

Código Atari ST y Commodore Amiga:
Código PC y Compatibles:
Gráficos:

Música y sonidos:
Director de desarrollo:
Instrucciones:
Documentación:
Experto militar:
Agradecimientos a:

Didier ARNAUD
Patrice BEAUDOING
Christofe KERNINON
Didier ARNAUD
M.W.
Pascal Jarry
Christofe Perrotin
Loic Jegat
Mayor Renee Duplantou
Vincent Ballet
Bernard Aure
Denis Fedman
JP Vitulli
Ph y O Richez

The logo for 'SHERMAN M4' features the text 'SHERMAN M4' in a bold, black, sans-serif font. The text is centered within a stylized, hand-drawn outline that resembles a tank's turret or a starburst shape with four points.

SHERMAN M4

La simulación de combate de blindados de Loriciels

COPYRIGHT LORICIEL NOVIEMBRE 1989

PROEIN SOFT LINE

**Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 Madrid**

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. Todos y cada uno de estos tres mapas se refieren a un momento de la Segunda Guerra Mundial en el cual los Shermans jugaron un papel relevante.

- EL ATAQUE: El desembarco de Normandía.
- LA DEFENSA: La última ofensiva blindada de Hitler en las Ardenas.
- LA ESTRATEGIA: El desierto, con sus trampas naturales y el "Zorro" de los Afrika Korps.

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.

CONTROLES

Menú Principal

Visualización en el Sherman: Especificaciones técnicas del SHERMAN M4.

Visualización del enemigo: Especificaciones técnicas de los enemigos.

Modo demostración: Demostración del juego.

Campaña de Normandía: Batalla de Normandía.

Campaña de las Ardenas: Batalla de las Ardenas.

Campaña del Desierto: Batalla del desierto.

La selección de las opciones se lleva a cabo con la ayuda de las flechas del teclado o el joystick. Para validar la selección pulsa la barra espaciadora o el botón de disparo.

Menú de Campaña:

Nivel de realismo: Te permite alterar los diferentes parámetros de una campaña.

Misión: Selección de las misiones una a cinco o de la campaña (todas las misiones).

Logística aliada: Te permite definir los parámetros de las fuerzas aliadas.

Parámetros enemigos: Te permite definir las fuerzas enemigas.

Comienzo del juego: Inicio del combate.

Este menú te permite establecer los diferentes parámetros para cada campaña. La selección y validación se lleva a cabo de la misma forma que en el menú principal.

DESPLAZAMIENTO Y CONTROLES

Desplazamiento

Flechas del teclado o joystick.

Disparo

Para fijar la elevación del cañón del tanque.

Joystick: Mantener pulsado el botón de disparo y simultáneamente desplazarse arriba o abajo.

Teclado: Mantener pulsada la tecla de Espacio y simultáneamente las teclas 8 ó 2.

Disparo: Espacio y botón de fuego del joystick (sólo una vez detenido).

Controles

F1 o V:	Vista interior/ exterior.
F2 o J:	Vista al horizonte (vista exterior).
F3 o D:	Informe de daños.
F4 o C:	Mapa.
F9 o R:	Radio.
F10 o P:	Pausa.
Return/Intro:	Piloto automático.
Otro Sherman:	Teclas 1, 2, 3 y 4.
ESC:	Salida: fin de la batalla y fin del juego.

MAPA

Controles dentro del Mapa

Visualización del mapa: Flechas de dirección, teclado numérico o joystick.

Órdenes de desplazamiento de los vehículos desde el mapa: Para ir desde el mapa a las órdenes de desplazamiento usa la tecla de Return (Intro).

Cómo seleccionar un vehículo: Teclas 1 a 6. Este parpadeará, así como el cursor que apunta a su destino.

Cambio de Sherman: Teclas 1 a 4.

Cambio de Jeep: Teclas 5 y 6.

Movimientos del cursor: Flechas direccionales, teclado numérico o joystick.

Validación de un cambio: Espacio, Return (Intro) o botón de disparo del joystick.

Cancelación de cambio: Tecla correspondiente al número del vehículo cambiado.
Salida del mapa: Esc.

LA RADIO

La radio es una herramienta para comunicarse con: la artillería, tus vehículos o tu Cuartel General. Para la artillería o los vehículos, el mapa estará en la pantalla.

Artillería: Mapa cubierto por la artillería.

