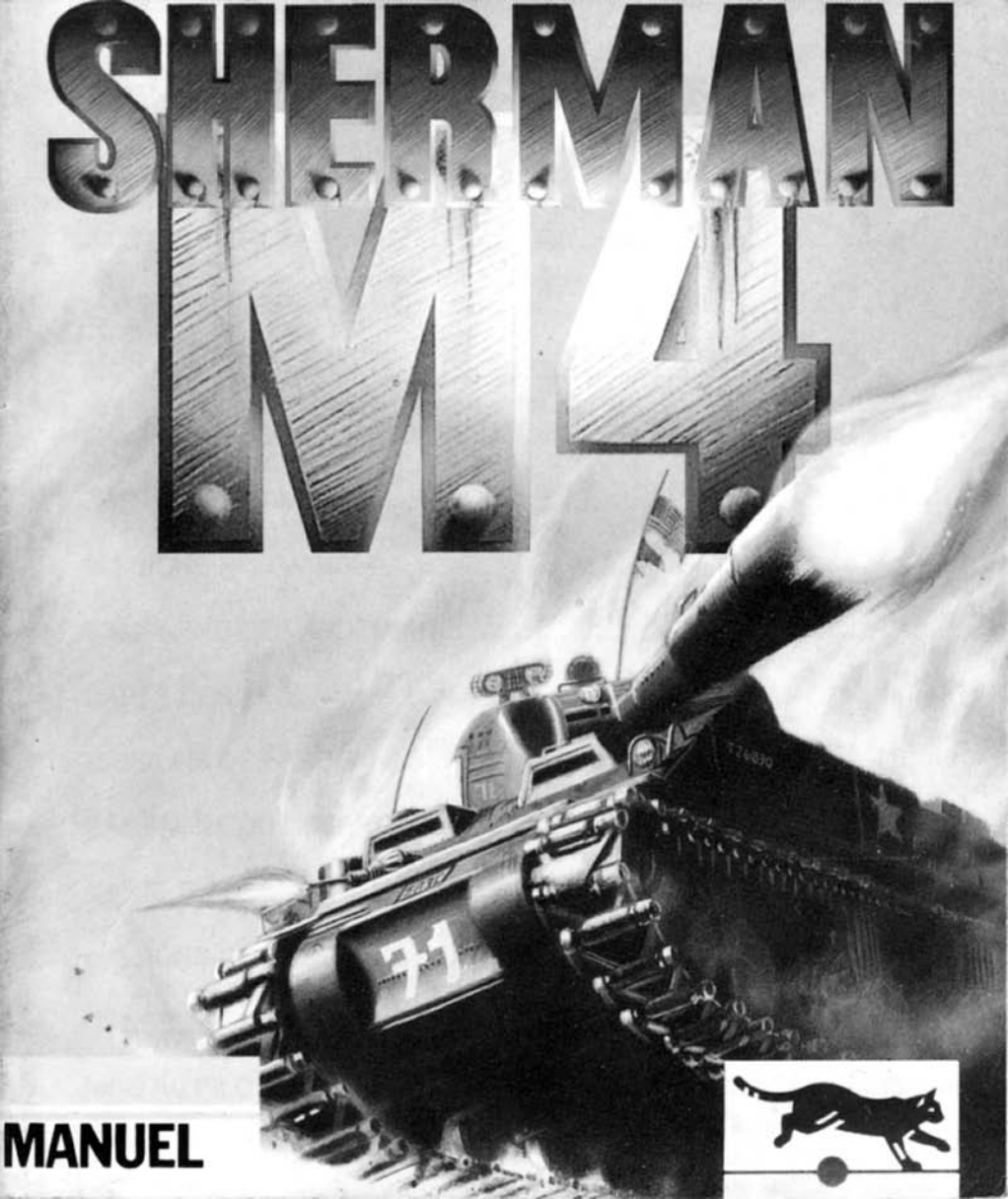
SHERMAN M4



MANUEL

TABLE DES MATIERES

SHERMAN M4 1

PILOTAGE ET COMMANDES 2

MATERIEL AMERICAIN 7

MATERIEL ALLEMAND 9

CAMPAGNE DE NORMANDIE 11

CARTE DE NORMANDIE 12

MISSIONS NORMANDIE 14

CAMPAGNE DES ARDENNES 17

CARTE DES ARDENNES 18

MISSIONS DES ARDENNES 20

CAMPAGNE DU DESERT 23

CARTE DU DESERT 24

MISSIONS DU DESERT 26

CONSEILS DU SGT BUCK 29

AIDE AU PILOTAGE 33

Le Vieux Manuel

WHO'S WHO

CODE Atari ST & Commodore Amiga	:	Didier Arnaud
CODE PC Compatibles & Amstrad CPC	:	Patrice Beaudoing
Graphismes	:	Christophe Kerninon
	:	Didier Arnaud
Ambiance Sonore	:	M.W.
Responsable Développement	:	Pascal Jarry
Carnet de Bord	:	Christophe Perrotin
Documentation	:	Loïc Jegat
Attachée Militaire	:	MAJOR Renée Duplantou
Remerciements à	:	Vincent Baillet
	:	Bernard Aure
	:	Denis Friedman
Et aussi	:	JP Vitulli, PH et O Richez

Le Vieux Manuel



SHERMAN M4

Le logiciel de combat de tank par LORICIEL.

Vous venez d'acquérir 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 recréés pour apporter le plaisir de jouer à cette fidèle simulation. Elles sont au nombre de trois, et chacune retrace une phase de la seconde guerre mondiale ou les SHERMANS ont joués 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.

