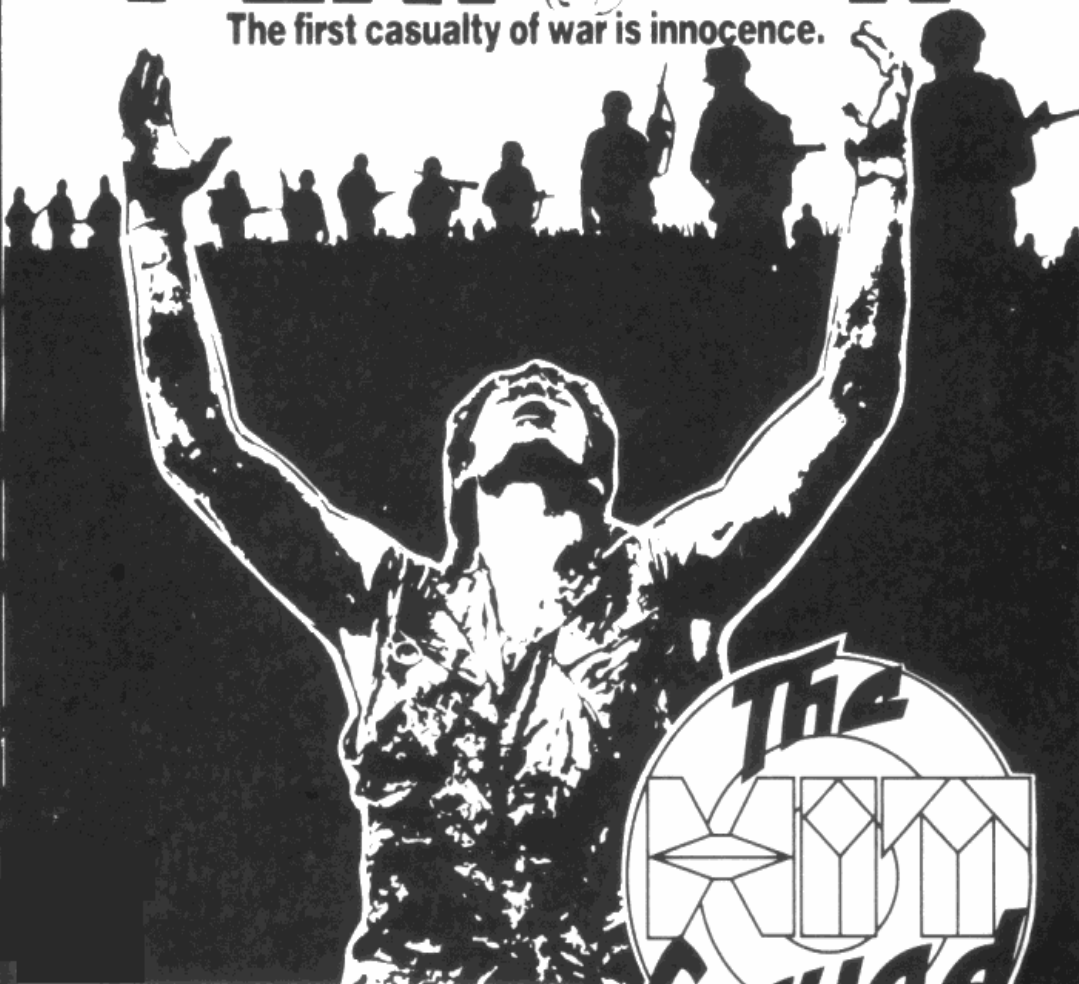


PLATOON

The first casualty of war is innocence.



ATARI ST
CBM AMIGA



© 1987 Hemdale Film Corp.
All Rights Reserved.

PLATOON

AMIGA

COMMANDES GENERALES

Utilisez les commandes habituelles du levier pour HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour lancer des GRENADES,

DEL - Abandonner
F10 - Pour alterner entre musique et effets sonores
ALT -Menu (Section 1)
TAB - Pause de jeu

ATARI ST

COMMANDES GENERALES

Utilisez les commandes habituelles du levier pour HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU, Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour lancer des GRENADES.

UNDO - Abandonner
F10 - Pour alterner entre musique et effets sonores ALT -Menu (Section 1) TAB - Pause du jeu

LE JEU

SECTIONS 1 et 2 - LA JUNGLE et LE VILLAGE

Vous devez conduire votre Section au cœur de la jungle Vietnamienne 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.

