5 M4-76's

5 Achilles'

15 Infantry

5 Special Infantry

3 Trucks

5 Howitzers

2 Bridge Layers

Duitse troepen:

15 Panthers (tank)

10 Lynx's

5 Infantry

5 Armoured Cars

3 Trucks

4 Bridge Layers

3 Mortars (mortieren)

De vierde inzet: De Invasie van Arnhem

Geallieerde troepen:

10 Shermans

5 M4-76's

15 Infantry

10 Special Infantry

2 Howitzers

3 Trucks

5 Paratroops

Duitse troepen:

- 5 PzKw-V's
- 10 Infantry
- 10 Special Infantry
- 10 SS Divisions (Divisies)
- 8 Howitzers
- 3 Mortars
- 4 Trucks

(6)HET INZETTEN VAN DE TROEPEN

Zodra het scenario voor het inzetten van de troepen geladen is, verschijnt de volgende mededeling onderaan het scherm:

STOP THE TAPE, AND PRESS A KEY

Na het intoetsen verschijnt een volgende mededeling:

**'A'uto
Deployment?**

Door 'A' in te toetsen zal de computer automatisch beginnen met het inzetten van de troepen (naar willekeurige posities). Iedere andere toets noodzaakt de spelers hun troepen met de hand in te zetten.

Tijdens het automatisch inzetten van de troepen kan een speler, door 'H' in te toetsen, met de hand troepen inzetten. Hetzelfde geldt voor het met de hand inzetten van troepen: als 'G' wordt ingetoetst zal de computer automatisch inzetten.

Met de hand troepen inzetten (Manual deployment)

Voor het bewegen van de landkaart, zie hoofdstuk 4. Op het rechtervenster staat een lijst van de troepen met het nummer en het symbool voor elk type. Een pijl wijst de troep aan die ingezet gaat worden. Deze pijl kan op en neer bewogen worden op de volgende manier:

omhoog– door CAPS SHIFT tegelijk met 7 in te toetsen.

omlaag– door CAPS SHIFT tegelijk met 6 in te toetsen.

Door 'O' in te toetsen wordt de eenheid waar de pijl naar wijst ingezet.

Error mededelingen tijdens het met de hand inzetten van troepen

ERROR: Dit is het verkeerde terrein voor het inzetten van de troepen: op moeras kunnen geen troepen ingezet worden. Verder is zee ongeschikt voor de landmacht en land voor de marine.

NO MORE UNITS: Er zijn geen troepen van dit type meer over om in te zetten.

Als de geallieerde speler zijn troepen heeft ingezet, is de beurt aan de Duitser. Hebben beide partijen hun troepen ingezet, dan zullen het linker- en het rechtervenster gewist worden, en onderaan het scherm zal de volgende mededeling verschijnen:

REWIND TAPE TO OTHER SIDE

Zie hoofdstuk 2 voor het laden van het hoofdprogramma.

A) De Landing

De geallieerde speler kan troepen op en rondom het strand inzetten. De geallieerde schepen vervoeren enkele geallieerde tanks. Deze kunnen op het land gelost worden tijdens de 'movement' fase. De Duitse speler kan zijn troepen onderaan de landkaart inzetten.

B) Het moment van het uitbreken (Breaking point)

De geallieerde speler kan zijn troepen boven en in de belangrijkste rivier inzetten.

De Duitse speler kan zijn troepen beneden en in de belangrijkste rivier inzetten.

C) Naar Arnhem

De geallieerde speler kan troepen in de linker bovenhoek van de landkaart inzetten.

De Duitse speler kan rechts onder op de landkaart troepen inzetten.

D) De invasie van Arnhem

De geallieerde speler kan troepen inzetten aan de linkerszijde van de landkaart.

De Duitse speler kan troepen inzetten op en rondom de brug van Arnhem.

7)DE WINNAAR VAN HET SPEL

Elk scenario heeft weer een andere manier om een winnaar te bepalen. Hieronder volgen de voorwaarden waaraan Duitsers en Geallieerden moeten voldoen bij elk scenario, willen ze tot winnaar worden uitgeroepen:

De Landing

Voor beide partijen geldt dat ze twee-derde van de vijandelijke troepen uitgeschakeld moeten hebben.

Het Uitbreken

Bij dit scenario gelden dezelfde voorwaarden als bij het landen. Echter, als de geallieerde speler niet binnen 46 uur aan de voorwaarden om te winnen voldoet, zal de Duitse speler worden aangewezen als winnaar!

Naar Arnhem

Bij dit scenario zijn de voorwaarden om te winnen dezelfde als bij het scenario voor het landen.

De Invasie van Arnhem

Om dit scenario te winnen moet de geallieerde speler de brug van Arnhem bezetten. Hiertoe dient hij op ieder van de zes vierkantjes waaruit de brug bestaat een stuk geschut te hebben. Beide partijen kunnen winnen door twee-derde van de vijandelijke troepen op te blazen.

(8)INFORMATIE OVER DE TROEPEN

Gedurende het hele spel kun je (P) intoetsen om informatie te verkrijgen over de legereenheid die zich op dat moment tussen de pijlen van de cursor op het venster van de landkaart bevindt.

De informatie die je te zien krijgt bestaat uit de volgende items:

NAME: Als het een van je eigen troepen betreft, zal de naam worden gegeven.

RANGE: Dit nummer geeft het bereik aan, in vierkanten, van de schoten van je troepen.

MOVEMENT: Dit geeft aan hoeveel manoeuvreer-punten een legereenheid in een ronde kan verbruiken. Zie hoofdstuk 7 voor het overzicht van de verschillende terrein-effecten.

TERRAIN: Vertoont het soort terrein waarop de legereenheid zich bevindt.

SIDE: Laat zien tot welke partij een legereenheid behoort.

ATTACK: Een getal tussen 1 en 9 geeft de aanvalscapaciteit van een legereenheid aan.

Bijvoorbeeld: een legereenheid met een 8 voor attack kan beter aanvallen dan een legereenheid met een 3 voor attack.

DEFENCE: Dit is eveneens een getal tussen 1 en 9. Het geeft de verdedigingscapaciteit van een legereenheid weer. Bijvoorbeeld: een legereenheid met een verdediging van 5 is beter in staat zich te verdedigen dan een eenheid met een verdediging van 2.

N.B. Over een stuk geschut van de vijand wordt niets anders losgelaten dan het terrein-type en de kant waaraan ze vechten.

Attack en Defence waarden bepalen over het algemeen de uitkomst van een direct gevecht tussen legereenheden.