Le Vieux Manuel

COMMANDES

menu principal

VISUALISATION SHERMAN	:	Fiche technique du SHERMAN M4
VISUALISATION ENNEMIS	:	Fiches techniques des ENNEMIS
MODE DEMO	:	Démonstration du jeu
CAMPAGNE DE NORMANDIE	:	Combat en NORMANDIE
CAMPAGNE DES ARDENNES	:	Combat dans les ARDENNES
CAMPAGNE DU DESERT	:	Combat dans le DESERT

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 bouton de tir.

menu des campagnes

NIVEAU DE REALISME	:	Permet de régler les différents PARAMETRES d'une Campagne
MISSION	:	Choix de la MISSION 1 A 5 ou de la CAMPAGNE (ensemble des 5 missions)
LOGISTIQUE ALLIEE	:	Permet de définir les PARAMETRES des forces alliées
PARAMETRE ENNEMIS	:	Permet de définir les PARAMETRES des forces ennemies
DEBUTER LA PARTIE	:	Engager le COMBAT

Ce menu permet de régler les différents paramètres de chaque campagne. Le choix et la validation s'effectue de la même manière que dans le menu principal.

pilotage et commandes

PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick

TIR

REGLAGE HAUSSE CANON :

Joystick : Bouton de tir maintenu + mouvement Haut ou BAS
Clavier : barre espace maintenu + touches 8 ou 2

TIR :

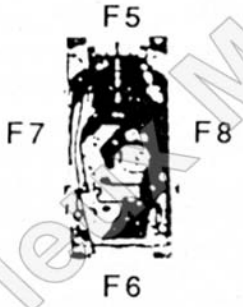
Barre espace et Bouton de tir du Joystick (à l'arrêt seulement)

Le Vieux Manuel

COMMANDES

F1 ou V : Vue intérieure/extérieure
F2 ou J : Jumelles (vue extérieure)
F3 ou D : Rapport des dommages
F4 ou C : Carte
F9 ou R : Radio
F10 ou P : Pause
Touche RETURN : Pilotage Automatique
Changement de SHERMAN :
Touche 1,2,3,4,
ESC : Sortie — fin de Scénario
— fin de jeu

DIFFERENTS ANGLES DE VISION



cartes

COMMANDES DANS LA CARTE :
Visualisation de la carte : Pavé Directionnel, Pavé Numérique ou Joystick
ORDRES DE DEPLACEMENT DES VEHICULES A PARTIR DE LA CARTE.
Passer de la carte aux demandes de déplacements : Touche RETURN

Sélectionner un véhicule : Touche 1 à 6. Celui-ci clignote, ainsi que le curseur, qui pointe sur la destination.
Changement de Sherman : Touches 1 à 4.
Changement de Jeep : Touches 5 et 6.
Déplacement du Curseur : Pavé Directionnel, Pavé Numérique ou Joystick.
Valider un Déplacement : Barre espace, touche RETURN ou Bouton de Tir.
Annuler un déplacement : Touche correspondant au numéro du véhicule déplacé.
Sortir de la carte : Touche ESC.

Atari Vieux Manuel

radio

La RADIO est le moyen de communiquer avec : l'ARTILLERIE, vos VEHICULES ou votre QUARTIER GENERAL.

Pour l'artillerie ou les véhicules, la carte s'affichera.

ARTILLERIE : Affichage de la partie de la carte couverte par l'artillerie. Pour demander un TIR de l'artillerie utiliser le curseur pour pointer la zone à bombarder.
DEPLACER LE CURSEUR DANS LA ZONE : Pavé Numérique ou JOYSTICK
VALIDER LE CHOIX DU BOMBARDEMENT : Barre Espace ou Bouton de tir
Voir indications dans la CARTE.

Dès que l'ordre du BOMBARDEMENT d'une zone est transmis à l'ARTILLERIE le TIR commence dans la minute qui suit, avec une précision toute relative.

SHERMANS ET JEEPS : Pour déplacer ces véhicules par RADIO sélectionnez un numéro de SHERMAN (1.2.3.4) ou de JEEP (5.6) à ce moment le curseur se déplace sur la destination actuelle du véhicule.
DEPLACEMENT D'UN VEHICULE : Pavé Numérique ou Joystick
VALIDER LE CHOIX DU DEPLACEMENT : Barre Espace ou Bouton de tir
ANNULER UN DEPLACEMENT : Retaper sur touches 1 à 6

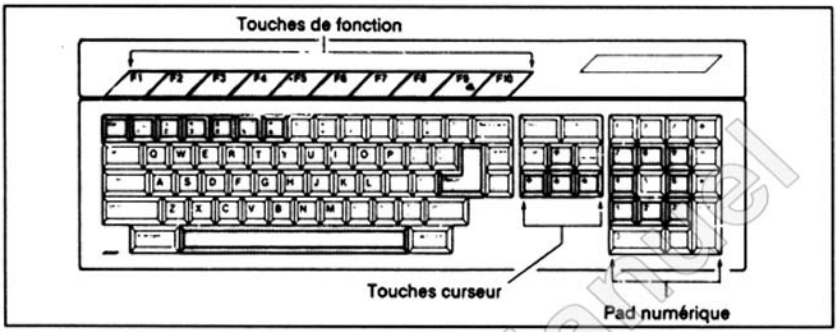
Dès que l'ordre est transmis au véhicule, celui-ci se met en route vers sa destination.

FIN DE MISSION : Cette option indique au Quartier Général que la MISSION est terminée et que votre groupe de combat est opérationnel pour une nouvelle mission. Si votre mission n'est pas terminée, rien ne se passe, continuez le combat. Si votre mission est terminée et que vous ne prévenez pas le Quartier Général, celui-ci en sera informé automatiquement dans la minute qui suit. Ce laps de temps peut vous permettre de vous regrouper avant la prochaine mission.