Desplazamiento del cursor a la zona: Teclado numérico o joystick.

Validación de la selección de arma: Espacio o botón de fuego del joystick. Ver indicaciones en el mapa.

Tan pronto como se haya transmitido a la artillería la orden de batir una zona, los disparos comienzan en el siguiente minuto con una relativa precisión.

Shermans y Jeeps: Para desplazar estos vehículos por radio, selecciona un número de Sherman (1, 2, 3 ó 4) o Jeep (5 ó 6), en ese momento el cursor se desplazará al destino del vehículo.

Cambio de vehículo: Teclado numérico o joystick.

Validación de la selección de un cambio: Espacio o botón de fuego del joystick.

Cancelación de un cambio: Pulsa de nuevo la tecla de 1 a 6 correspondiente al cambio.

Tan pronto como se haya transmitido la orden al vehículo, éste se pondrá en camino hacia el punto de destino.

Fin de una misión: Esta opción indica al Cuartel General que la misión ha finalizado y que el grupo de combate se encuentra operativo para una nueva misión. Si tu misión no ha finalizado, no ocurrirá nada; continúa la misma.

Si tu misión ha terminado y no informas de ello a tu Cuartel General, éste será automáticamente informado en los próximos minutos. Este tiempo debería permitirte reagruparte antes de la próxima misión.

Salida: Regresa a la batalla.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari: Inserta el disco en la unidad A y enciende tu ordenador.

PC: Inserta el disco en la unidad A y teclaea SHERMAN.

Amiga: Inserta el disco en la unidad A y enciende tu ordenador.

Amstrad: RUN "SHERMAN"

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 (48071 de todas las versiones). Llegó a Eilat Alamein con el principio del fin de la supremacía de los Afrika Korps.

JEEP

Año de su incorporación: 1939.

Velocidad Máxima: 85 Km/H.

Peso: 1,2 Toneladas.

Longitud: 3,36 m.

Anchura: 1,58 m.

Armamento: 5 ametralladoras Browning.

El Jeep Willys es un vehículo de alta velocidad con una autonomía de 480 Km. Dependiendo de la forma en que se halle equipado, es capaz de cumplir muy diversas misiones. Presentado aquí en su cometido de espionaje, es un medio desplazamiento muy fiable gracias a su tracción en las cuatro ruedas y su capacidad de superar pendientes de hasta 59°.

HALF-TRACK (SEMIORUGA)

Año de su incorporación: 1939.

Velocidad Máxima: 88,5 Km/H.

Peso: 8,5 Toneladas.

Longitud: 5,80 m.

Anchura: 2,10 m.

Armamento: Ametralladora de 12,7 mm.

El Half-Track es un vehículo adecuado para los desplazamientos en cualquier condición. Tras algunos ensayos experimentales, su fabricación comenzó en 1939. Aportó una extrema movilidad a las unidades de las fuerzas aliadas. La producción de este tipo de vehículos permitió el suministro al ejército americano, así como al británico, francés y soviético.

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 Mundial. 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.

JAGDPANZER

Año de su incorporación:	1943.
Velocidad Máxima:	47 Km/H.
Peso:	44 Toneladas.
Longitud:	9,90 m.
Anchura:	3,30 m.
Armamento:	Cañón de 88 mm.
Posibilidad de disparo:	79.

El Jagdpanzer representa la transición entre los cañones de asalto y los carros de combate alemanes. Muy simple en cuanto a su realización y muy baratos, dado que sus componentes procedían de tanques ya existentes, y con un potente equipamiento, sólo tenía una desventaja la ausencia de torretas.

STURMGESCHUTZ III

Año de su incorporación:	1942.
Velocidad Máxima:	40 Km/H.
Peso:	24 Toneladas.
Longitud:	6,77 m.
Anchura:	2,95 m.
Armamento:	Cañón de 75 mm.
Posibilidad de disparo:	87.

El Sturmgeschütz o cañón de asalto era un compromiso entre el coche y el carro de combate del cual tomó unas interesantes características. Pensado en principio para el apoyo directo de la infantería, se convirtió

durante la Segunda Guerra Mundial en un elemento bélico muy eficaz y flexible. Pasó a ser un medio para llevar a cabo las misiones de apoyo de las tropas motorizadas.

CAMPAÑA DE NORMANDÍA

NORMANDIA, 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 ciudad 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.

