



COPYRIGHT LORICIEL JUIN 90

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957  
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation  
et de location réservés pour tous pays.

## WHO'S WHO

Version originale	: Didier Arnaud
	: Patrice Beaudoin
Code Amstrad CPC	: Tony Huguenotte
	: Patrice Beaudoin
Graphisme	: Christophe Perrotin
Ambiance sonore	: M. W.
Responsable du développement:	: Pascal Jarry
Carnet de bord	: Christophe Perrotin
Documentation	: Loïc Jegat
Attachée militaire	: Major Renée Duplantou
Remerciements à	: Vincent Baillet
	: Bernard Aure
	: Olivier Richez



## PILOTAGE COMMANDES

### Chargement

RUN "SHERMAN"

### Menu

CHOIX DE LA CAMPAGNE :	Normandie ou Ardennes
MISSION :	Choix de la mission 1 à 5 ou de la campagne
NIVEAU DE REALISME :	Réglage des paramètres
LOGISTIQUE :	Définition des paramètres
DEBUTER LA PARTIE :	Engager le combat

La SELECTION de la rubrique se fait avec le Pavé Directionnel ou le Joystick.  
La VALIDATION de votre choix se fait avec la Barre Espace ou le bouton de tir.

### pilotage et commandes

#### PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick

#### TIR

Barre espace et Bouton de tir du Joystick

#### RADIO

La RADIO vous permet de recevoir les ordres de mission ainsi que les messages des autres SHERMANS.

2

## SHERMAN M4

Le logiciel de combat de tank par LORICIEL.

Vous venez d'acquiescer un programme LORICIEL et nous vous en félicitons.

SHERMAN M4 a demandé, pour sa réalisation, 8 mois de recherche, 2 mois de graphisme et 3 ans de programmation.

Un son tout particulier a pu être apporté au réalisme, graphique et scénaristique, grâce à une collaboration étroite avec des historiens et spécialistes militaires.

Seules les cartes des batailles ne sont pas exactes, elles ont été recréées pour apporter le plaisir de jouer à cette fidèle simulation. Elles sont au nombre de 2 et chacune retrace une phase de la seconde guerre mondiale où les SHERMANS ont joué un rôle capital :

— L'ATTAQUE : Le débarquement de Normandie.  
— LA DEFENSE : L'ultime attaque des blindés d'Hitler dans les Ardennes.

— LA STRATEGIE : Le désert avec ses pièges naturels et le "Renard" de l'Afrika Korps.

Au delà de la vérité historique, nous avons laissé la possibilité au joueur de modifier un certain nombre de paramètres : réalisme, adversaire, troupes...

Pour les fins stratèges, une partie peut même se jouer uniquement d'après la carte, mais comme il serait dommage de ne pas profiter des superbes graphismes et de la vision en "REALISTE 3D", vous pourrez voyager dans un tank commandé par l'ordinateur.

Vous pouvez à tout moment passer d'un SHERMAN à un autre, le piloter ou le laisser aux soins de l'ordinateur. Vous serez étonnés par le réalisme de ses décisions, ainsi que par les attitudes des tanks ennemis.

Nous vous souhaitons d'agréables heures avec SHERMAN M4.

1

## COMMANDES

C	: Carte
P	: Pause
Touche Enter	: Pilotage Automatique
Changement de SHERMAN :	Touche 1, 2, 3, 4
ESC	: Sortie — fin de scénario
	— fin de jeu

## cartes

### COMMANDES DANS LA CARTE :

ORDRES DE DEPLACEMENT DES VEHICULES A PARTIR DE LA CARTE.  
Passer de la carte aux demandes de déplacements : Touche Enter.  
Selectionner un Sherman : Touches 1 à 4. Celui-ci clignote, ainsi que le curseur, qui pointe sur la destination.

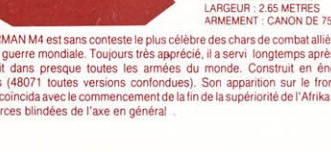
Changement de Sherman : Touches 1 à 4.  
Déplacement du Curseur : Pavé Directionnel, Pavé Numérique ou Joystick.

Valider un Déplacement : Barre espace ou Bouton de Tir.  
Annuler un déplacement : Touche correspondant au numéro du Sherman déplacé.  
Sortir de la carte : Touche ESC.