QUITTER : Retour au combat.

Le Vieux Manuel

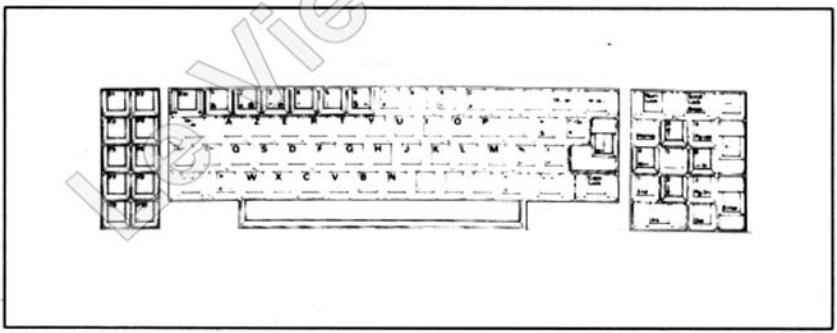
PILOTAGE COMMANDES ATARI



CHARGEMENT

Insérer la disquette A dans le lecteur de disquettes et allumer votre ordinateur.

PILOTAGE COMMANDES PC

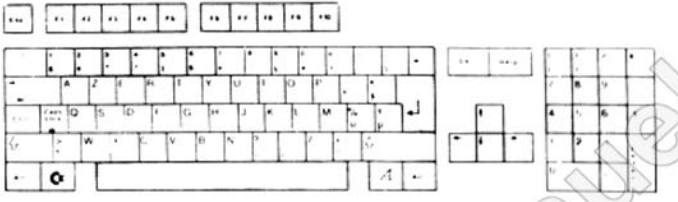


CHARGEMENT

Insérer la disquette A dans le lecteur de disquettes A et taper : SHERMAN

Le Vieux Manuel

PILOTAGE COMMANDES AMIGA



CHARGEMENT

Insérer la disquette dans le lecteur de disquettes et allumer votre ordinateur

---

PILOTAGE COMMANDES AMSTRAD



CHARGEMENT

RUN "SHERMAN

Vieux Manuel

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 .

Le Vieux Manuel

JEEP

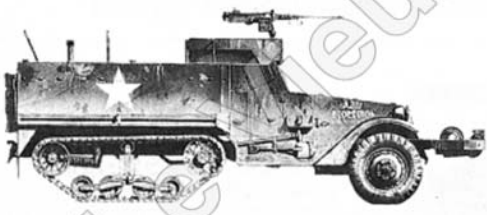




ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1939 LONGUEUR . : 3.36 METRES
VITESSE MAXIMUM ..... : 85 KM/H LARGEUR ... : 1.58 METRES
POIDS ..... : 1,2 TONNE ARMEMENT . : 5 MITRAILLETTES BROWNING

La JEEP WILLYS est un véhicule de liaison rapide d'une autonomie de 480 kilomètres. Selon sa dotation en armement elle est capable de remplir différentes missions. Ici présentée en version de reconnaissance elle constitue un moyen de déplacement très fiable grâce aux 4 roues motrices pouvant franchir des pentes de 59°.

HALF-TRACK





ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1939 LONGUEUR . : 5.80 METRES
VITESSE MAXIMUM ..... : 88.5 KM/H LARGEUR ... : 2.10 METRES
POIDS ..... : 8,5 TONNES ARMEMENT . : 12,7 MITRAILLETTES BROWNING

Le HALF-TRACK : véhicule capable de se mouvoir en tout terrain. Après quelques tentatives expérimentales la fabrication fut lancée en 1939. Ce véhicule donna une extrême mobilité aux unités blindées des Alliés. La production de ce type de véhicule atteignit des chiffres permettant une ample dotation des troupes américaines et de leurs alliés britanniques, français et soviétiques.

Le Fleuriel Manuel

PANZERKAMPFWAGEN 5
tiger

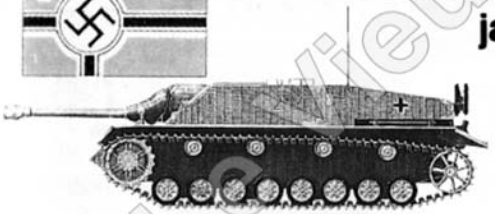




ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1942
VITESSE MAXIMUM ..... : 45 KM/H
POIDS ..... : 54 TONNES
LONGUEUR ..... : 8.45 METRES
LARGEUR ..... : 3.15 METRES
ARMEMENT .... : CANON DE 88 MM
NOMBRE DE TIR : 89

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



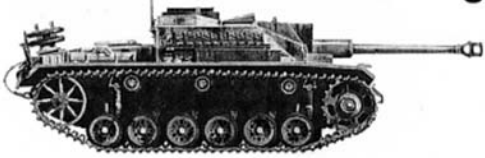


ANNEE DE MISE EN SERVICE : 1963
VITESSE MAXIMUM ..... : 47 KM/H
POIDS ..... : 44 TONNES
LONGUEUR ..... : 9.90 METRES
LARGEUR ..... : 3.30 METRES
ARMEMENT .... : CANON DE 88 MM
NOMBRE DE TIR : 79

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.

Le Vieux Manuel

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 sturmgeshutz, 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 Panzerkamphwagen 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 chassis permit en outre la réalisation d'une longue série d'automoteurs d'artillerie et de chasseurs de chars.

Vieux Fusil

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 les deux prochaines, est un condensé de ce que les troupes de SHERMANS ont rencontré. BUNKERS, BATTERIES COTIERES à détruire, villages à libérer sans trop de casse, récupération de matériel parachuté, etc.

