

*Amstrad*

Copyright LORICIEL

Distribuido por



Marqués de Monteagudo, 22, bajo  
28028 MADRID

*[Handwritten signature]*



AMSTRAD  
CPC MANUEL

**SHERMAN M4**  
**Manual para CPC**

**INDICE**

SHERMAN M4 .....	1
CONDUCCION Y CONTROL .....	2
MATERIAL AMERICANO .....	3
MATERIAL ALEMAN .....	3
CAMPAÑA DE NORMANDIA .....	3
MAPA DE NORMANDIA .....	4
MISIONES DE NORMANDIA .....	4
CAMPAÑA DE LAS ARDENAS .....	5
MAPA DE LAS ARDENAS .....	5
MISIONES DE LAS ARDENAS .....	5
CONSEJOS DEL SGTO. BUCK .....	6
AYUDA A LA CONDUCCION .....	7

**QUIEN ES QUIEN**

Versión original	Didier Arnaud
	Patrice Beaudoin
Código para Amstrad CPC	Tony Hugueunotte
	Patrice Beaudoin
Gráficos	Christophe Perrotin
Sonido	M.W.
Responsable de desarrollo	Pascal Jarry
Carnet de bord	Christophe Perrotin
Documentación	Loïc Jegat
Asesor militar	Comandante Renée Duplantou
Agradecimientos a	Vincent Baillet
	Bernard Aure
	Olivier Richez

**SHERMAN M4**

La simulación de combate de blindados de Loricels.

Acabas de comprar un programa de Loricels y te felicitamos por ello.

Para la realización de SHERMAN M4 han sido necesarios 8 meses de investigación, 2 meses de trabajo gráfico y 3 años de programación.

Se ha prestado especial atención a su realismo, gráficos y ambientación, mediante la estrecha colaboración con historiadores y especialistas militares.

Todo es absolutamente exacto, a excepción de los mapas de las campañas, los cuales han sido recreados con la intención de aportar una mayor diversión. Cada uno de estos dos mapas se refiere a un momento de la Segunda Guerra Mundial en el cual los Sherman jugaron un papel relevante.

- El ataque: El desembarco de Normandía.
- La defensa: La última ofensiva blindada de Hitler en las Ardenas.

Con el trasfondo de la realidad histórica, hemos dejado a tu elección modificar algunos parámetros: el realismo, el enemigo, las tropas...

El juego puede incluso funcionar sólo con el mapa, aunque sería una verdadera pena no aprovecharse de los soberbios gráficos y la panorámica en tres dimensiones de la que disfrutarás viajando en un tanque conducido por el ordenador.

Podrás ir de un Sherman a otro, conducirlo o dejarlo en manos del ordenador. Quedarás asombrado por el realismo de sus decisiones, así como por el comportamiento de los tanques enemigos.

Te deseamos felices momentos con SHERMAN M4.

## CONTROLES

### Carga

RUN "SHERMAN"

### Menú

- ELECCION DE CAMPAÑA: Normandía o Ardenas.
- MISION: Elección de la misión de 1 a 5 de la campaña.
- NIVEL DE REALISMO: Regulación de parámetros.
- LOGISTICA: Definición de parámetros.
- COMIENZO DEL JUEGO: Entrada en combate.

La SELECCION de la opción se efectúa mediante el teclado direccional o el joystick.

La VALIDACION de la selección se efectúa con la tecla Espacio o el botón de disparo.

## Conducción y control

### CONDUCCION

Teclado numérico o joystick.

### DISPARO

Espacio y botón de disparo del joystick.

### RADIO

La RADIO te permite recibir las órdenes de misión así como los mensajes de los otros SHERMAN.

## CONTROLES

- C : Mapa.
- P : Pausa.
- Tecla Enter : Piloto automático.
- Cambio de SHERMAN : Teclas 1, 2, 3, 4.
- ESC : Salida — fin de escenario.  
— fin de juego.

## Mapas

### CONTROLES EN EL MAPA:

### ORDENES DE DESPLAZAMIENTO DE VEHICULOS DESDE EL MAPA

Pasar del mapa a las órdenes de desplazamiento: Tecla Enter.