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, concluirían rápidamente la guerra a su favor. Cuando se dio cuenta de que los aliados entrarían pronto en Alemania y que las 100 pequeñas V2 de 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 para 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 truco 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 Karl Gerd Von Runstedt, comandante de la

ofensiva de las Ardenas.

LA CAMPAÑA DEL DESIERTO

EL ALAMEIN, NOVIEMBRE DE 1944:

Aquí tu principal enemigo es el propio desierto, dado que las minas son casi invisibles, el terreno es falso y la distancia a la costa y las ciudades impide un reabastecimiento regular. Durante las batallas, ganar algo de terreno al enemigo es menos importante que cubrir tu propia retirada. Se suceden batallas en que ambos bandos se rodean mutuamente intentando evitar cualquier posible retrada para aprovisionarse. Numerosos vehículos, especialmente divisiones acorazadas, fueron abandonados en el desierto, porque se quedaron sin combustible, y destruir o capturar un bidón de gasolina al enemigo era toda una victoria.

Los Deutches Afrika Korps (DAK) de Rommel son una máquina bélica perfectamente preparada para el combate en el desierto. Los soldados del Reich van de victoria en victoria, lo que les da una excelente moral y una importante reserva de combustible arrebatado a los británicos, que están esperando a tus Sherman antes de atacar a Rommel en su campamento de la retaguardia. Combatirás contra el Mariscal de Campo Erwin Rommel, también conocido como "el Zorro del Desierto".

MISIONES EN NORMANDÍA

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.

Normandía 1:

Estás en E-14, y no tienes jeeps. Tu misión es destruir los bunkers ubicados en los puntos C-12 y G-12. Los dos bunkers están conectados por túneles y teléfonos, y están equipados a su vez con radios que les permiten comunicar indicaciones de las batallas a las baterías costeras y recibir órdenes del Cuartel General. Una vez destruidos los bunkers, toma posesión del campamento en E-11. Podrás reaprovisionarte.

Punto de encuentro al final de tu misión: Campamento en E-11.

Normandía 2:

Tus jeeps, que han llegado por planeador durante la noche, han sido reparados por la resistencia pero están en manos del enemigo. El planeador ha aterrizado demasiado lejos del punto designado debido a los violentos vientos. El campamento está en el punto B-9. Recupera los jeeps y ten cuidado de no destruirlos durante el combate, ya que pueden servirte de

7

gran ayuda en tus próximas misiones.

Punto de encuentro al final de tu misión: Campamento en B-9.

Normandía 3:

La casa en F-7 ha sido escogida por el Estado Mayor para establecer una base avanzada. Un convoy ha salido ya, sin ningún apoyo, pues se pensaba que la posición se encontraba en tu poder. Unete a él antes de que caiga en manos alemanas, y así además podrás aprovecharte de los suministros que lleva. Ten cuidado de no destruir los puentes, pues serán necesarios para el avance aliado.

Punto de encuentro al final de tu misión: Campamento en F-2.

Normandía 4:

La batería costera, localizada en B-3, ha causado estragos en nuestra flota y está evitando la consolidación de una cabeza de puente. Tienes forzosamente que destruirla. Está protegida por bunkers y campos minados. Necesitarás sin duda buenos disparos para dar cuenta de ella.

Punto de encuentro al final de tu misión: La batería en el punto B-3.

Normandía 5:

Tu última misión es muy simple: liberar el pueblo localizado en G-1. Ten cuidado, pues la liberación de este pueblo es muy importante. Se trata del primero en ser recuperado por las tropas aliadas de las manos enemigas. Hazlo rápido y bien. El mundo está pendiente de ti.

Punto de encuentro al final de tu misión: Pueblo en G-1.

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 cigarrillos 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 trampa como esta.

Ardenas 1:

Estás en G-12, enfrentándote a la masiva ofensiva de las Divisiones Panzer; vuelve a C-14. Protégete y permanece alerta. Conservaremos la calma y pensaremos en una forma de contraatacar.

Punto de encuentro al final de tu misión: Campamento en C-14.

Ardenas 2:

La base en F-9 fue abandonada por el enemigo y algunos Shermans

8

están ya repostando. Dirígete tú también ahí a repostar.

Punto de encuentro al final de tu misión: Campamento en F-9.

Ardenas 3:

El avance enemigo debe ser detenido. Destruye el puente en H-3. Un mensaje de radio nos informó de que el bosque, al norte del puente, estaba desierto. Ten cuidado: la próxima misión tendrá lugar al sur de ese mismo puente.