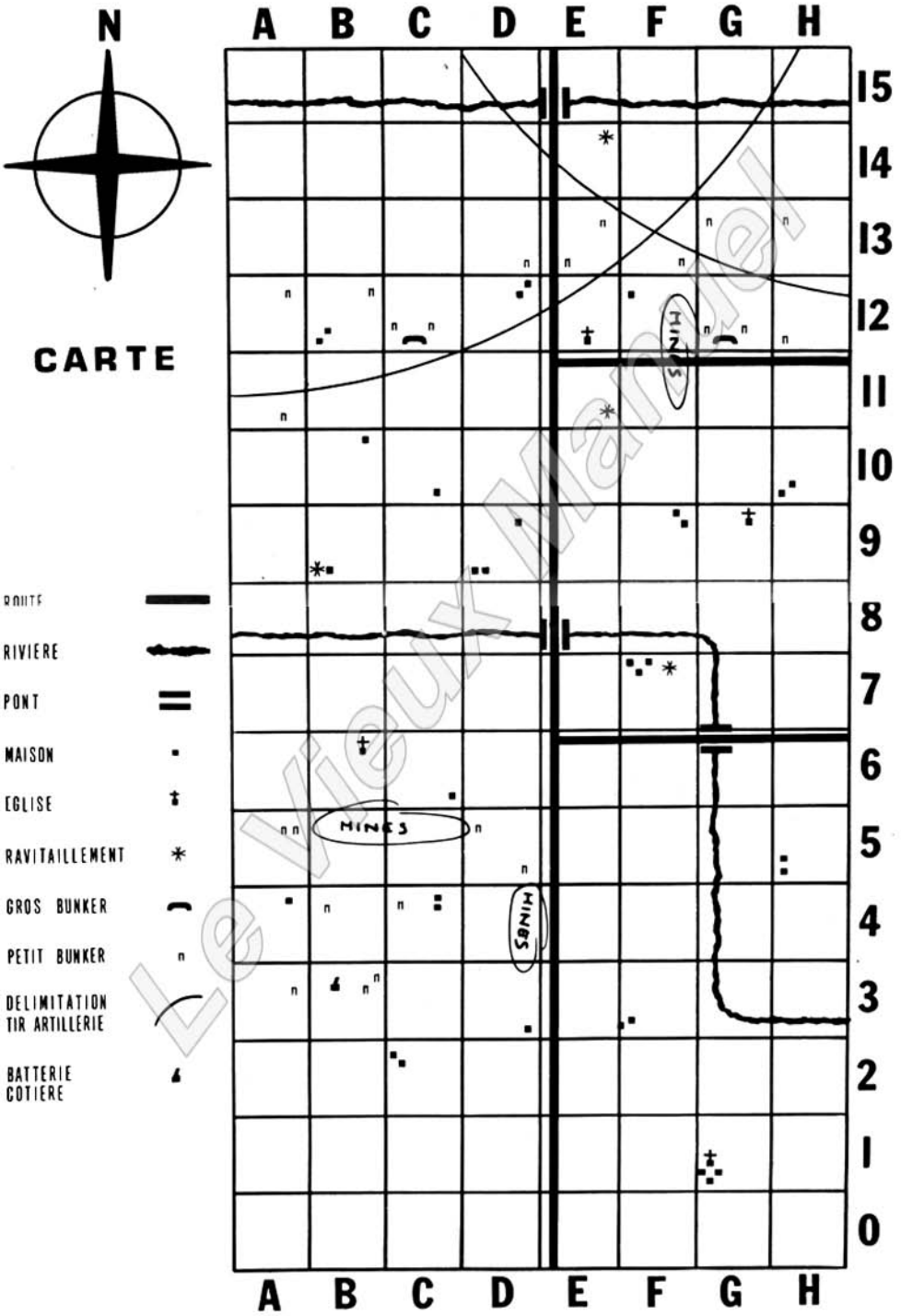
Pour coller à l'histoire, nous n'avons mis aucun nom propre sur la carte de Normandie. En effet, les troupes du débarquement connaissaient leur mission des semaines avant le "JOUR J", mais personne ne devait savoir où le débarquement aurait lieu.

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.

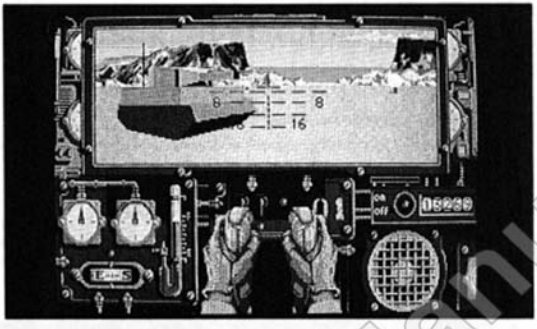
Bonne chance

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

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 vôtre, de gros espoirs vous accompagnent.

MISSION NORMANDIE 1

Vous êtes en E-14, vous n'avez pas de JEEPS.

Votre mission est de détruire les BUNKERS de commandement situés en C-12 et G-12. Tous les BUNKERS sont reliés entre eux par des tunnels et des téléphones. Les deux BUNKERS cibles sont équipés de radio qui leur permet de communiquer des indications de tir aux batteries cotières et de recevoir des ordres de l'état major.

Une fois les BUNKERS détruits, prenez possession du campement en E-11. Vous pourrez vous ravitailler.

Regroupement de fin de mission : camp en E-11.

