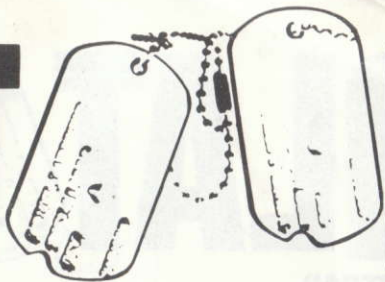


PLATON



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.

À 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 rebobinée 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 rebobinée 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, rebobinez 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 suivre 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 coeur 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	— MARCHE VERS LA GAUCHE
DROITE	— MARCHE 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 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

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 lesquels 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'ÉCRAN

BAS — DEPLACEMENT VERS LE BAS DE L'ÉCRAN

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 mitrillage 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 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.

GENÉRIQUE

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



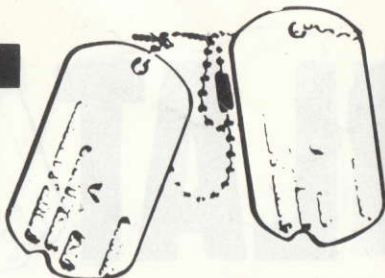
AZERTY



EXEMPLE

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

PLATOON



Das erste Kriegsoffer ist der Verlust Deiner Unschuld

Du bist ein junger, blutiger Anfänger in einem fünfköpfigen Zug (Platoon), tief im feindlichen Gebiet und für die bevorstehenden Herausforderungen in keiner Weise vorbereitet. Dir wird bewußt, daß Du nicht nur die physischen Qualen durchstehen mußt, sondern auch bei all dem Horror und den Ungerechtigkeiten des Krieges Deinen Verstand nicht verlieren darfst.

Während des Spielverlaufs mußt Du unterschiedliche, gegen Dich gerichtete Feindseligkeiten bewältigen, und letztlich kannst du nur überleben, wenn Deine Zurechnungsfähigkeit, Dein Verstand und Deine Moralvorstellungen intakt bleiben. Es gibt sechs Abschnitte in diesem Spiel und mit jedem neuen Abschnitt wird eine schwierigere Aufgabe an Dich gestellt. Wie in jedem Krieg wird es Opfer geben, doch als erstes wirst Du als naiver junger Soldat Deine Unschuld verlieren.

AMSTRAD COMMODORE



DEUTSCH

ocean

®

PLATOON



AMSTRAD LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste

(Das | Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

ANMERKUNG: NUR 64K

Aufgrund der äußerst vielen Codes bei Platoon lädt sich das Spiel in 3 Teilen, die hintereinander gespielt werden.

(Du kannst jeweils erst nach Beendigung des gerade von Dir gespielten Spielabschnitts den nächsten Abschnitt laden.)

Die Spielabschnitte sind wie folgt:

Abschnitt 1 – Dschungel 1 und Dorf

Abschnitt 2 – Tunnelnetz und Bunker

Abschnitt 3 – Dschungel 2 und Schützengraben

Seite A der Cassette beinhaltet allgemeine Daten, die beim Laden im Speicher gespeichert werden. Anschließend werden die Abschnitte 1, 2 und 3 nacheinander zusätzlich zu den Daten geladen. Falls Du verlierst (bei den Abschnitten 2 bzw. 3) und Du einen neuen Spielbeginn startest, brauchst Du die allgemeinen Daten nicht erneut zu laden. Einfach Seite B der Cassette einlegen und den ersten Abschnitt laden. (Dafür Seite B der Cassette zurückspulen und wie zuvor in einzelnen Abschnitten laden.) (Diese Information befindet sich ebenfalls auf den Bildschirm-Bedienhinweisen.)

ANMERKUNG: Beim 128K wird des komplette Spiel nur von Seite A geladen.