Seleccionar un SHERMAN : Teclas 1 a 4. Este parpadeará, así como el cursor que apunta a su destino.

Cambio de SHERMAN : Teclas 1 a 4.

Movimientos del cursor : Teclado direccional, teclado numérico o joystick.

Validación de desplazamiento : Espacio o botón de disparo.

Cancelación de desplazamiento: Tecla correspondiente al número de Sherman desplazado.

Salida del mapa : Tecla ESC.

## SHERMAN M4

Año de su incorporación: 1941

Velocidad máxima: 52 Km/h.

Peso: 40 Toneladas.



Longitud: 6 m.  
Anchura: 2,65 m.  
Armamento: Cañón de 75 mm.

El Sherman M4 es sin ninguna duda el carro de combate aliado de mayor popularidad durante la Segunda Guerra Mundial. Muy apreciado en todo momento, se utilizó transcurrido largo tiempo del final de este conflicto en casi todos los ejércitos del mundo. Fue producido en enormes cantidades (48.071) de todas las versiones). Llega a El Alamein con el principio del fin de la supremacía de los Afrika Korps.

#### **PANZERKAMPFWAGEN VI (TIGRE)**

Año de su incorporación: 1942.  
Velocidad máxima: 45 Km/h.  
Peso: 54 Toneladas.  
Longitud: 8,45 m.  
Anchura: 3,15 m.  
Armamento: Cañón de 88 mm.  
Posibilidad de disparo: 89.

El Tigre es considerado como el carro de combate de mayor popularidad de los producidos por Alemania durante la Segunda Guerra. Su celebridad se debe a su fantástico equipamiento, mucho mejor que el de las fuerzas aliadas y que permaneció así durante los meses que siguieron a su aparición hasta el momento en que se descubrió la manera de mejorar el equilibrio. Su fama procede también del grosor de su blindaje que lo hacía prácticamente indestructible.

#### **PANZERKAMPFWAGEN 4 (PANZER 4)**

Año de puesta en servicio: 1943.  
Velocidad máxima: 38 Km/h.  
Peso: 25 toneladas.  
Longitud: 7 metros.  
Anchura: 3.33 metros.  
Armamento: Cañón de 75 mm.  
Posibilidad de disparo: 87.

Pensado en un principio como carro de apoyo para cortas distancias, el Panzerkampfwagen 4 se mostró a partir del otoño de 1941 como un carro de combate capaz de enfrentarse a cualquier enemigo a distancia. Se fabricaron

más de 8.000 unidades como carro medio; por otra parte, su chasis permitió la realización de una larga serie de autopropulsados de artillería y cazacarros.

### **CAMPAÑA DE NORMANDIA**

#### **Normadía, Junio 1944.**

Te recomendamos comenzar el juego por esta campaña, incluso aunque no sea cronológicamente la primera, dado que sí que es la más fácil. Puesto que la de Normandía fue una campaña progresiva, la hemos recreado para ti con un nivel de dificultad de incremento progresivo. Esta campaña, así como las dos siguientes, son una sinopsis de lo que se encontraron los Shermans. Bunkers, baterías costeras que destruir, pueblos que liberar sin demasiados daños. recuperación de equipamiento lanzado en paracaídas, etc. Para seguir la historia, no mencionamos ningún nombre de desembarco en el mapa de Normandía. De hecho, las tropas de desembarco supieron de su misión semanas antes del día «D», pero nadie conocía el punto donde tendría lugar. Esto sólo lo supieron horas antes de que el primer pueblo fuese liberado de los alemanes: Ste Mère l'Eglise. Lucharás contra el General Heinz Guderian, padre de la División Acorazada Nazi y la Blitzkrieg.

### **MISIONES EN NORMANDIA**

El desembarco fue duro, tu división SHERMAN es la primera en pisar suelo normando, mientras que muchas otras han quedado fuera de combate. Dos divisiones fueron preparadas para esta misión; la tuya es la única que queda. Todas las esperanzas están puestas en ti.