Le Vieux Manuel

MISSION NORMANDIE 2

Vos JEEPS, qui sont arrivées par planeur pendant la nuit, ont été repérées par les résistants : elles sont aux mains de l'ennemi. Le planeur a atterri trop loin du point prévu à cause des vents violents.

Le campement est en B-9. Récupérez-les, et faites attention de ne pas les détruire pendant le combat, elles vous seront très précieuses pour les prochaines missions.

Regroupement de fin de mission : camp en B-9.

MISSION NORMANDIE 3

Le Hameau en F-7 a été choisi par l'état major pour établir une base avancée.

Un convoi y est déjà parti, sans protection, croyant que le lieu était entre nos mains.

Rejoignez-le avant qu'il ne tombe aux mains des Allemands, vous pourrez profiter des pièces détachées qu'il transporte. Prenez garde de ne pas détruire les ponts, ils sont nécessaires à la progression des forces alliées.

Le Vieux Manuel

MISSION NORMANDIE 4

La BATTERIE COTIERE, située en B-3, fait de gros dégâts sur notre flotte et empêche la construction d'un port flottant. Il faut la détruire absolument. Elle est protégée par des BUNKERS et des CHAMPS DE MINES. Il faudra certainement plusieurs coups au but pour en venir à bout.

Regroupement de fin de mission : Batterie en B-3

MISSION NORMANDIE 5

Votre dernière mission est très simple : libérez le village en G-1. Attention, cette libération est très importante. Ce village est le premier que nos forces alliées ont à reprendre à l'ennemi.

Faites le proprement et rapidement. Le monde vous regarde.

Regroupement de fin de mission : village en G-1.

Le Vieux Manuel

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 endiguer leur avance.

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

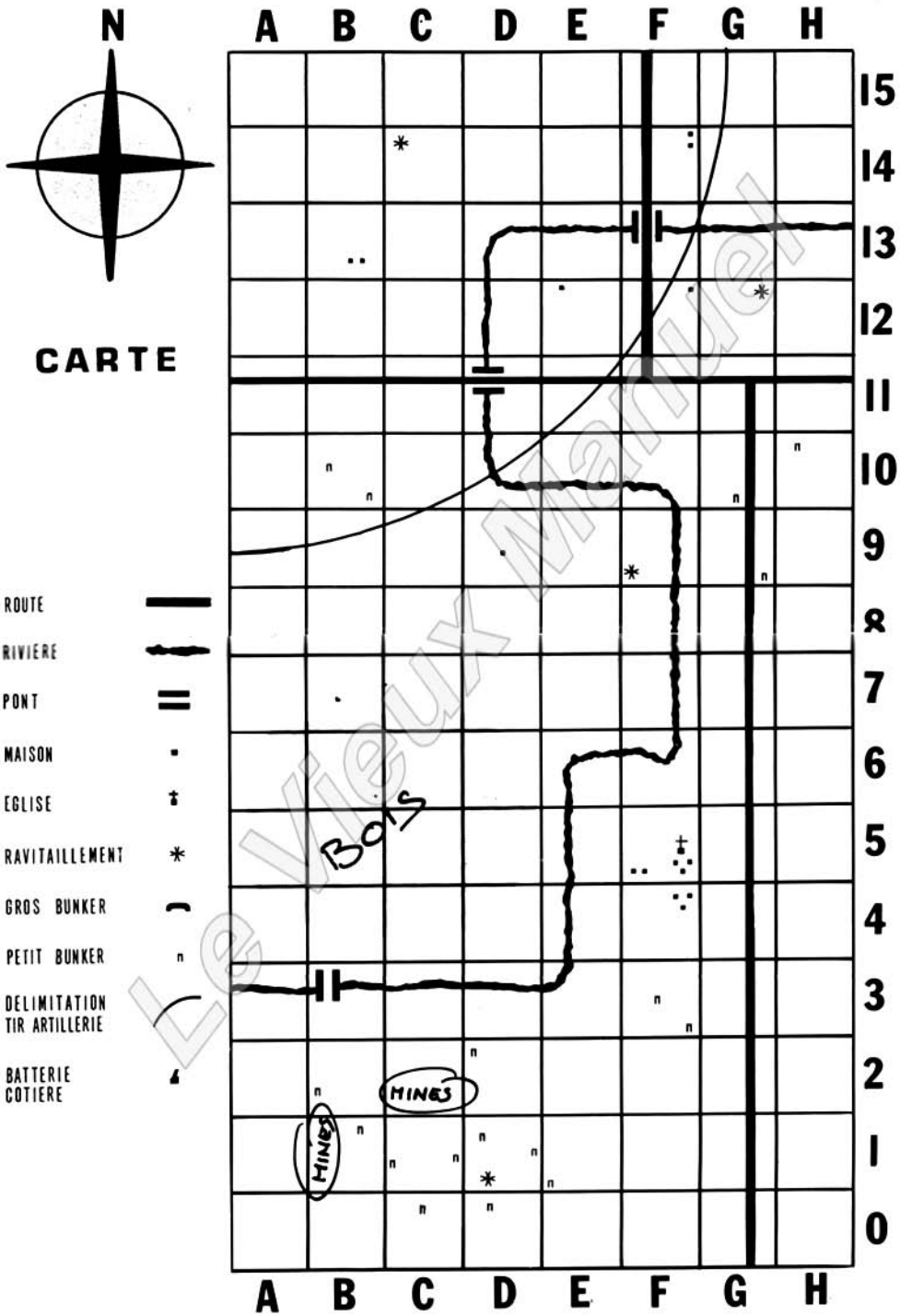
Les Allemands, dans cette ultime attaque, sont plus fanatisés que jamais et sont prêts à toutes les ruses pour vous vaincre.

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.