La jungle contient de nombreux dangers tels que patrouilles armées, fils tendus reliés à des pièges et guet-apens où sont postés de redoutables tireurs embusqués. Durant votre parcours demeurez attentifs car vous trouverez à un certain moment une boîte d'explosifs laissée par une Section précédente et vous devez la ramasser avant d'atteindre le pont. Il faut le faire exploser afin d'empêcher une importante patrouille de suivre votre section (et effectivement de la décimer) Pour détruire le pont vous disposez du TNT mentionné un peu plus haut, l'explosif se pose automatiquement quand vous traversez le pont

Vous pouvez prendre et utiliser la nourriture, les munitions et les médicaments laissés par la guérilla ennemie Pour obtenir de meilleurs résultats, distribuez équitablement ces réserves entre les soldats de votre section

Liste des objectifs 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 du clavier ou du 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 COMMANDE

AUXILIAIRE - TIR DE GRENADE

N.B. 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.

■

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre section. Le moral baisse chaque fois qu'un membre de votre section est blessé et quand un villageois vietnamien sans armes est tué. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé. Le moral peut être remonté en collectant de la nourriture et des médicaments.

COUPS

Chaque fois qu'un des membres de la section est blessé, il collecte un COUP. Quand il aura collecté quatre COUPS, il mourra et ceci apparaîtra sur le panneau de statut comme "retiré de l'action". Quand les cinq membres de la section sont morts, le jeu est terminé.

■

MUNITIONS

Nombre de grenades restantes Quantité de munitions restantes

Celles-ci peuvent être augmentées en collectant les munitions laissées aux alentours

■

SCORE

Vous augmentez le score en vous débarrassant des soldats ennemis, en collectant les objets utiles et en détruisant le pont ainsi que toutes les trappes. Un gros bonus est obtenu quand cette partie du jeu est terminée en fonction du nombre de membres actifs de la section restants.

■

CONSEILS UTILES

“Faites attention aux ennemis sautant des arbres au-dessus de vous ou surgissant hors des trappes situées à vos pieds, une grenade bien placée détruira ces derniers.”

■

Quand un membre de votre section est gravement blessé (c.à.d. ayant reçu deux coups ou plus), transférez le contrôle à un autre soldat afin de faire en sorte que le plus de membres possible de votre section survivent.

■

“Quand vous êtes sur le point de ramasser de la nourriture ou des médicaments, passez-les au membre de votre section qui en a le plus besoin.”

■

“Afin de pouvoir la terminer, il est conseillé d'établir une carte de cette partie.”

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

■

Attention - Les tunnels sont remplis de membres de la guérilla qui doivent être abattus sur place. Ils apparaissent en général au coin d'un tunnel mais certains d'entre eux ont la détestable habitude de parcourir en nageant les eaux du tunnel et de surgir juste devant vous c'est le moment de sauter sur votre couteau. Le tunnel contient également un certain nombre de pièces dans lesquelles vous trouverez des objets utiles tels que des boîtes de la Croix Rouge (pour traiter un de vos COUPS) et des munitions. Pour la prochaine section il est également indispensable que vous trouviez deux boîtes de fusées éclairantes et un compas (comme auparavant, quand vous entrez dans une pièce, vous pouvez vous retrouver face à face avec un membre de la guérilla ou il est même possible qu'une des boîtes soit piégée).

COMMANDES

Vous contrôlez vos mouvements et le déplacement du réticule (visée du fusil) à l'aide du clavier ou du levier.

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 c Examen de 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. S'ils sont nécessaires, ils sont pris automatiquement. Pour quitter la pièce, appuyez sur FEU en ayant placé le réticule sur l'icône de sortie (en bas et à droite).

■

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre Section. Le moral baisse chaque fois que vous êtes blessé. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé. Le moral peut être remonté en collectant de la nourriture et des médicaments.

■

COUPS

Chaque fois que vous êtes blessé, vous collectez un COUP. Quand vous aurez collecté quatre COUPS, vous mourrez et le jeu sera terminé.

MUNITIONS

Nombre de munitions restantes

SCORE

Celui-ci augmente à chaque fois que vous sortez vainqueur d'une confrontation avec le Viet Cong, quand vous trouvez des objets utiles et découvrez la sortie.



CONSEILS UTILES

“ Dans cette section il n'y a pas de villageois, on suppose donc que tout le monde est un ennemi.

“ Fouillez toutes les pièces et souvenez-vous de l'endroit où se trouve les boîtes piégées.

SECTION 4 - LE BLOCKHAUS

Après avoir trouvé la sortie du réseau de tunnels, vous vous retrouvez dans un trou de tirailleur La nuit est tombée, vous êtes fatigué et vous ne connaissez de façon précise ni le terrain ni la position de l'ennemi, vous décidez donc de rester dans le trou de tirailleur jusqu'à ce que la confirmation vous arrive du camp de base. Malheureusement, un groupe de la guérilla a plus ou moins repéré votre position et ils ne vont pas hésiter à attaquer 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. Vous devez vous assurer que vous tirez sur chaque homme que vous voyez car l'éclair sortant de la bouche de votre arme révélera votre position et n'importe lequel des guérilleros restant pourra facilement vous trouver et vous tuer.