(9)DE GLOBALE LANDKAART MET DE POSITIES VAN DE SPELERS

(THE OVERALL MAP OF PLAYERS' POSITIONS)

Zodra op het mededelingen-venster het volgende verschijnt:

PLACE CURSOR ON FIRING UNIT of PLACE CURSOR ON UNIT TO BE MOVED

kan een speler, gedurende het hele spel, een landkaart oproepen waarop de positie van al zijn eenheden aangegeven is. Wordt op dit moment 'M' ingetoetst, dan zal op het rechtervenster een kaart van het hele gevechtsgebied verschijnen; op de kaart zie je rivieren, wegen en de legereenheden van betreffende speler. De laatsten zullen worden weergegeven door stippen. Op deze kaart zie je geen vijandelijke troepen. Evenmin krijg je informatie over het type waartoe je eigen eenheden behoren, behalve wanneer je door middel van de cursortoetsen iedere plek op de kaart afzoekt. Ter plaatse kun je informatie over het type leger-eenheid krijgen door het 'P' commando te gebruiken (zie hoofdstuk 8). De positie van die bepaalde legereenheid op de globale landkaart wordt aangegeven in het oplichtende vierkantje. In dit vierkantje wordt de positie aangegeven van het venster waarop de plattegrond in close-up verschijnt. Denk eraan, dat eenheden op wegen en rivieren niet op de globale landkaart te zien zijn, dus onthoud hun positie.

(10)VECHTEN (DOING BATTLE)

Om een scenario voor D-DAY te winnen, moet je vijandelijke troepen vernietigen. Dit hoofdstuk behandelt de spelregels hiervoor. Drie van de bekwaamheidswaarden, Attack, Defence en Range, staan in verbinding met vernieti-

gings-eenheden. Deze waarden worden in hoofdstuk 8 verklaard.

Een stuk geschut kan zich in vier verschillende toestanden bevinden:

- 1) Undamaged (onbeschadigd): de legereenheid is in perfecte conditie en kan nog steeds manoeuvreren en afvuren.
- 2) Damaged (beschadigd): de capaciteit van de eenheid is verminderd als gevolg van het vechten, maar kan nog steeds manoeuvreren en afvuren.
- 3) Wreck (een wrak): de eenheid is niet langer in staat te manoeuvreren of af te vuren, maar wordt niet verwijderd van het speelveld, zodat andere eenheden niet op het bezette vierkant kunnen komen.
- 4) Destroyed (vernietigd): de eenheid is zo ernstig beschadigd, dat hij van het speelveld gehaald wordt. Andere troepen kunnen het vrijgekomen vierkant bezetten.

Het ligt voor de hand dat een eenheid tijdens de strijd bovenstaande stadia doorloopt. Dus hoe zwaarder de strijd, hoe groter de kans op vernietiging.

De drie verschillende manieren waarop een eenheid strijd kan leveren, volgen hieronder.

A) Normal Fire

Hierbij beschiet een legereenheid de vijand direct. De volgende beperkingen zijn echter van kracht:

- 1) Tussen de eenheid en het doel mogen zich niet de volgende obstakels bevinden:
 - A) Town (een stad)
 - B) Trees (bomen)
 - C) Hedges (hagen of andere belemmeringen)

- 2) De afstand tussen de schietende eenheid en het doel mag het bereik van die eenheid niet overschrijden.
- 3) De aanvallende eenheid is uit elkaar gedreven in de vorige ronde (zie het einde van dit hoofdstuk voor meer informatie over aan eenheden toegebrachte schade).
- 4) De aanvallende eenheid mag geen wrak (wreck) zijn.

Om af te kunnen vuren moet gewacht worden tot het spel in de afvuur-fase is. Op dit moment moet de speler de vraag – ARE ANY UNITS GOING TO FIRE? – beantwoorden door 'Y' in te toetsen. Als de speler 'N' antwoordt, dan zal de manoeuvreer-fase intreden (zie hoofdstuk 11).

Direct zal dan – PLACE CURSOR ON FIRING UNIT AND PRESS 'O' – verschijnen. De speler moet dan de cursor zo bewegen (zie hoofdstuk 4) dat de pijlen wijzen naar de legereenheid die je wilt beschieten. Door op 'O' te drukken zal het geschutsstuk waar de cursor onder staat als aanvallende eenheid geklassificeerd worden.

Direct hierna komt het volgende op het scherm: PLACE CURSOR ON TARGET UNIT AND PRESS 'O'. Je moet nu hetzelfde als boven doen, maar dan voor de te raken leger-eenheid.

Zodra de aanvallende en de verdedigende eenheden zijn vastgesteld op de boven beschreven wijze, zal er afgevuurd worden. Hierna zullen de aanvals- en verdedigingswaarden vergeleken worden en de geleden schade zal op het scherm zichtbaar worden. (Zie het einde van dit hoofdstuk voor informatie over de schade die toegebracht kan worden).

B) Indirect Fire

Op de regel dat niet gevuurd kan worden als het doel onzichtbaar is bestaat een uitzondering: een Howitzer of een Mortar is in staat indirect vuur te geven.

Indirect afvuren gaat op dezelfde manier als normaal afvuren, maar de kans bestaat dat de schoten alle kanten op gaan en dat een andere eenheid geraakt wordt, of dat de schoten het doel helemaal missen en een leeg vierkant raken.

Heeft de computer vastgesteld dat een Howitzer of een Mortar het doel niet kan waarnemen, dan zal direct de vraag DO YOU WISH TO USE EYES? gesteld worden. Antwoord je 'N', dan zul je in de afvuur-fase blijven en met een andere eenheid kunnen afvuren.

'Y' als antwoord geeft de speler de mogelijkheid een andere eenheid aan te trekken om als "ogen" te dienen voor de Howitzer of de Mortar. Het is wel noodzakelijk dat de "oog"-eenheid de te raken gevechtseenheid kan zien. Om een eenheid tot "oog"-eenheid te benoemen, moet de cursor zo bewogen worden, dat de pijlen wijzen in de richting van de eenheid die als oog gebruikt gaat worden en 'O' moet ingetoetst worden. Nu kan de aanvallende eenheid vuur geven en als het doel geraakt wordt, zal op de gebruikelijke wijze schade toegebracht worden.

N.B. Om op wat voor moment dan ook tijdens het vuren het afvuren te verhinderen moet SPACE ingetoetst worden en om helemaal uit de afvuur-fase te komen, moeten SYMBOL SHIFT en 0 tegelijk ingedrukt worden.