DISKETTE

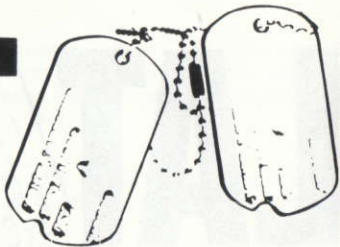
Diskette in Laufwerk einlegen und |CPM tippen und dann RETURN betätigen. Das Spiel wird sich dann automatisch laden. Denke daran, die Diskette im Laufwerk zu belassen, da die einzelnen Spielabschnitte hintereinander geladen werden.

ALLGEMEINE STEUERUNGEN

Die Tastatur ist vollkommen neu definierbar bzw. die üblichen Joystick-Optionen für HINAUF, HINUNTER, LINKS, RECHTS und FIRE.

Die Taste zum Werfen von Granaten ist sowohl für Joystick – als auch Tastatur-Optionen neu definierbar. Nur für die Stufen 1 und 2 kann die Taste zum Aufrufen der Statustafel wie oben neu definiert werden

PLATOON



COMMODORE LADEN

Die Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Recorder einlegen und darauf achten, daß sie an den Anfang zurückgespult ist. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig betätigen. Den Bildschirmanweisungen folgen – PLAY ON TAPE drücken. Das Programm lädt sich nun automatisch. Für das Laden von C128 GO64 eingeben (RETURN-Taste betätigen) und dann den C64 Anleitungen folgen.

Aufgrund der äußerst vielen Codes bei Platoon lädt sich das Spiel in 3 Teilen, die hintereinander gespielt werden.
(Du kannst jeweils erst nach Beendigung des gerade von Dir gespielten Spielabschnitts den nächsten Abschnitt laden.)

Die Spielabschnitte sind wie folgt:

Abschnitt 1 – Dschungel 1 und Dorf

Abschnitt 2 – Tunnelnetz und Bunker

Abschnitt 3 – Dschungel 2 und Schützengraben

Seite A der Cassette beinhaltet allgemeine Daten, die beim Laden im Speicher gespeichert werden. Anschließend werden die Abschnitte 1, 2 und 3 nacheinander zusätzlich zu den Daten geladen. Falls Du verlierst (bei den Abschnitten 2 bzw. 3) und Du einen neuen Spielbeginn startest, brauchst Du die allgemeinen Daten nicht erneut zu laden. Einfach Seite B der Cassette einlegen und den ersten Abschnitt laden. (Dafür Seite B der Cassette zurückspulen und wie zuvor in einzelnen Abschnitten laden.) (Diese Information befindet sich ebenfalls auf den Bildschirm-Bedienerrhinweisen.)

DISKETTE

64-Modus anwählen. Diskettenlaufwerk einschalten, Programm mit dem Etikett nach oben in Diskettenlaufwerk einlegen und LOAD***", 8,1 eingeben (RETURN betätigen). Es erscheint nun das Einleitungs-menü und das Programm lädt sich automatisch.

Das Spiel wird in Abschnitten geladen und ein jeweils neuer Spielabschnitt kann erst nach Beendigung des davor zu spielenden Abschnittes geladen werden. Diskette im Laufwerk lassen und den Bedienerhinweisen der Bildschirm-anleitungen folgen.

ALLGEMEINE STEUERUNG

In Part 2 werden die üblichen Joystick-Optionen zum Abwurf von Granaten verwendet – HINAUF, HINUNTER, LINKS, RECHTS und FIRE, LEERTASTE.

M – Musik an

O – Musik aus

RUN/STOP – Spielabbruch

PLATON



DAS SPIEL

ABSCHNITT 1 und 2 — Der Dschungel und das Dorf

Du mußt Deinen Zug in die Tiefen des vietnamesischen Dschungels bringen und schließlich bis zum Dorf führen. Nachdem Du im Dorf angekommen bist, machst Du Dich in den Hütten auf die Suche nach brauchbaren Objekten und wirst dabei dann auch in einer der Hütten eine Falltür ausfindig machen, durch die Du zu einem unterirdischen Tunnelnetz gelangst.