3



## SHERMAN M4

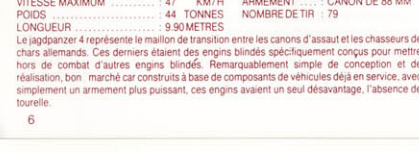


ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1941  
VITESSE MAXIMUM : 52 KM/H  
POIDS : 40 TONNES  
LONGUEUR : 6 METRES  
LARGEUR : 2.65 METRES  
ARMEMENT : CANON DE 75 MM

Le SHERMAN M4 est sans conteste le plus célèbre des chars de combat alliés de la seconde guerre mondiale. Toujours très apprécié, il a servi longtemps après la fin du conflit dans presque toutes les armées du monde. Construit en énormes quantités (48071 toutes versions confondues). Son apparition sur le front d'El Alamein coïncida avec le commencement de la fin de la supériorité de l'Afrika Korps et des forces blindées de l'Axe en général.

5

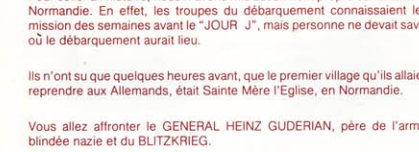
## PANZERKAMPFWAGEN 5 tiger



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942  
VITESSE MAXIMUM : 45 KM/H  
POIDS : 54 TONNES  
LONGUEUR : 8.45 METRES  
LARGEUR : 3.15 METRES  
ARMEMENT : CANON DE 88 MM  
NOMBRE DE TIR : 89

Le tigre est à considérer comme le plus fameux des chars de combat de production allemande de toute la seconde guerre mondiale. Sa célébrité était due à son armement formidable, supérieur à celui de tous les blindés alliés et qui le demeura pendant les mois qui suivirent son apparition jusqu'à l'entrée en service de moyens capable de rétablir l'équilibre. Elle provenait aussi de l'épaisseur de son blindage qui lui donnait une protection quasi-totale, impénétrable à la plupart des obus antichars de l'époque.

## JAGDPANZER 5 jagd

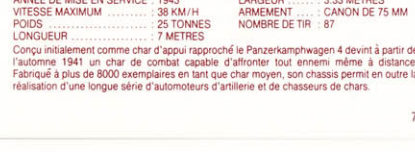


ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1943  
VITESSE MAXIMUM : 47 KM/H  
POIDS : 44 TONNES  
LONGUEUR : 9.90 METRES  
LARGEUR : 3.30 METRES  
ARMEMENT : CANON DE 88 MM  
NOMBRE DE TIR : 79

Le jagdpanzer 4 représente le maillon de transition entre les canons d'assaut et les chasseurs de chars allemands. Ces derniers étaient des engins blindés spécifiquement conçus pour mettre hors de combat d'autres engins blindés. Remarquablement simple de conception et de réalisation, bon marché car construits à base de composants de véhicules déjà en service, avec simplement un armement plus puissant, ces engins avaient un seul désavantage, l'absence de tourelle.

6

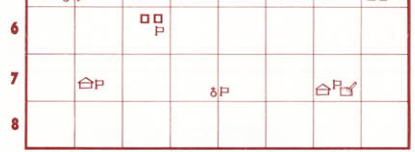
## STURMGESCHÜTZ 3 stug 3



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942  
VITESSE MAXIMUM : 40 KM/H  
POIDS : 24 TONNES  
LONGUEUR : 6.77 METRES  
LARGEUR : 2.95 METRES  
ARMEMENT : CANON DE 75 MM  
NOMBRE DE TIR : 87

Le sturmgeschütz, ou canon d'assaut, était un compromis entre l'automoteur et le char de combat dont il avait gardé quelques-unes des caractéristiques les plus intéressantes. Conçu d'abord pour l'appui direct de l'infanterie et destiné à agir au contact direct des hommes, le canon d'assaut se transforma au cours du second conflit mondial en une machine de guerre souple et efficace. Il se révéla capable de remplir toutes les missions d'appui des troupes motorisées ou cuirassées.

## PANZERKAMPFWAGEN 4 panzer 4



ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1943  
VITESSE MAXIMUM : 38 KM/H  
POIDS : 25 TONNES  
LONGUEUR : 7 METRES  
LARGEUR : 3.33 METRES  
ARMEMENT : CANON DE 75 MM  
NOMBRE DE TIR : 87

Conçu initialement comme char d'appui rapproché le Panzerkampfwagen 4 devint à partir de l'automne 1941 un char de combat capable d'affronter tout ennemi même à distance. Fabriqué à plus de 8000 exemplaires en tant que char moyen, son châssis permit en outre la réalisation d'une longue série d'automoteurs d'artillerie et de chasseurs de chars.

7

## CAMPAGNE DE NORMANDIE

Normandie, Juin 44.

Nous vous conseillons de commencer par cette campagne, bien qu'elle ne soit pas chronologiquement la première, parce qu'elle est la plus facile.

La Normandie étant une campagne de progression, nous avons recréé pour vous une campagne à difficulté croissante.

Cette campagne, comme la prochaine est un condensé de ce que les troupes de SHERMANS ont rencontré. BUNKERS, BATTERIES COTIERES à détruire, villages à libérer sans trop de casse.