C) Close Combat

Zie hoofdstuk 11E

D) Damage Sustained by a Unit (de door een eenheid geleden schade)

De geleden schade kan uit het volgende bestaan:

- 1) Unit Undamaged: het doel is geraakt, maar heeft niet genoeg schade geleden om niet meer te kunnen functioneren.
- 2) Unit Dispersed (spreiding van de troepen): het doel is geraakt, maar dit heeft geen ander effect gehad dan het scheiden van de troepen. De eenheid zal deze en de volgende ronde niet meer kunnen manoeuvreren.
- 3) Unit Damaged: De eenheid is geraakt en beschadigd. De capaciteiten-niveau's van deze eenheid worden gereduceerd en als gevolg hiervan is deze eenheid zeer makkelijk te vernietigen.
- 4) Unit Destroyed: De eenheid is machteloos en wordt een 'wreck'; niet meer in staat tot manoeuvreren of afvuren. Was het een infanterie-eenheid, dan volgt verwijdering van het speelveld.

11)MOVEMENT

A) Terrain Effects

Iedere eenheid heeft een bepaalde hoeveelheid manoeuvreer-punten. Deze kunnen iedere ronde gebruikt worden. Onderstaande tabel laat zien hoeveel manoeuvreer-punten op een bepaald terrein verbruikt worden.

Soort Terrein	Aantal verbruikte manoeuvreer-punten
ROAD	1
TOWN	1
WATER	(alleen schepen) 1
GRASS	2

TREES	3
HEDGE.....	3
BEACH.....	3

N.B. Er zijn twee soorten terrein waarop land-eenheden niet kunnen komen (schepen kunnen uiteraard alleen op het water manoeuvreren):

1) MARSH (MOERAS)

2) WATER

De symbolen voor de soorten terrein staan op de laatste pagina van dit boekje.

B) Moving Units

Na de FIRE PHASE heb je de mogelijkheid die troepen die niet afgevuurd hebben, te verplaatsen. In het mededelingengedeelte zal een scherm-mededeling verschijnen – ANY MOVEMENT? –. Toets je 'N' in, dan is je beurt afgelopen.

Door 'Y' in te toetsen kom je in de manoeuvreer-fase; op het mededelingengedeelte van het scherm verschijnen de woorden: PLACE CURSOR OVER UNIT TO BE MOVED AND PRESS '0'.

Je kunt nu de globale landkaart oproepen (zie hoofdstuk 9) door 'M' in te toetsen.

Door de cursor te verplaatsen, kun je bepalen welke eenheid je wilt verplaatsen.

Onverplaatsbaar zijn:

- 1) Eenheden die geschoten hebben
- 2) Eenheden die in de laatste ronde verspreid (dispersed) zijn

- 3) Vernietigde eenheden
- 4) Vijandelijke troepen

Als je 'O' intoetst verschijnen in de ruimte voor troepeninformatie gegevens over de gevechtseenheid. Door op een willekeurige toets te drukken verdwijnt dit weer. Op het mededelingengedeelte verschijnt: MOVES LEFT xx. Gebruik de cursortoetsen (alleen A, D, X en W) om de eenheid te verplaatsen. Als de eenheid zijn manoeuvreer-punten verbruikt heeft zal de computer een geluidje geven en het mededelingengedeelte zal gewist worden (de woorden PLACE CURSOR OVER UNIT TO BE MOVED AND PRESS 'O' zullen opnieuw verschijnen).

Als je al snel het manoeuvreren van een eenheid wilt beëindigen, druk dan gewoon op 'SPACE' (mocht je een aanvankelijk gekozen unit niet willen verplaatsen, druk dan voor het verplaatsen op SPACE, dan kun je hem later alsnog verplaatsen).

C) Ship Movement

Om een schip te verplaatsen, kies dan een eenheid op de reeds beschreven wijze. Schepen kunnen over water-vierkanten verplaatst worden, NERGENS ANDERS! Ze kunnen onder bruggen door; dit kost ze echter wel vier manoeuvreer-punten. Probeer het schip tot aan de brug te duwen. Je kunt ALLEEN onder de brug door als het vierkant aan de andere kant van de brug leeg is. Is dit inderdaad zo, dan zal je schip spoedig in dat vierkant verschijnen.

D) Loading and Unloading Ships & Trucks

1) Ships

De belangrijkste eigenschap van een schip is de mogelijkheid hele gevechtseenheden in te schepen en zo de rivier over te steken (bij slim gebruik zouden ze de strijd wel eens in jouw voordeel kunnen laten eindigen).

Om een eenheid in te schepen, moet je het schip van je keuze naar een aan land grenzend vierkant verplaatsen. Bepaal welke legereenheid ingescheept moet worden en probeer deze op het schip te manoeuvreren. Als iedereen op het schip is, zal de computer een geluidje geven. Deze ronde kan het schip nog niet verplaatst worden.

Om de eenheid te ontschepen, moet je eerst het schip opzoeken en dan proberen het schip aan land te duwen. Op het mededelingengedeelte van je scherm verschijnen de woorden:

THIS UNIT IS LOADED WITH ANOTHER UNIT DO YOU WISH TO UNLOAD IT (Y/N)? Door 'N' in te toetsen stel je het schip in staat door te varen. Het intoetsen van 'Y' doet de volgende mededeling op het daartoe bestemde gedeelte van het scherm verschijnen: USE CURSOR KEYS TO UNLOAD UNIT. Door het intoetsen van een cursortoets, bijv. 'A', zal de linker legereenheid ontscheept worden (je kunt een eenheid in 8 richtingen ontschepen).

NOOT: De ontscheepte eenheid kan nu verplaatst worden.

2) Het Laden en Lossen van Trucks

Op een truck kunnen Howitzers, Mortars en Infantry geladen worden.

Hoe laad je een eenheid op een truck:

Kies, op de gebruikelijk wijze, de truck uit die de eenheid moet vervoeren. Probeer dan de truck boven de eenheid te manoeuvreren: de computer zal een geluidje geven, en de truck verschijnt boven de eenheid. De truck is nu geladen.

Het lossen van een truck.

Kies een truck. Er zal gevraagd worden of je wilt dat de vervoerde eenheid gelost wordt. Bij het intoetsen van 'N' zal de truck gewoon doorgaan. Bij 'Y' verschijnt het volgende op het mededelingengedeelte: USE CURSOR KEYS TO UNLOAD UNIT. Het intoetsen van 'A' zal tot gevolg hebben dat de eenheid gelost wordt op het vierkant rechts van de truck.

NOOT: Los een truck op een geschikt vierkant; niet op moeras dus.

Zodra een schip of truck geladen is met een bepaalde eenheid, dan zal het schip of de truck de eigenschappen en mogelijkheden van die eenheid tijdelijk overnemen. Dit wordt uiteraard opgeheven bij het lossen.