Im Dschungel lauern viele Gefahren, z.B. bewaffnete Patrouilleeinheiten, versteckte Stolperfallen, sich in Bäumen versteckt haltende Mörder und verborgene Verstecke, in denen Heckenschützen auf der Lauer liegen. Halte bei Deinem Treck wachsam Ausschau nach einer von einem früheren Zug zurückgelassenen Kiste mit Sprengstoff. Bevor Du die Brücke erreichst, mußt Du den Sprengstoff gefunden haben, denn mit diesem Sprengstoff mußt Du die Brücke in die Luft jagen, damit eine andere große Patrouilleinheit Deinem Zug nicht folgen kann (die Dich und Deine Soldaten dann natürlich niedermetzeln würde.) Für die Zerstörung der Brücke brauchst Du den zuvor erwähnten Sprengstoff TNT. Bei der Überquerung der Brücke wird der Sprengstoff dann automatisch gelegt. Nahrungsmittel, Munition und Arzneimittel, die von der feindlichen Guerilla zurückgelassen wurden, können aufgelesen und gebraucht werden. Es ist am besten, die Vorräte gleichmäßig unter den Soldaten in Deinem Zug aufzuteilen.

Liste über die Aufgaben dieses Spielabschnitts

1. Den Sprengstoff ausfindig machen.
2. Die Brücke ausfindig machen.
3. Den Sprengstoff auf der Brücke anbringen.
4. Das Dorf ausfindig machen.
5. In den Hütten nach einer Taschenlampe und einer Karte suchen.
6. Die Falltür ausfindig machen.

STEUERUNG

Es wird jeweils immer eine Person einzeln mittels Joystick gesteuert.

HINAUF	— SPRINGEN/NACH OBEN GEHEN/HÜTTE BETRETEN/OBJEKT UNTERSUCHEN
LINKS	— NACH LINKS GEHEN
RECHTS	— NACH RECHTS GEHEN
HINUNTER	— SICH DÜCKEN/NACH UNTEN GEHEN/HÜTTE VERLASSEN
FIRE	— SCHIESSEN
LEERTASTE	— GRANATE ABWERFEN

ANMERKUNG: Ob Du bei der Betätigung des Joysticks bei der UP Funktion springst oder nach oben gehst, hängt davon ab, ob sich über Dir ein Ausgang befindet oder nicht. Das gleiche gilt für die DOWN Funktion. Die Funktion OBJEKT UNTERSUCHEN (EXAMINE OBJECT) kann nur benutzt werden, wenn man sich innen in der Hütte aufhält und sich vor dem gewünschten Objekt befindet.

NUR COMMODORE

Mit den Tasten F1 bis F7 kann die STATUS ANZEIGE (STATUS PANEL) angewählt werden, mit der man sich über den Zustand des Zuges informieren kann und die Steuerung an einen anderen Soldaten übertragen kann. Dazu HINAUF, HINUNTER und FIRE des Joysticks betätigen.

STATUS UND PUNKTGEWINN

MORAL

Dies ist eine Kollektivanzeige über den moralischen Zustand Deines Zuges. Jedesmal, wenn einer Deiner Soldaten aus Deinem

Zug verletzt oder wenn ein unbewaffneter vietnamesischer Dorfbewohner erschossen wird, verschlechtert sich die Moral etwas mehr. Ist der moralische Zustand Deines Zuges auf dem Nullpunkt angekommen, wird der Zug als inaktiv eingestuft, und das Spiel ist aus. Die Moral kann durch das Sammeln von Nahrungsmitteln und Arzneimitteln aufgebessert werden.

TREFFER

Jedesmal, wenn ein Soldat des Platoon verwundet wird, wird dies als TREFFER verbucht. Kommen auf einen Soldaten vier TREFFER, stirbt er und dies erscheint auf der Anzeigetafel als "nicht mehr einsatzfähig" ("retired in action"). Sobald alle fünf Soldaten des Zuges tot sind, ist das Spiel aus.

MUNITION

Anzahl der verbliebenen Granaten

Menge der verbliebenen Munition

Der Munitionsvorrat kann durch Aufsammeln zurückgelassener Munition aufgebessert werden.

