

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.

CPC MANUEL

**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

**WHO'S WHO**

- Version originale : Didier Arnaud  
Patrice Beaudoin
- Code Amstrad CPC : Tony Huguenoite  
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.

**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 soin tout particulier a pu être apporté au réalisme, graphique et scénarique, 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'Afrikakorps.

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.

**COMMANDES**

- C : Carte
- P : Pause
- Touche Enter : Pilotage Automatique
- Changement de SHERMAN : Touches 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.

**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.

**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.

**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 : 1963  
 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.

**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.

**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

**CARTE NORMANDIE**



- HANGAR
- DRAPEAU
- MAISON
- BUNKER
- EGLISE

**MISSIONS NORMANDIE**



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 6e, de gros espoirs vous accompagnent.

**MISSION NORMANDIE 2**

Le Quartier Général a localisé deux pièces d'artilleries dans le secteur nord/ouest de la carte.

Ces deux batteries côtières occasionnent d'importants dégâts à nos troupes débarquant au nord. Il est impératif de les détruire au plus vite.

**MISSION NORMANDIE 1**

Le débarquement a commencé, nos troupes 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.

**MISSION NORMANDIE 3**

Les forces de l'Axe dispose d'une importante base en G-7 qui ravitaille trois divisions de panzer. Il faut rapidement anéantir ce soutien logistique ennemi pour continuer votre progression.

**MISSION NORMANDIE 4**

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

**CAMPAGNE DES ARDENNES**

Ardennes, Décembre 44.

Pendant le débarquement, Hitler dormait. Pendant la progression des forces alliées dans les territoires occupés, Hitler garde son calme car il pense que ses V2, bientôt opérationnels, vont rapidement conclure la guerre en sa faveur.

Quand il s'aperçoit que les Alliés sont bientôt en Allemagne, et que la petite force de frappe de 100 V2 sur Londres, ne vaut pas un seul des bombardements alliés sur la Ruhr, il décide de jouer une autre carte, sa dernière.

Hitler ordonne à tous les Blindés, qu'il a jusque là tenu en réserve, de fondre sur les Alliés occidentaux, pour engendrer leur avance.

Les Alliés, qui ont progressé plus vite que leurs ravitaillements sont surpris par cette offensive de la dernière chance.

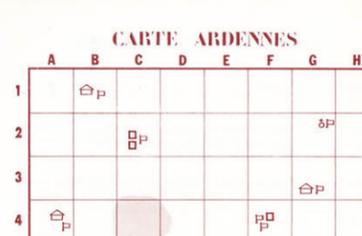
Les Allemands, dans cette ultime attaque, sont plus fanatisés que jamais et sont prêts à toutes les ruses pour vous vaincre.

La météo, en cette fin de décembre, ne permet aucun soutien aérien et le moral est bas car vos soldats passent Noël loin de leur famille.

Vous allez affronter KARL GERD VON RUNDSTEDT, commandant de l'offensive des Ardennes.

Bonne chance

**CARTE ARDENNES**



- HANGAR
- DRAPEAU
- MAISON
- BUNKER
- EGLISE

**MISSIONS ARDENNES**



Un soldat allemand vient d'être capturé. Il portait l'uniforme U.S., parlait parfaitement l'américain et n'a été découvert que grâce à un détail : il n'aurait pas ses paquets de CHEWING-GUM comme un vrai soldat américain. Il a parlé, il y aurait 150 soldats du REICH dans nos troupes. Il faut s'attendre à d'autres félicitations de leur part, soyez vos gardes.

**MISSION ARDENNES 1**

Une patrouille de cinq blindés ennemis a été repérée dans la forêt située en C-4. Le Quartier Général vous demande de détruire rapidement cette patrouille pour que la progression de nos troupes ne soit pas stoppée.

**MISSION ARDENNES 4**

Suite à la destruction de la base se trouvant en G-3, le Quartier Général demande une progression dans les secteurs encore occupés par l'ennemi, et d'aller casser la base située en F-7. Cette attaque surprise va porter un mauvais coup au moral des troupes ennemies.

**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 5**

Les bases ennemies sont toutes détruites. Il faut donc libérer à présent tous les villages qui restent encore sous le contrôle de petites unités allemandes.

**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.

**CONSEILS DU SGT BUCK**

Les bases et campements vous appartiennent si ils arborent votre drapeau. Si un SHERMAN entre en collision avec un drapeau allemand le drapeau devient américain et le camp est capturé.

Un regroupement est effectif si le drapeau de l'endroit est américain.

Les réparations seront effectuées pendant le REFUELAGE si le camp dispose de pièces détachées.



- NOM : BUCK
- PRENOM : JO
- GRADE : SERGENT
- NE 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 pie 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 plus 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.

**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.

REFUELAGE : Faire le plein des véhicules.

**AIDE AU PILOTAGE**

PILOTAGE  
Pavé Numérique ou Joystick.

TIR  
Barre espace et bouton de tir du Joystick.

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.