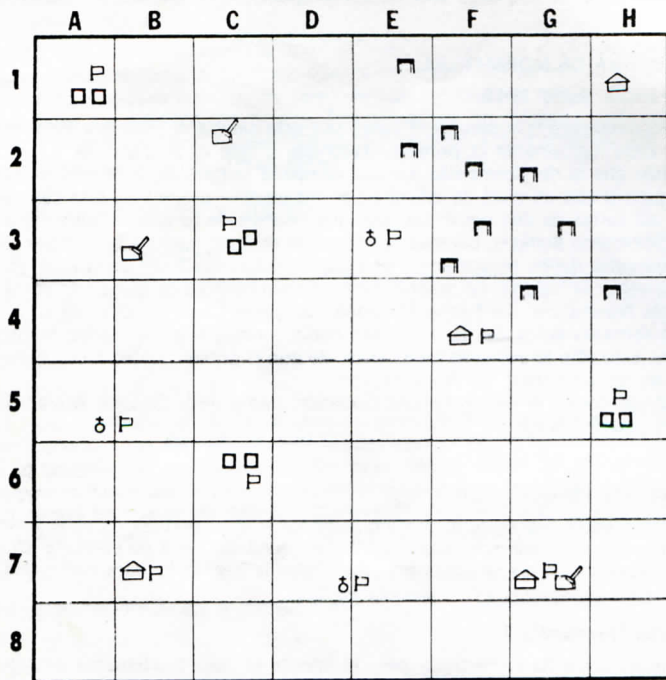
#### **Misión Normandía 1**

El desembarco ha comenzado, pero el interior se haya fuertemente protegido por bunkers. Nuestras tropas deben tomar la posición de la base enemiga situada en F-4 destruyendo todos los BUNKERS.

#### **Misión Normandía 2**

El Cuartel General ha localizado dos piezas de artillería en el sector noroeste del mapa. Estas dos baterías costeras están ocasionando enormes pérdidas a nuestras tropas de desembarco en el norte. Hay que destruirlas a toda costa.

## MAPA DE NORMANDIA



CAÑON



DEPOSITO



BANDERA



CASA



BUNKER



IGLESIA



### Misión Normandía 3

Las fuerzas del Eje disponen de una importante base en G-7 que abastece a tres divisiones de panzer. Hay que aniquilar rápidamente este apoyo logístico enemigo para continuar el avance.

### Misión Normandía 4

Destruye la última base enemiga del sector localizada en B-7.

### Misión Normandía 5

Las fuerzas del Eje han sido vencidas en esta región; sólo algunos pueblos permanecen aún bajo el control de unidades enemigas aisladas. El Cuartel General quiere que la bandera americana ondee hasta en el más pequeño pueblecito normando. Se impone una operación de limpieza.

## CAMPAÑA DE LAS ARDENAS

### Las Ardenas, diciembre 1944:

Durante el desembarco, Hitler estaba dormido. Según las divisiones aliadas iban adentrándose en los territorios ocupados, Hitler seguía tranquilo, porque pensaba que sus V2, en breve operativas, conducirían rápidamente la guerra a su favor. Cuando se dio cuenta de que los aliados entrarían pronto en Alemania y que las 100 pequeñas V2 del ataque a Londres no eran nada comparadas con el bombardeo aliado del Ruhr, se decidió a jugar otra carta... su última carta.

Hitler ordenó a todas las divisiones que hasta entonces mantenía en la reserva combatir con las tropas aliadas en occidente que evitar que siguieran avanzando. Los aliados, que progresaban más rápido que sus unidades de reabastecimiento, se vieron sorprendidos por esta última ofensiva a la desesperada. Los alemanes, en este último ataque, fueron más fanáticos que nunca y estaban dispuestos a recurrir a cualquier treta para alcanzar la victoria.

Las condiciones meteorológicas en este final de diciembre no permitieron ninguna ayuda aérea, y la moral estaba por los suelos, dado que los soldados se hallaban lejos de sus familias en estas fechas navideñas. Lucharás contra Kari Gerd Von Runstedt, comandante de la ofensiva de las Ardenas.