E) Close Combat

Als een speler tijdens de manoeuvreer-fase probeert met een eenheid op een reeds bezet vierkant te komen, is er sprake van 'close combat'. De aanvalscapaciteit van de eigen eenheid en de verdedigingscapaciteit van de vijandelijke eenheid worden vertoond. De waarden verminderen tot een van beide partijen op nul komt te staan. Op dit moment wordt de verliezer vernietigd (voor schade zie boven). De winnaar zal met deze verminderde capaciteit doorgaan. Hij zal nog wel normaal kunnen functioneren.

(12)END OF ROUND AND SAVING GAMES (HET EINDE VAN EEN RONDE EN HET SAVEN VAN SPELLEN)

Na iedere manoeuvreer-fase wordt een ronde afgesloten. Informatie wordt als volgt gegeven:

1:	German or Allied turn
2:	———Date (datum)———
3:	———Tijd———
4:	Allied Units left (aantal overgebleven geallieerde troepen)
5:	German Units left
6:	Press ENTER
7:	S

- 1: Vermeldt wiens beurt het is.
- 2: De datum wordt als volgt geprint: dag, maand, jaar.
- 3: Het tijdstip wordt geprint in een twaalf-uurs klok.
- 4: Geeft aan hoeveel troepen de Geallieerden hebben.
- 5: Geeft aan hoeveel troepen de Duitsers hebben.
- 6: Bij het intoetsen van ENTER wordt het spel vervolgd. Aan degene die speelt zal gevraagd worden of hij de strijd opgeeft. Wil je doorgaan, toets dan 'N' in. Mocht je 'Y' ingedrukt hebben, dan kun je nog terugkomen op je beslissing. Heb je twee keer 'Y' ingetoetst dan zal je tegenstander uitgeroepen worden tot winnaar.
- 7: Door op 'S' te drukken zal het spel ge-SAVEd worden. Daarna kan het opnieuw geladen worden en het spel kan een volgende keer gebruikt worden. Het laden van een ge-SAVEd spel, na het inschakelen van de computer, gaat zo:

Type: LOAD""CODE16384,49151
Druk dan op ENTER

Start de band waarop het ge-SAVEde spel staat. Het zal geladen worden en de strijd kan hervat worden.

(13)SUMMARY OF KEYS

In Deployments (tijdens het diverse malen inzetten van troepen):

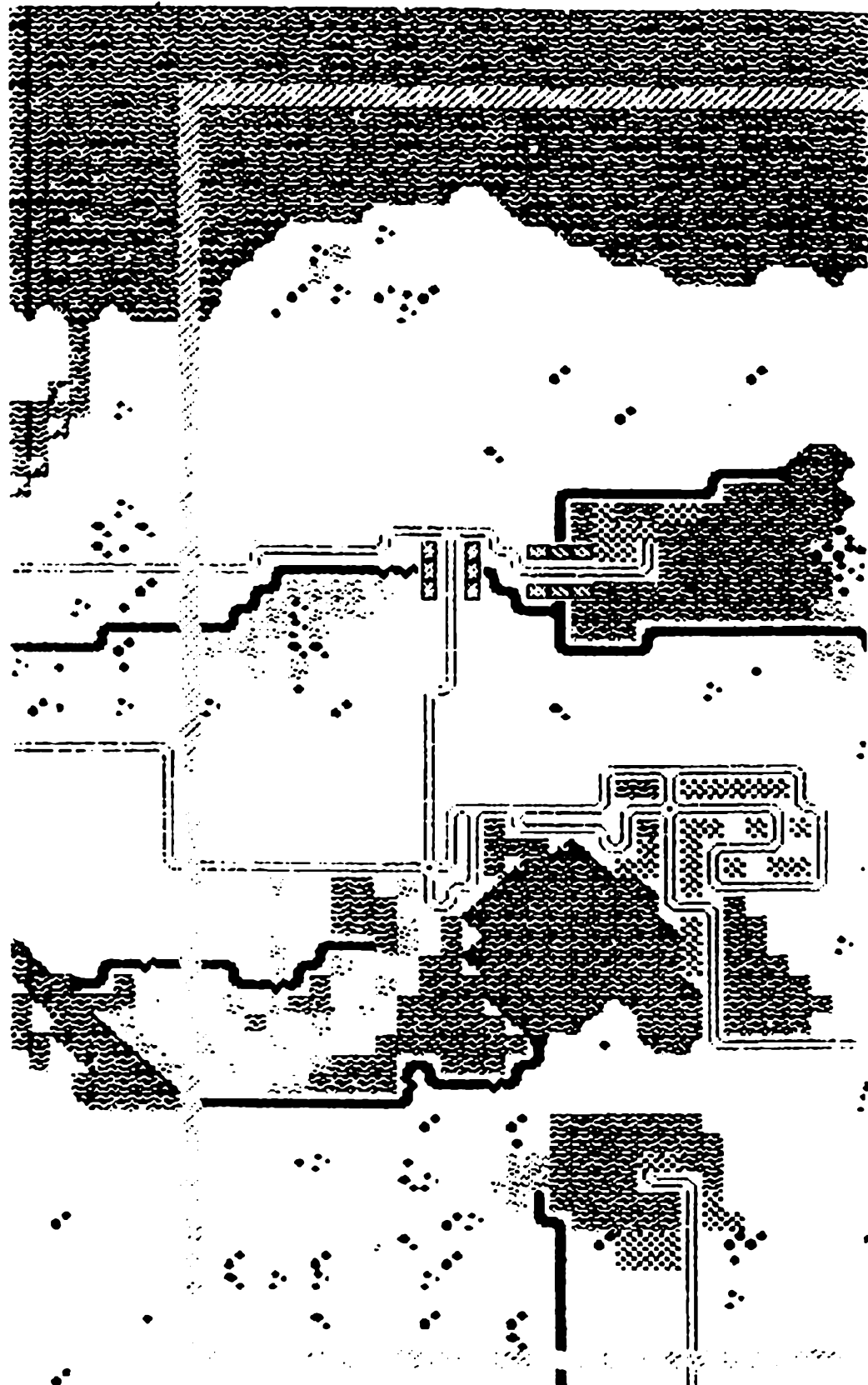
CAPS SHIFT & 7	Beweeg de cursor naar boven in het rechter venster.
CAPS SHIFT & 6	Beweeg de cursor naar bene- den in het rechter venster.
D-DAY cursor toetsen, te vinden in hoofdstuk 4 ...	Beweeg de cursor in het venster waarop de landkaart staat.
O	Zet een eenheid in.
G	Ga over op het automatisch inzetten van troepen.
H	Ga over op het met de hand inzetten van troepen.