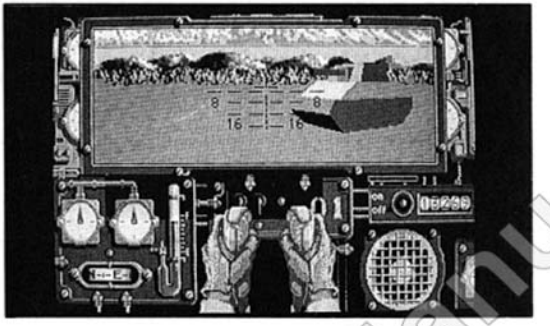
Vous allez affronter KARL GERD VON RUNDSTEDT, commandant de l'offensive des Ardennes.

Bonne chance

Le vieux Manuel


N
A B C D E F G H
15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
CARTE
ROUTE
RIVIERE
PONT
MAISON
EGLISE
RAVITAILLEMENT
GROS BUNKER
PETIT BUNKER
DELIMITATION TIR ARTILLERIE
BATTERIE COTIERE
Bois
MINES
MINES
Le Vieux Manuel

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'ouvrait 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 félonies de leur part, soyez sur vos gardes.

MISSION ARDENNES 1

Vous êtes en G-12. Face à l'offensive massive des PANZERS DIVISIONS, repliez-vous en C-14, protégez vos arrières et restez sur la défensive.

Nous devons garder notre calme et réfléchir à une contre-attaque.

Regroupement de fin de mission : camp en C-14.

Le Vieux Manuel

MISSION ARDENNES 2

La base en F-9 a été abandonnée par l'ennemi et des SHERMANS s'y ravitaillent déjà. Allez les rejoindre pour faire le plein.

Regroupement de fin de mission : camp en F-9.

MISSION ARDENNES 3

La progression de l'ennemi doit être stoppée. Détruisez le pont en B-3.

Un message radio vient de nous assurer que la forêt, au nord du pont était déserte. Attention, la prochaine mission se passe au sud du même pont.

Regroupement de fin de mission : berge sud du pont en B-3.

Le Vieux Manuel

MISSION ARDENNES 4

Neutralisez la base ennemi en D-1. Attention, elle semble très bien protégée par des BUNKERS, des champs de mines, et d'autres TIGERS.

Ne laissez aucun ravitaillement possible à l'ennemi. Détruisez tout.

Regroupement de fin de mission : base en D-1.

MISSION ARDENNES 5

On recommence à prendre le dessus, gardez le moral les gars, il faut continuer. Buisson-Ville, en F-5, est aux mains des Allemands. Reprenons leur Buisson-Ville et pas de pitié, il faut en finir une bonne fois avec cette guerre. Tirez le maximum de vos SHERMANS, ils vous mèneront à la victoire.

Regroupement de fin de mission : Buisson-Ville en F-5.

Le Vieux Manuel

CAMPAGNE DU DESERT

El Alamen, en plein désert, Novembre 42.

Ici, le principal ennemi est le désert lui-même, les champs de mines sont quasiment invisibles, le sol mou et torturé favorise une consommation élevée, et l'éloignement des côtes et des villes empêche un ravitaillement régulier.

Lors des batailles, gagner du terrain sur l'ennemi est moins important que de préserver sa propre retraite : on assiste à des combats où les deux camps se tournent autour, cherchant à se couper mutuellement toute possibilité de retour pour ravitailler.

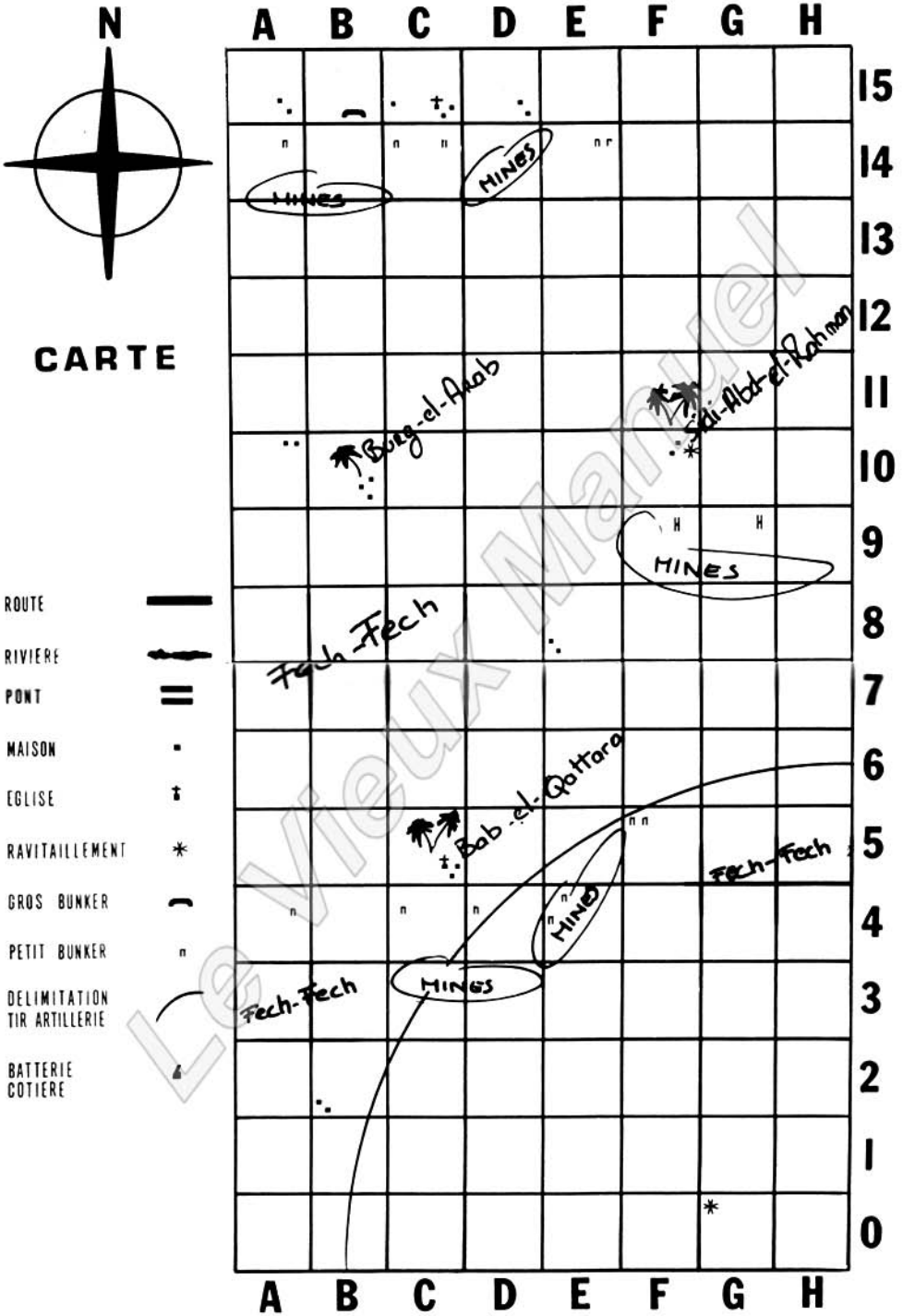
Nombre de véhicules, surtout des blindés, sont abandonnés en plein désert, faute de carburant, et détruire ou prendre une réserve de carburant à l'ennemi, est une réelle victoire.