# MAPA DE LAS ARDENAS

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		☰ <sub>P</sub>						
2			☐ <sub>P</sub>				♁ <sub>P</sub>	
3							☰ <sub>P</sub>	
4	☰ <sub>P</sub>					☐ <sub>P</sub>		
5			♁ <sub>P</sub>				☐ <sub>P</sub>	
6		☰ <sub>P</sub>						
7			☰ <sub>P</sub>			☰ <sub>P</sub>	☐ <sub>P</sub>	
8								



CAÑÓN



DEPOSITO



BANDERA



CASA



BUNKER



IGLESIA



## CAMPAÑA DE LAS ARDENAS

Un soldado alemán acaba de ser capturado. Llevaba un uniforme del ejército americano y hablaba perfectamente el inglés; de hecho sólo fue descubierto porque la forma de abrir su paquete de chicles no era la que hubiera utilizado un auténtico soldado americano. En el interrogatorio confesó la existencia de unos 150 soldados alemanes infiltrados en nuestras tropas. Debes estar prevenido frente a cualquier otra treta como esta.

### Misión Ardenas 1

Una patrulla de cinco blindados enemigos ha sido localizada en el bosque situado en C-4. El Cuartel General te ordena destruir rápidamente esta patrulla para que no se detenga el avance de nuestras tropas.

### Misión Ardenas 2

Las fuerzas del Eje han lanzado una gran ofensiva, pero sus reservas de carburante son insuficientes. Las divisiones de PANZER sin duda intentarán asaltar nuestros depósitos de combustible. Tu misión es destruir nuestros tres depósitos situados en B-6, A-4, B-1.

### Misión Ardenas 3

Tras esta gran ofensiva alemana se impone una rápida contraofensiva aliada. Hay que asestar un golpe definitivo al enemigo destruyendo su base situada en G-3.

### Misión Ardenas 4

Tras la destrucción de la base ubicada en G-3, el Cuartel General ordena un avance en los sectores todavía ocupados por el enemigo, y la destrucción de la base situada en F-7. Este ataque sorpresa supondrá un duro golpe para la moral de las tropas enemigas.

### Misión Ardenas 5

Todas las bases enemigas han sido destruidas. Por tanto, hay que liberar todos los pueblos que permanecen bajo el control de unidades alemanas aisladas.



## CONSEJOS DEL SGTO. BUCK

APELLIDOS : BUCK  
NOMBRE : JO  
GRADO : SARGENTO  
FECHA DE NACIMIENTO : 18/11/1908  
POBLACION : DENVER, ESTADOS UNIDOS.

¿Así que, cuadrilla de queréis machacar tanques pero sin saber nada de esta guerra? La única manera de que permanezcáis intactos en esta guerra y no os machaquen el cráneo es seguir cuidadosamente los consejos del Sgto. Buck. Cada cosa que hagáis puede ser la última y si queréis sobrevivir, pandilla de vais a tener que ser astutos como zorros. Si el enemigo está tras de vosotros, detened vuestro avance y disparad sobre él rápidamente. Tened cuidado de no permanecer demasiado tiempo en el mismo sitio o el enemigo os localizará. No os alejéis demasiado de los límites del mapa o podéis perderos.

Si después de estos peligros aún permanecéis operativos, abastecedores de combustible en el almacén antes de volver al combate.

## Consejos del Sgto. Buck

Las bases y campamentos os pertenecen cuando enarbolan vuestra bandera. Si un SHERMAN choca con una bandera alemana, ésta se vuelve americana y el campamento se da por capturado.

Un reagrupamiento es efectivo si la bandera es americana.

Las reparaciones se efectuarán durante el REABASTECIMIENTO si el campamento dispone de las piezas de respueto.

## GLOSARIO

BATERIA COSTERA Cañón (de larga distancia) situado en tierra firme.  
BLITZKRIEG Guerra relámpago.  
BUNKER Fortificación enemiga.  
DIA D Nombre con que se designa la fecha escogida para el ataque.  
REABASTECIMIENTO Reaprovisionamiento de los vehiculos con carburante.

## AYUDA A LA CONDUCCION

Conducción.  
Teclado numérico o joystick.  
Disparo.  
Espacio y botón de disparo del joystick.  
Controles.

## CONTROLES

C : Mapa.  
P : Pausa.  
Tecla Enter : Piloto automático.  
Cambio de SHERMAN: Teclas 1, 2, 3, 4.  
ESC : Salida — fin de escenario.  
— fin de juego.

Copyright 1981

Produced by

Produced by  
DINO