While Playing the Game (tijdens het spel):

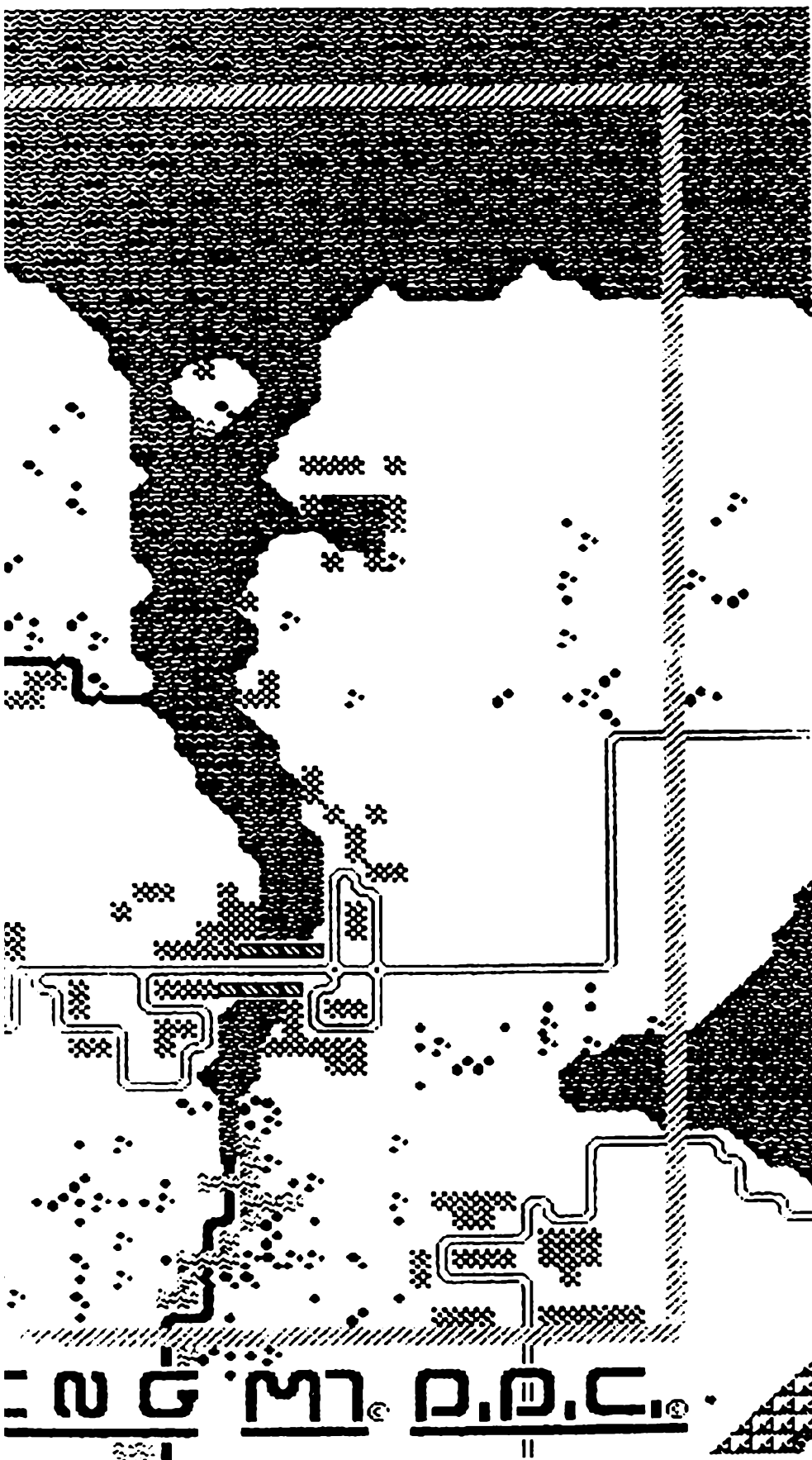
P	Informatie over geschutsstuk- ken, zoals uitgelegd in hoofd- stuk 8.
D-DAY cursor toetsen, te vinden in hoofdstuk 4	Beweeg de cursor in het gedeelte van het scherm waar de landkaart staat.
SYMBOL SHIFT & 0	Ga naar het volgende gedeelte.

SPACE Stop het verplaatsen of het
afvuren van een bepaalde een-
heid.

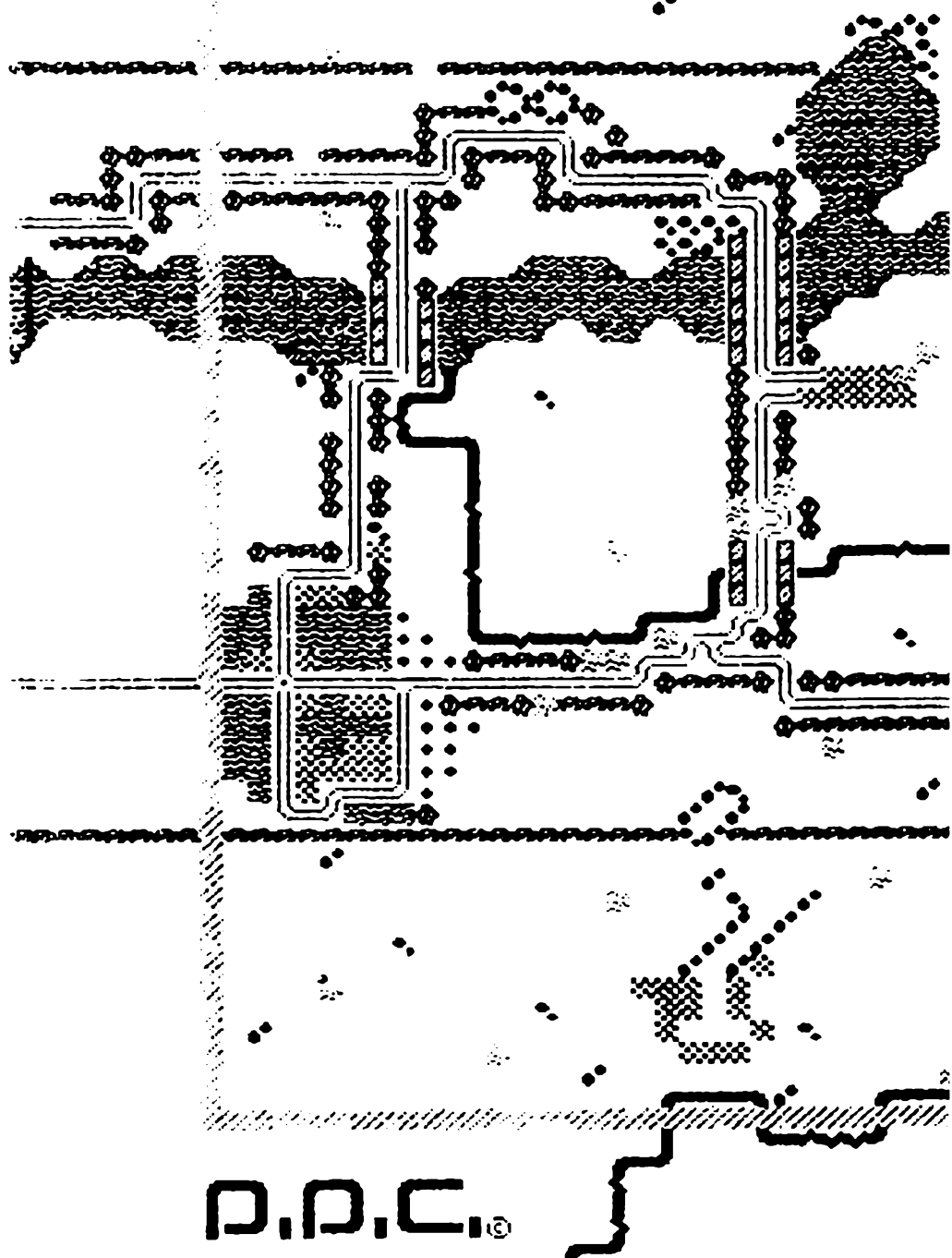
Het gebruik van andere toetsen wordt tijdens het spelen in
het rechter venster verklaard.