Le Deutches Afrikakorps (DAK) de Rommel est une machine de guerre parfaitement rodée pour les combats en zone désertique. Les soldats du Reich volent de victoire en victoire, leur assurant un excellent moral et d'importantes réserves en fuel, prises à des Britanniques qui attendent vos SHERMANS avant d'attaquer Rommel dans son camp retranché.

Vous allez affronter le FELD-MARECHAL ERWIN ROMMEL, aussi appelé le "RENARD DU DESERT".

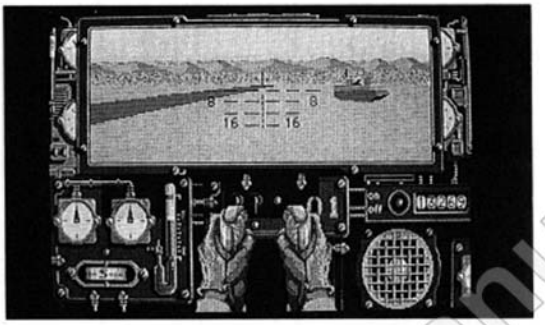
Bonne chance

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

MISSIONS DESERT



Faites très attention au sable mou et aux mines. Attention aussi à vos trajectoires, des kilomètres inutiles vous seraient fatals. Soyez plus attentifs que jamais aux mouvements du DAK et ne vous laissez pas prendre dans l'étau de ses blindés.

MISSION DESERT 1

Vous êtes en G-0. Rendez-vous rapidement en C-5, à Bab-El-Qattara, avant l'arrivée des blindés allemands qui veulent se ravitailler.

Refuelez et détruisez les réserves.

Regroupement de fin de mission : Bab-El-Qattara en C-5.

Le Vieux Manuel

MISSION DESERT 2

Les blindés qui voulaient se ravitailler arrivent sur le village.

Défendez la position et détruisez ces 6 PANZERS. Ils ne sont pas prévenus de votre présence, profitez de cet effet de surprise.

Regroupement de fin de mission : Bab-El-Qattara en C-5.

MISSION DESERT 3

Une colonne de blindés ennemis doit rejoindre Sidi-Abd-El-Rahman, en F-10, par le sud pour renforcer la position. Il faut contrarier ce plan et leur tendre une embuscade entre F-6, F-7 ou F-8.

(Mission terminée si tous les tanks sont détruits ou si un seul arrive au village.)

Regroupement de fin de mission : lieu de l'embuscade.

Le Vieux Manuel

MISSION DESERT 4

Allez ravitailler à Sidi-Abd-El-Rahman. Si les Allemands allaient là-bas en renfort, c'est que ce village est mal protégé.

Comme toujours,ne laissez rien derrière vous.

Regroupement de fin de mission : Sidi-Abd-El-Rahman en F-10.

Le Vieux Manuel

MISSION DESERT 5

Rommel s'est réfugié dans un camp retranche en B-15. Pour mettre un terme aux combats du désert, il faut viser la tête. Attaquez ce camp et détruisez-le coûte que coûte.
Prévoyez une forte résistance.