Pour coller à l'histoire, nous n'avons mis aucun nom propre sur la carte de Normandie. En effet, les troupes du débarquement connaissaient leur mission des semaines avant le "JOUR J", mais personne ne devait savoir où le débarquement aurait lieu.

Ils n'ont su que quelques heures avant, que le premier village qu'ils allaient reprendre aux Allemands, était Sainte Mère l'Eglise, en Normandie.

Vous allez affronter le GENERAL HEINZ GUDERIAN, père de l'armée blindée nazie et du BLITZKRIEG.

Bonne chance

8

## CARTE NORMANDIE



9

## MISSIONS NORMANDIE

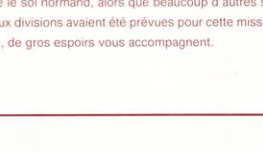


PHOTO ET A.I.A.R.

Le débarquement a été rude, votre division de SHERMAN est la première à avoir touché le sol normand, alors que beaucoup d'autres sont déjà hors combat. Deux divisions avaient été prévues pour cette mission, il ne reste que la vôtre, de gros espoirs vous accompagnent.

## MISSION NORMANDIE 1

Le débarquement a commencé, mais l'intérieur des terres est toujours protégé par des Bunkers. Nos troupes doivent prendre position dans la base ennemie située en F-4 en détruisant tous les BUNKERS.

10

## MISSION NORMANDIE 4

Détruisez la dernière base ennemie du secteur localisée en B-7.

## MISSION NORMANDIE 5

Les forces de l'Axe ont été vaincues dans cette région, seuls certains villages sont encore sous le contrôle de petites unités ennemies. Le Quartier Général veut que le drapeau américain flotte partout jusque dans la plus petite bourgade normande. Un nettoyage par le vide s'impose.

12

## CARTE ARDENNES



14

## MISSION ARDENNES 2

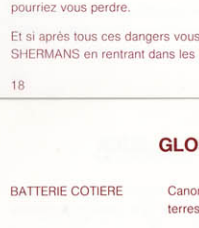
Les forces de l'Axe lancent une grande offensive, mais leurs réserves en carburant sont insuffisantes. Les divisions de PANZER vont sans doute essayer de prendre d'assaut nos dépôts de fuel. Votre mission est de détruire nos trois hangars situés en B-6, A-4, B-1.

## MISSION ARDENNES 3

Après cette grande offensive allemande une contre offensive alliée s'impose de toute urgence. Il faut donc porter à l'ennemi un coup fatal en détruisant une base située en G-3.

16

## CONSEILS DU Sgt BUCK



NOM : BUCK  
PRENOM : JO  
GRADE : SERGENT  
NIE LE : 18.11.1908  
VILLE : DENVER, USA

Alors bande de on veut casser du tank mais on connaît rien de cette guerre ? Le seul moyen de rester en vie c'est de bien rentrer dans vos crânes de paf les conseils du Sgt Buck sinon vous allez dérouter méchant. Chacun de vos gestes est peut-être le dernier et si vous voulez survivre bande de il va falloir être aussi rusé qu'une loutre. Si l'ennemi vous colle au train, stoppez votre progression et tirez sur lui rapidement.

Attention ne restez jamais à l'arrêt trop longtemps au risque d'être localisé par l'ennemi. Ne vous aventurez pas hors des limites de la carte, vous pourriez vous perdre.

Et si après tous ces dangers vous êtes encore opérationnel, refueler vos SHERMANS en rentrant dans les hangars avant de repartir au combat.

18

## GLOSSAIRE

BATTERIE COTIERE	: Canon (longue portée) située à l'intérieur des terres.
BLITZKRIEG	: Combat éclair.
BUNKER	: Fortification ennemi.
JOUR J	: Date choisie pour désigner le jour de l'attaque.
REFUELAGES	: Faire le plein des véhicules.

## TABLE DES MATIERES

SHERMAN M4	1
PILOTAGE ET COMMANDES	2
MATERIEL AMERICAIN	5
MATERIEL ALLEMAND	6
CAMPAGNE DE NORMANDIE	8
CARTE DE NORMANDIE	9
MISSIONS DE NORMANDIE	10
CAMPAGNE DES ARDENNES	13
CARTE DES ARDENNES	14
MISSIONS DES ARDENNES	15
CONSEILS DU SGT BUCK	18
AIDE AU PILOTAGE	21

## COMMANDES

C	: Carte.
P	: Pause.
Touche Enter	: Pilotage Automatique.
Changement de SHERMAN :	Touche 1, 2, 3, 4.
ESC	: Sortie — fin de scénario
	— fin de jeu.

Barre espace et bouton de tir du Joystick.

## PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick.

## TIR

## CONSEILS

Barre espace et bouton de tir du Joystick.

20

21