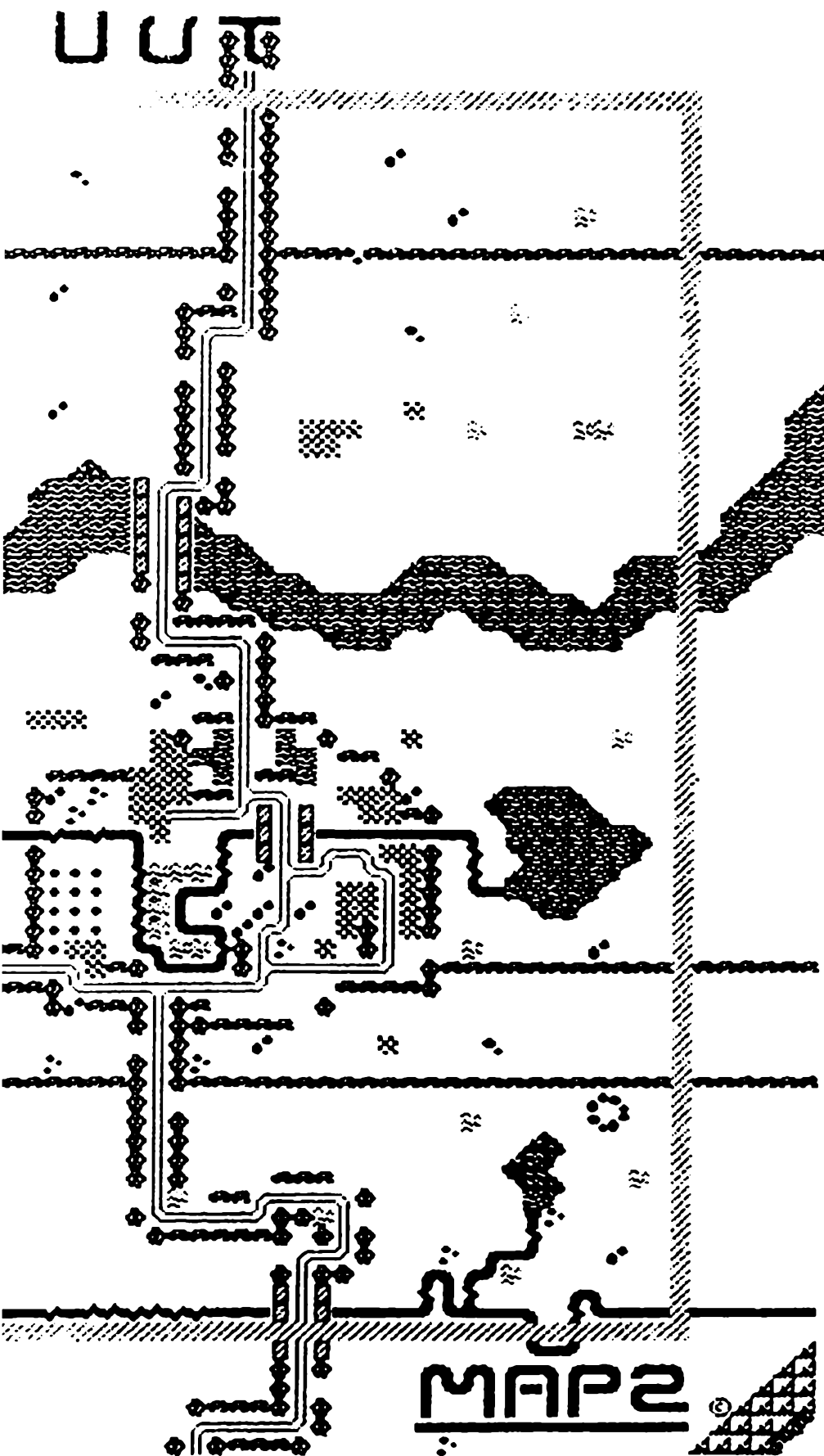
THE LAND:



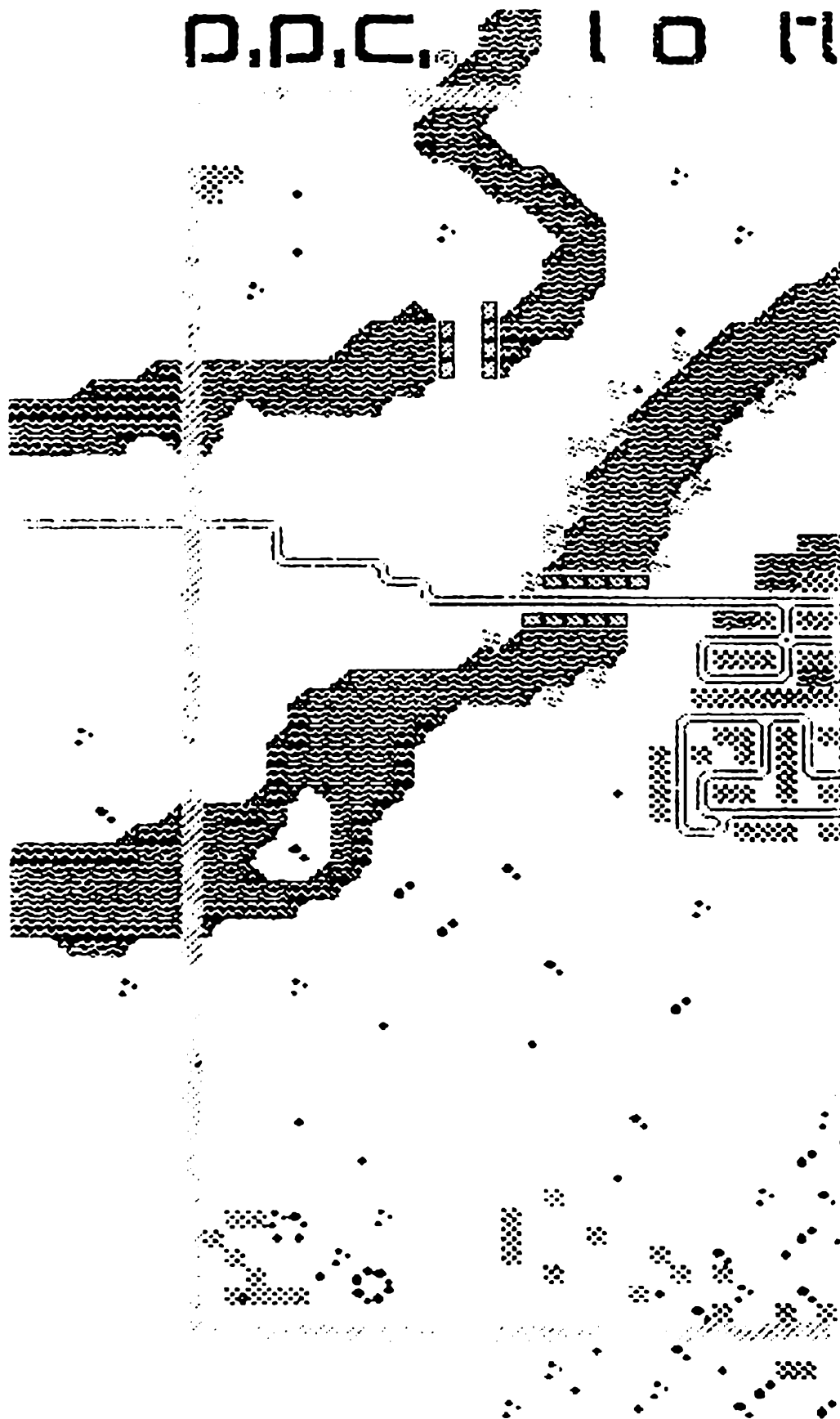
BREAKING



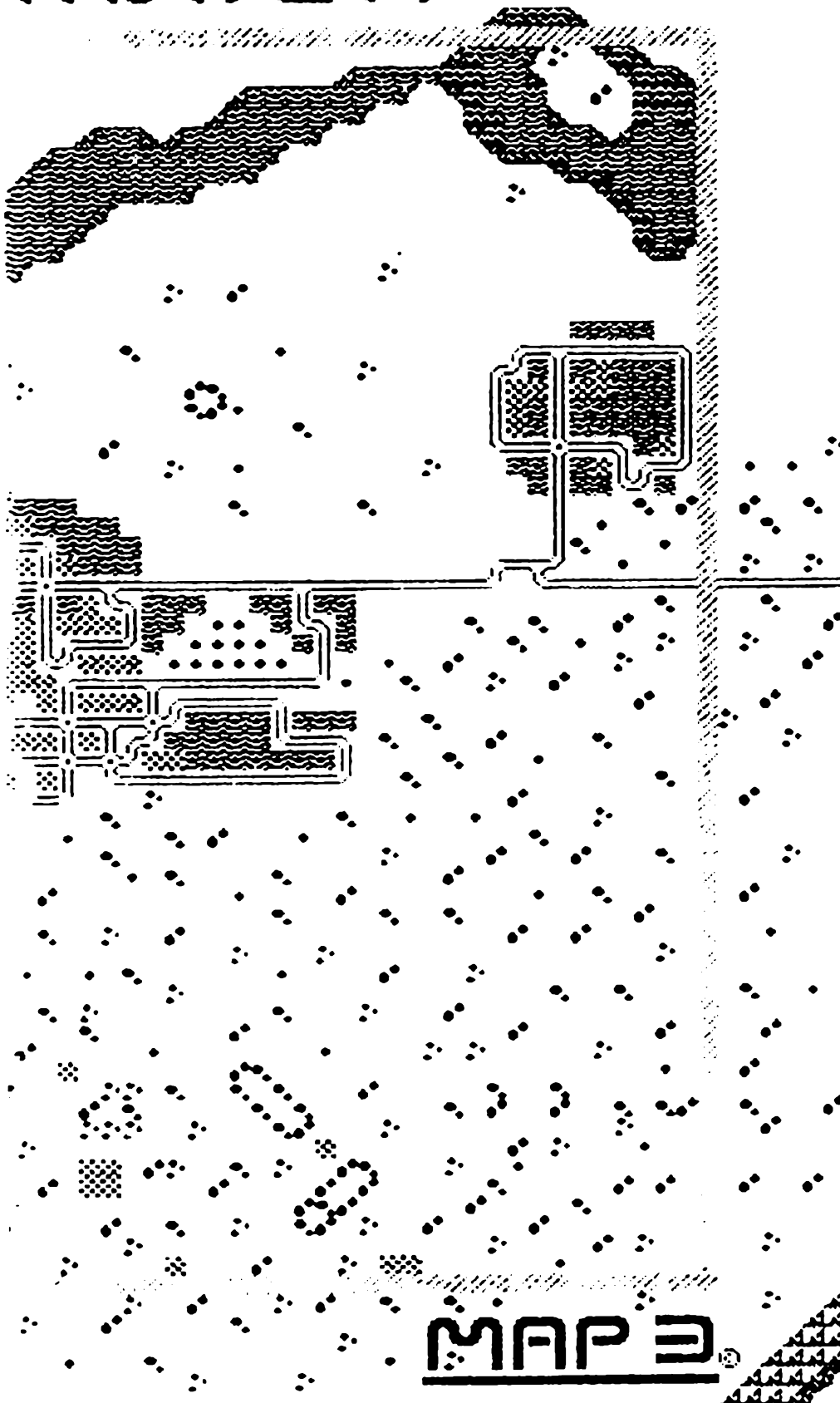
D.P.C.®



0.0.0. 1 0 11

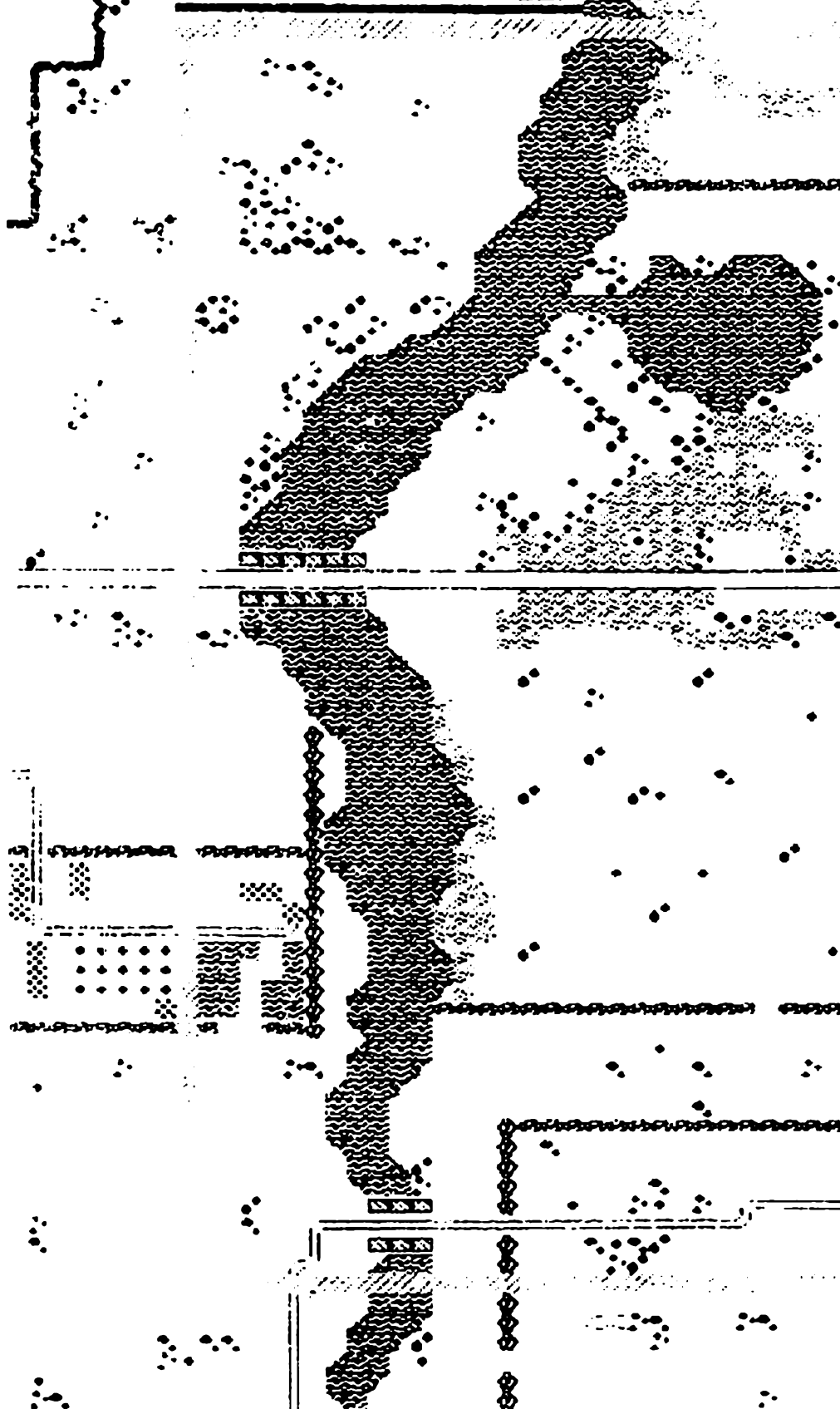


RNHEM



MAP 3

ARNHEM



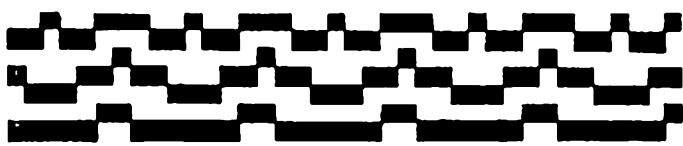
Р.И.С.

МАРЧ

TERREIN GESTELDHEID



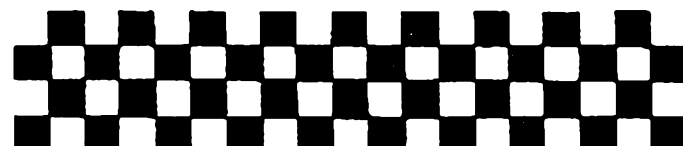
BOMEN (groen)



