

PLATOON

La première victime de la guerre, c'est l'innocence.

Vous êtes une jeune recrue dans une section de cinq qui se trouve en territoire ennemi. Peu préparé aux défis à venir, vous vous apercevez soudain qu'il vous faut survivre non seulement aux épreuves physiques mais aussi rester sain d'esprit milieu des horreurs et des injustices de la guerre. (**Souvenez-vous qu'il faut laisser la disquette dans la lecteur car à mesure que vous progressez, le jeu chargera les parties successives.**)

SECTIONS 1 et 2 - LA JUNGLE et LE VILLAGE

Vous devez conduire votre Section au coeur de la jungle Vietnamiennne et finalement au village. Une fois arrivé, vous fouillerez les huttes à la recherche d'objets utiles et vous trouverez finalement dans l'une des huttes une trappe qui vous conduira à un réseau de tunnels souterrains.

Liste des objets de cette section du jeu

1. Trouver les explosifs
2. Trouver le pont
- 3 Placer les explosifs sur le pont
4. Trouver le village
5. Fouiller les huttes à la recherche d'une torche et d'une carte
6. Trouver la trappe

COMMANDES

Vous contrôlez un homme à la fois à l'aide de votre levier.

HAUT	-	SAUT/MONTEE/ENTREE DANS LA HUTTE/EXAMEN DE L'OBJET
GAUCHE	-	MARCHE VERS LA GAUCHE
DROITE	-	MARCHE VERS LA DROITE
BAS	-	PLONGEON/DESCENTE/DEPART DE LA HUTTE
FEU	-	TIR
BARRE D'ESPACEMENT	-	TIR DE GRENADE

NB Quand vous poussez le levier vers le haut, le choix entre saut et montée est déterminé par la présence ou l'absence d'une sortie placée au-dessus de vous. Le même principe s'applique quand vous poussez le levier vers le bas. L'option EXAMEN DE L'OBJET n'est disponible que lorsque vous vous trouvez à l'intérieur d'une hutte et en face de l'objet requis.

SECTION 3 - LE RESEAU DE TUNNELS

Laissant le reste de la section dans le village, vous vous portez volontaire pour descendre par la trappe qui vous fera accéder au système de tunnels souterrains. Vous possédez déjà une torche et une carte qui vous permettent de trouver votre chemin tel que cela est indiqué à la droite de l'écran et votre position est indiquée par une flèche qui est dirigée droit devant vous.

COMMANDES

Vous contrôlez vos mouvements et le déplacement du réticule (visée du fusil) Il y a trois modes de commande:

HAUT — (A) Déplacez-vous vers l'avant/ (B & C) Déplacez le réticule vers le haut

GAUCHE - (A) Faites tourner à gauche/(B & C) Déplacez le réticule vers la gauche

DROITE - (A) Faites tourner à droite/(B & C) Déplacez le réticule vers la droite

BAS - (B & C) Déplacez le réticule vers le bas

FEU - (A & B) Tir/examen l'objet.

COMMANDE MODE A

Lors du parcours des tunnels. Quand un ennemi apparaît, la commande passe en mode B.

COMMANDE MODE B

Lors du déplacement du réticule dans les tunnels. Placez-le par dessus votre cible et appuyez sur FEU. Si vous la touchez, la commande repassera en Mode A.

COMMANDE MODE C

Quand vous entrez dans une pièce, déplacez le réticule et appuyez sur **FEU** pour examiner les objets. Pour quitter la pièce, appuyer sur **FEU** en ayant placé le réticule sur l'icône de sortie (en bas et à droite).

SECTION 4 - LE BLOCKHAUS

Vous disposez de votre mitraillette et d'une réserve de fusées éclairantes qui vous permettent d'éclairer le ciel

nocturne afin de voir se profiler la silhouette de l'ennemi à l'horizon; mais soyez prudent, vos réserves et la durée de l'illumination sont toutes les deux limitées.

SECTION 5 - LA JUNGLE

Le compas (en haut et à droite) indique la direction qui se trouve devant vous et pointe toujours vers le Nord.

Chaque écran représente une portion de la jungle où vous vous trouvez. Courez vers le haut de chaque zone en évitant le feu du Viet Cong, les tireurs embusqués et autres dangers tels que les fils de fer barbelés et les mines à demi-enfouies. Vous pouvez emprunter plusieurs chemins à travers la jungle, certains vous permettront d'atteindre votre destination dans les temps, d'autres non.

SECTION 6 - L'ABRI DE TIRAILLEUR

Vous devez faire sortir Barnes du blockhaus afin d'éviter le napalm. La protection dont dispose Barnes rend le mitraillage inutile et vous n'avez d'autre choix que d'attaquer de front à la grenade. Il vous faut en fait lancer cinq grenades directement dans l'abri. Vous trouverez une boîte de grenades au début de l'écran et vous devez les prendre immédiatement.

Jeu conçu par Ocean Software Limited

© 1988 Ocean Software Limited

© 1987 Hemdale Film Corporation.

Tous droits réservés.