COMMANDES

Le levier et le clavier déplacent la visée du fusil. On procède au lancement d'une fusée éclairante en plaçant la fusée du fusil au- dessus de la bouche du fusil (en bas à droite) et en appuyant sur feu ou sur la commande auxiliaire.

HAUT - DEPLACE LE RETICULE VERS LE HAUT
BAS - DEPLACE LE RETICULE VERS LE BAS
GAUCHE - DEPLACE LE RETICULE VERS LA GAUCHE
DROITE - DEPLACE LE RETICULE VERS LA DROITE
FEU - TIR



STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre Section. Le moral baisse chaque fois que vous êtes blessé Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est termine.

COUPS

Chaque fois que vous êtes blessé vous collectez un COUP Quand vous aurez collecté quatre COUPS, vous mourrez et le jeu sera termine.

MUNITIONS

Nombre de munitions restantes Nombre de fusées éclairantes restantes

SCORE

Vous augmentez votre score en tirant sur les attaquants

CONSEILS UTILES

“ Tirez immédiatement sur les attaquants.

“ Economisez vos munitions et vos fusées éclairantes en lançant ces fusées régulièrement et en éliminant chaque attaquant par quelques tirs bien ajustés - et non un long tir de barrage peu précis.

SECTION 5-LA JUNGLE

Après avoir passé une épouvantable nuit blanche, vous partez à la recherche du sergent Elias - votre chef de section. Vous rencontrez le Sergent Barnes qui vous apprend qu'Elias est mort, tué dans un combat. Cependant, peu de temps après vous apercevez au loin Elias bien vivant et poursuivi sans relâche par des membres de la guérilla. Sous vos propres yeux, votre Sergent est abattu par une pluie de balles et à ce moment-là vous perdez un peu plus de votre innocence et votre raison commence à vaciller. En repensant aux informations données par le Sergent Barnes, vous vous rendez compte que c'est lui qui est en fait responsable de façon indirecte de la mort d'Elias car il ne l'a pas aidé.



Avant que vous ayez eu le temps de récupérer complètement vos esprits, vous entendez des craquements provenant de la radio - un message du Général Un raid aérien est prévu à dix heures précises : cela signifie que la partie de la jungle où vous vous trouvez en ce moment va être arrosée de napalm dans deux minutes car elle est infestée de membres de la guérilla. Cela vous donne tout juste le temps d'atteindre une zone plus sûre et de vous mettre à l'abri de l'attaque aérienne. On vous a donné les repères au compas d'un endroit sûr particulier et vous devez vous y rendre immédiatement.



COMMENT JOUER

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.



COMMANDES

Utilisez le levier pour manœuvrer votre homme autour des obstacles tout en évitant le tir de l'ennemi. Tournez à droite ou à gauche en haut de chaque zone.

GAUCHE - DEPLACEMENT A GAUCHE

DROITE - DEPLACEMENT A DROITE

HAUT - DEPLACEMENT VERS LE HAUT DE L'ECRAN

BAS - DEPLACEMENT VERS LE BAS DE L'ECRAN

FEU - TIR



CONSEILS UTILES

“ Trouvez le chemin le plus rapide et utilisez-le à chaque fois. Bougez sans arrêt car le tir de l'ennemi est braqué sur vous.

« Afin d'être dans les temps, il vous faut négocier rapidement certains écrans. D'autres écrans plus difficiles peuvent être abordés après que vous vous soyez débarrassé de tous les attaquants en vue.

SECTION 6 - L'ABRI DE TIRAILLEUR

Une fois que vous avez atteint la zone que l'on vous a indiquée comme sûre, vous trouvez le Sergent Barnes dans un abri de tirailleur. Il se rend compte des soupçons que vous avez à son sujet et à celui du Sergent Elias et l'occasion lui semble idéale pour essayer de vous éliminer sans témoins et sans laisser de traces. Tapi dans son abri, il vous mitraille et vous lance des grenades. Ayant toujours présent à l'esprit l'imminence du raid aérien et le désir de venger le malheureux Sergent Elias, vous réalisez qu'il ne vous reste qu'une seule chose à faire. 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.

COMMANDES

GAUCHE	- DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE
DROITE	- DEPLACEMENT VERS LA DROITE
HAUT	- DEPLACEMENT VERS LE HAUT
BAS	-DEPLACEMENT VERS LE BAS
FEU	- LANCEMENT DE LA GRENADE

■

STATUT ET SCORE

Votre score augmente chaque fois que vous lancez une grenade droite sur l'abri de tirailleur de Barnes et quand vous l'éliminez (en admettant que vous surviviez jusqu'à ce moment là !).

■

CONSEILS UTILES

“ Bougez sans arrêt et ce pour les raisons déjà mentionnées.

“ Saisissez vos grenades immédiatement.

GENERIQUE

Jeu conçu par Océan Software Limited

© 1988 Océan Software Limited

©1987 Hendale Film Corporation Tous droits réservés