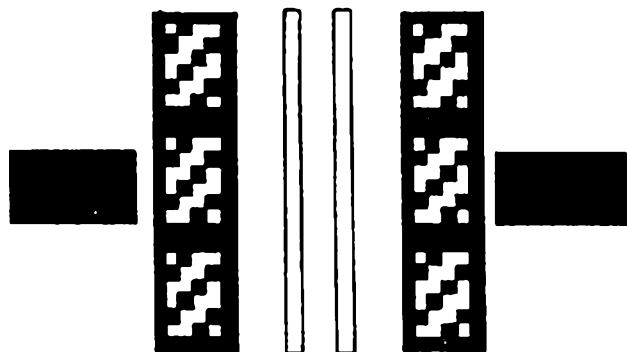
RUW TERREIN (groen)



ZEE/MEER (blauw)



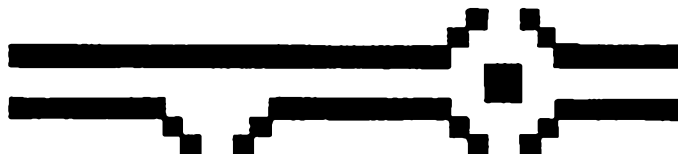
GEBOUWEN (rood/geel)



BRUG



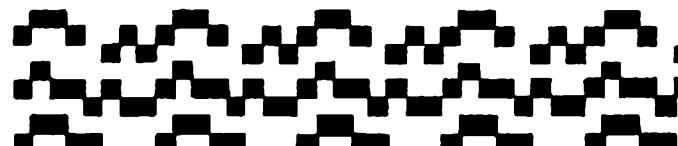
GRAS (zwart)



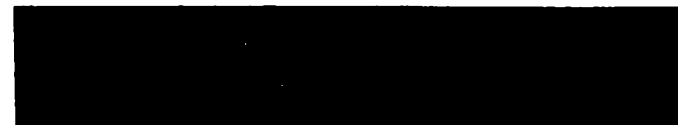
WEGEN



RIVIEREN (blauw)



MOERAS (rood)



ZAND (geel)



HEG (groen)