Regroupement de fin de mission : camp de Rommel en B-15

CONSEILS DU Sgt BUCK

Alors bande de [illegible] 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 piaf les conseils du Sgt Buck sinon vous allez dérouiller méchant. Chacun de vos gestes est peut-être le dernier et si vous voulez survivre bande de [illegible] il va falloir être aussi rusé qu'une loutre. Si l'ennemi vous colle au train faites sauter les ponts derrière vous. Pour tirer, stopper votre progression et régler la hausse du canon pour passer éventuellement par dessus un obstacle ou pour tirer plus ou moins loin, si les combats sont trop violents regagner l'intérieur du tank. Le réglage de la hausse est matérialisé par un trait noir horizontal au centre du viseur, si tout les ponts sont H.S. il existe des passages à gué visiblesdans les rivières. Si un pont est à portée d'un de vos SHERMANS et que vous n'êtes pas à bord il ne pourra pas le détruire. C'est à vous de passer aux commandes du tank et de donner l'ordre de tir. Si vous avez reçu un pruneau de l'ennemi et que votre tank tourne en rond, c'est que vous avez déchenillé. Si le périscope est secoué il est remplacé rapidement jusqu'à 5 fois. Mais pour éviter de vous trouver face à l'ennemi utiliser les jeeps en éclaireur, leur visibilité est deux fois plus importante que celle d'un SHERMAN (idéal pour les reconnaissances). 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. La portée de tir des BUNKERS est le double de celle d'un SHERMAN. Un repérage aux jumelles est impératif avant de s'en approcher. Et si après tous ces dangers vous êtes encore opérationnel, refueler vos SHERMANS en rentrant dans les hangars avant de repartir au combat.

Je récapitule pour les durs de la feuille.

- Rentrer les tanks dans l'abri pour refueler.

Les Jeux Vidéo

CONSEILS DU Sgt BUCK

- Un tank piloté par l'ordinateur ne détruit pas un pont. Vous devez passer en commandes manuelles pour le détruire.

- Détruire un pont évite d'être suivi.
- Il existe des passages à gué .

- Attention vous pouvez uniquement tirer quand le SHERMAN est à l'arrêt.

- En cas d'avaries sur les chenilles le SHERMAN tourne en rond.

- Vous avez 5 périscopes de rechange en stock.

- Une jeep à une distance de repérage double d'un SHERMAN.

- Dans un SHERMAN les jumelles doublent la distance vision.

- La hausse du canon permet de tirer par dessus les différents obstacles.

- Dans un SHERMAN la hausse du canon est matérialisée par un trait horizontal se trouvant dans le viseur.

Les bases et campements vous appartiennent si elles 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 BUNKERS, même petits, ont une portée de tir supérieure à la vôtre et sont protégés par des patrouilles de chars. Les réparations seront effectuées pendant le REFUELAGE si le camp dispose de pièces détachées.

Le Vieux Manuel

GLOSSAIRE

AFRIKAKORPS	Force du Reich en Afrique (DAK).
BATTERIE COTIERE	Canon (longue portée) situé à l'intérieur des terres.
BLITZKRIEG	Combat éclair.
BUNKER	Fortification ennemi.
FECH-FECH	Sable mou.
JOUR J	Date choisie pour désigner le jour de l'attaque.
REFUELAGE	Faire le plein des véhicules.
RENARD DU DESERT	Nom de guerre du Feld-Maréchal Erwin Rommel.

Le Vieux Manuel

AIDE AU PILOTAGE

PILOTAGE

Pavé Numérique ou Joystick.

TIR

REGLAGE HAUSSE CANON :

Joystick : Bouton de tir maintenu + mouvement Haut ou Bas.
Clavier : Barre espace maintenue + touches 8 ou 2.

TIR

Barre espace et bouton de tir du Joystick (à l'arrêt seulement).

COMMANDES

F1 ou V : Vue intérieure / extérieure.
F2 ou J : Jumelles (vue extérieure).
F3 ou D : Rapport des dommages.
F4 ou C : Carte.
F9 ou R : Radio.
F10 ou P : Pause.
Touche Return : Pilotage automatique.
Changement de SHERMAN :
Touche 1, 2, 3, 4.
ESC : Sortie - fin de scénario
fin de jeu.

DIFFERENTS ANGLES DE VISION

Touches : F5 - F6 - F7 - F8.

Les Jeux Manuel

POUR JOUER TOUT DE SUITE

Insérez la disquette comme décrit dans la rubrique *COMMANDES ET PILOTAGE* puis sélectionnez la campagne de Normandie. Débutez directement le jeu en pressant plusieurs fois (espace).

Vous êtes dans le SHERMAN numéro 1, appuyez sur la touche (F4) pour avoir la carte. Examinez-la avec les flèches de déplacement . Appuyez sur (return) pour donner des ordres aux SHERMANS. Placez la croix blanche sur la destination (le drapeau ennemi en G-12) et pressez (espace). La croix clignote, le tank se déplace vers cet objectif. Appuyez sur la touche 2 pour donner des ordres au SHERMAN 2 et agissez de la même façon que pour le tank 1. Idem pour les SHERMANS 3 et 4 (touches 3 et 4).

Maintenant sortez de la carte (touche escape), pressez return pour passer en mode automatique et observez le déplacement des SHERMANS sur les objectifs que vous leur avez indiqués. Pendant qu'un SHERMAN se déplace en mode automatique, vous pouvez changer de point de vue en pressant les touches F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8. Une fois arrivé à destination, détruisez le BUNKER avec la touche espace (tir). Procédez de la même façon pour le deuxième objectif : le drapeau se trouve en C-12. (F4) pour visualiser la carte et (return) pour donner les ordres ou (R ou F9) pour radio et (véhicules) pour directement donner les ordres.

Le commandement est détruit, envoyez tous vos SHERMANS (survivants) en E-11 au point de ravitaillement. Détruisez le STUG3 qui défend le camp et hissez votre drapeau en touchant avec votre SHERMAN le mât qui arbore le drapeau de l'ennemi. Vous venez de réaliser votre première mission avec succès.

Félicitations.

Pour faire le plein de carburant (refueler), faites rentrer vos SHERMANS un par un dans la tente du campement, sauf si vous l'avez détruite.

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

COPYRIGHT LORICIEL NOVEMBRE 1989

Le Vieux Manuel



COPYRIGHT LORICIEL NOVEMBRE 1989

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