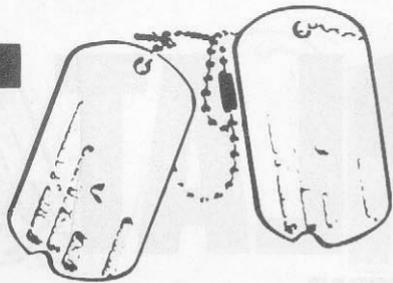


PLATON



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.

A mesure que le jeu progresse il vous faut triompher des éléments hostiles dans les différents environnements qui se présentent à vous et finalement survivre en gardant votre raison et votre moral intacts. Cette épreuve comporte six sections, dans chacune vous devrez faire face à un problème plus ardu que le précédent. Comme dans toute guerre, il y aura des victimes, mais la première victime sera l'innocence de ce soldat jeune et naïf.

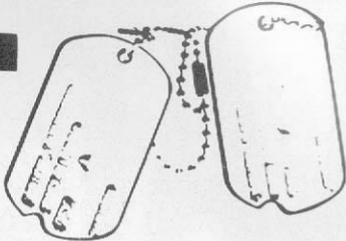
AMSTRAD
COMMODORE



ocean

®

PLATOON



AMSTRAD CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqués dans le Manuel d'Instruction de L'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

NOTE POUR LES UTILISATEURS DU 64K

Vu l'énorme quantité de code que comporte Platoon, le jeu se joue en trois parties qui se jouent à la suite l'une de l'autre.
(Vous ne pourrez procéder au chargement de la section suivante qu'après avoir terminé la section que vous jouez en ce moment).

Les sections du jeu sont les suivantes:

Chargement 1 – Jungle 1 et village

Chargement 2 – Réseau de Tunnels et Blockhaus

Chargement 3 – Jungle 2 et Abri de tirailleur

Sur la face A de la cassette se trouvent des données communes qui sont chargées en mémoire puis les sections 1, 2 et 3 se chargent successivement à la suite de ces données. Si vous perdez (à la section 2 ou 3) et devez recommencer, il n'est pas nécessaire de charger de nouveau les données communes; tournez simplement la cassette sur la face B et chargez la première section (pour procéder à cela, rembobinez la face B de la cassette et chargez les sections comme indiqué précédemment). Ces informations sont également contenues dans les messages affichés à l'écran que vous devez suivre en permanence.

NOTE POUR LES UTILISATEURS DU 128K: Chargez le jeu complet de la Face A seulement.

DISQUETTE

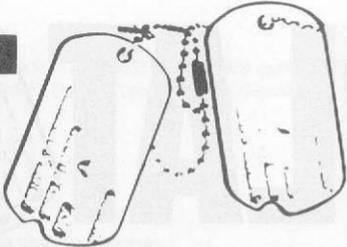
Insérer la disquette du programme dans le lecteur, tapez | CPM et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera ensuite automatiquement. Souvenez-vous qu'il faut laisser la disquette dans le lecteur car à mesure que vous progressez, le jeu chargera les parties successives.

COMMANDES GENERALES

Le clavier peut être entièrement redéfini ou bien vous disposez des options habituelles du levier pour HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU.

La touche servant au tir des grenades peut être redéfinie pour les options levier et clavier. Aux stades 1 et 2, la touche servant à faire apparaître le panneau de statut peut aussi être redéfinie comme indiqué ci-dessus.

PLATOON



COMMODORE CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

Vu l'énorme quantité de code que comporte Platoon, ce jeu se charge en trois parties qui se jouent à la suite l'une de l'autre. **(Vous ne pourrez procéder au chargement de la section suivante qu'après avoir terminé la section que vous jouez en ce moment).**

Les sections du jeu sont les suivantes:

- Chargement 1 — Jungle 1 et village
- Chargement 2 — Réseau de Tunnels et Blockhaus
- Chargement 3 — Jungle 2 et Abri de tirailleur

Sur la face A de la cassette se trouvent des données communes qui sont chargées en mémoire puis les sections 1, 2 et 3 se chargent successivement à la suite de ces données. Si vous perdez (à la section 2 ou 3) et devez recommencer, il n'est pas nécessaire de charger de nouveau les données communes; tournez simplement la cassette sur la face B et chargez la première section (pour procéder à cela, rembobinez la face B de la cassette et chargez les sections comme indiqué précédemment). Ces informations sont également contenues dans les messages affichés à l'écran que vous devez suivre en permanence.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD " " , 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

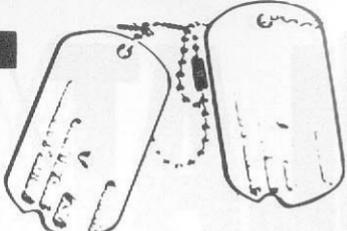
Le jeu se charge en plusieurs étapes et il faut terminer chaque étape avant de pouvoir passer à la suivante. Laissez la disquette dans le lecteur et suivez les messages contenus dans les instructions à l'écran.

COMMANDES GENERALES

On dispose des options habituelles avec levier au Port 2: HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU. On utilise la BARRE D'ESPACEMENT pour lancer des grenades.

- M — fonction "musique"
- O — fonction "sans musique" (effets sonores seulement)
- RUN/STOP — Abandon du jeu

PLATON



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 de votre levier.

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

COMMODORE SEULEMENT

Les touches F1 et F7 font apparaître le PANNEAU DE STATUT qui vous permet d'examiner l'état de votre section et de transférer le contrôle à un autre soldat. Ceci est obtenu en poussant le levier vers HAUT, BAS et en appuyant sur FEU.

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 survive.

* 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

Laisant 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 à 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).

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 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 quels des guerilleros restant pourra facilement vous trouver et vous tuer.

COMMANDES

Le levier déplace 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.

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 terminé.

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

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 que 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 manoeuvrer 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
- DOITRE — 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 droit 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.

Voici un jeu divertissant et passionnant. Son programme a demandé de nombreuses heures de travail et ce afin d'offrir une expérience de jeu maximum. Pour exploiter pleinement les possibilités offertes par ce jeu, lisez attentivement les instructions et suivez les messages à l'écran — vous ne manquerez ainsi pas un instant de l'action!

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Jeu conçu par Ocean Software Limited

© 1988 Ocean Software Limited

© 1987 Hendale Film Corporation. Tous droits réservés.

TRACKS OF MY TEARS de Smokey Robinson avec l'autorisation de B.M.G Records (U.K) Limited

© Motown Record Corporation

COMMODORE

Programme de Zach Townsend

Graphique de Andrew Sleight et Martin MacDonald

Musique et Effets sonores de Jonathan Dunn

AMSTRAD

Conversion par Choice Software

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.