Punto de encuentro al final de tu misión: Lado sur del puente en B-3.

Ardenas 4:

Neutraliza el campamento del enemigo en D-1. Ten cuidado: parece que está bien protegido por bunkers, campos minados y "Tigres". No dejes nada tras de ti que pueda aprovechar el enemigo. Destruyelo todo.

Punto de encuentro al final de tu misión: Base en D-1.

Ardenas 5:

Parece que lo estás consiguiendo, pero no cantes victoria; debes continuar. Bulson-Ville, en F-5, está en manos de los alemanes. Debes recuperarla y no tener piedad con ellos; debemos terminar de una vez por todas esta guerra. Sácale el máximo partido a los Shermans ya que te conducirán a la victoria.

Punto de encuentro al final de tu misión: Bulson-Ville en F-5.

MISIONES EN EL DESIERTO

Ten mucho cuidado con los desplazamientos de dunas y las minas. Así mismo, ten especial precaución con dónde vas; los kilómetros innecesarios pueden resultarte letales. Ten más cuidado aún con los movimientos de los DAK y no te dejes atrapar por sus tanques.

Desierto 1:

Ahora estás en G-0. Ve rápidamente a G-5, Bab-EI-Qattara, antes de que los tanques alemanes lleguen a este punto para repostar. Reposta y destruye su combustible.

Punto de encuentro al final de tu misión: Bab-EI-Qattara en C-5.

Desierto 2:

Los tanques que necesitaban repostar están llegando al pueblo. Defiende tu posición y destruye esos 6 panzers. No estaban avisados de tu llegada, de manera que aprovecha el factor sorpresa.

Punto de encuentro al final de tu misión: Bab-EI-Qattara en el punto C-5.

Desierto 3:

Una columna enemiga debe alcanzar Sidi-Abd-EI-Rahman, en F-10,

desde el sur para reforzar su posición. Debes hacer fracasar este plan y tenderies una emboscada en F-6, F-7 o F-8 (tu misión termina si todos los tanques resultan destruidos o si sólo uno alcanza el pueblo).

Punto de encuentro al final de tu misión: La posición de la emboscada.

Desierto 4:

Reposta en Sidi-Abd-EI-Rahman. Si los alemanes fueran allí masivamente, el pueblo resultaría estar mal protegido. Como siempre, no dejes nada tras de ti.

Punto de encuentro al final de tu misión: Sidi-Abd-EI-Rahman en el punto F-10.

Desierto 5:

Rommel se ha retirado a un alejado campamento en B-15. Para terminar definitivamente con los combates en el desierto debes apuntar a la cabeza. Ataca el campamento y destrúyelo. Debes contar con que habrá una fuerte resistencia.

Punto de encuentro al final de tu misión: Campamento de Rommel en B-15.

CONSEJOS DEL SARGENTO BUCK

La única manera de que permanezcas intacto en esta guerra es seguir cuidadosamente mis órdenes y actuar siguiendo escrupulosamente esta estrategia.

Si el enemigo está tras de ti, destruye los puentes una vez que los has atravesado. Para disparar, detén tu avance y establece la elevación de tu cañón para pasar por encima de eventuales obstáculos o bien disparar a la lejanía. Si crece la violencia de los combates, vuelve dentro del tanque: la forma de comprobar la elevación de tu cañón es mirar la línea negra horizontal trazada en el centro de tu dispositivo de puntería.

Si todos los puentes tuvieran que ser destruidos, hay una forma de atravesar un río. Si has recibido un disparo enemigo y tu tanque está trazando círculos significa que tu oruga está fuera de servicio. Si tu visualizador resultara destruido puede ser sustituido hasta 5 veces. Para evitar el riesgo de afrontar al enemigo, utiliza el jeep para echar un vistazo a la situación; su visibilidad es dos veces mejor que la del Sherman. Ten cuidado de no permanecer demasiado tiempo en el mismo sitio o el enemigo te localizará. No te alejes demasiado de los límites del mapa o puedes perderte. Los bunkers tienen la posibilidad de disparar dos veces más lejos que tus tanques. Tienes que echar un vistazo al horizonte antes de acercarte. Si después de estos peligros aún permaneces operativo, abastécete de combustible en el almacén antes de volver al combate.