PUNKTGEWINN

Punktgewinne erzielt man durch die Ausschaltung feindlicher Soldaten, das Sammeln nützlicher Objekte und die Zerstörung der Brücke sowie die Zerstörung von Fallen. Ein hoher Bonuspunktgewinn wird erzielt, wenn dieser Spielabschnitt abgeschlossen wird und zwar in Abhängigkeit von der Anzahl der noch übrig-gebliebenen Mitglieder des Platoon.

SPIELHINWEISE UND TIPS

* Sei auf der Hut vor Feinden, die über Dir aus Bäumen springen oder urplötzlich aus Falltüren zu Deinen Füßen erscheinen – mit einer zielsicher abgeworfenen Granate kannst Du diese Feinde ausschalten.

* Wenn eins Deiner Truppenmitglieder schwer verletzt ist (d.h. ein oder zwei Treffer) kannst Du das Kommando an einen anderen Soldaten übertragen, um so sicherzustellen, daß so viele Soldaten Deines Zuges wie möglich überleben.

* Bei der Auflesung von Nahrungsmitteln bzw. Arzneimitteln diese an diejenigen Zugmitglieder abtreten, die sie am nötigsten brauchen. * Um diesen Spielabschnitt erfolgreich zu Ende zu bringen, ist es ratsam, daß Du Dir davon eine Karte anfertigst.

ABSCHNITT 3 — DAS TUNNELNETZ

Nachdem Du den Rest des Zuges im Dorf zurückgelassen hast, erklärst Du Dich freiwillig dazu bereit, durch die Falltür hinabzusteigen. Du befindest Dich nun in einem unterirdischen Tunnelsystem. Im Besitz einer Taschenlampe und mit Hilfe einer Karte machst Du Dich auf den Weg, der auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt wird. Dein Standort wird mittels eines Pfeils angezeigt, der in Deine Blickrichtung zeigt.

Sei jedoch auf der Hut – Überall in den Tunneln wimmelt es von Guerrillas, die, sobald Du sie bemerkst, auf der Stelle erschossen werden müssen. Gewöhnlich kommen sie um eine Ecke auf Dich zu, einige haben allerdings die raffinierte Angewohnheit, durch das Tunnelwasser zu schwimmen und genau vor Dir aus dem Wasser zu springen ... das Messer dient hier wirklich nicht als Zierde. In den Tunneln befindet sich auch eine Reihe von Räumen, in denen Du nützliche Gegenstände wie z.B. Verbandskästen (für die Behandlung von Wunden bei einem "TREFFER") und Munition findest. Darüber hinaus mußt Du zwei Kisten mit Leuchtkegeln und einen Kompaß ausfindig machen, die du für den nächsten Spielabschnitt benötigst (wie zuvor triffst Du beim Eintritt in einen Raum auf einen Guerilla oder es kann sein, daß in einer der Kisten eine Bombe versteckt ist).

STEUERUNG

Deine Bewegungen und die der Zielmarke werden mittels Joystick gesteuert.

Es gibt drei unterschiedliche Steuerungsmodi:

HINAUF — (A) vorwärts gehen/(B & C) Zielmarke nach oben bewegen

LINKS — (A) nach links drehen/(B & C) Zielmarke nach links bewegen

RECHTS — (A) nach rechts drehen/(B & C) Zielmarke nach rechts bewegen

HINUNTER — (B & C) Zielmarke nach unten bewegen

FIRE — (A & B) Schießen © Objekt untersuchen

STEUERUNGSMODUS A

Bewegen durch den Tunnel. Erscheint ein feindlicher Soldat, wechselt die Steuerung auf Modus B um.

STEUERUNGSMODUS B

Bewegen der Zielmarke in den Tunneln. Über dem Abschußziel plazieren und FIRE betätigen.
Wenn Du einen Treffer erzielst, stellt sich die Steuerung auf Modus A um.

STEUERUNGSMODUS C

Beim Betreten eines Raums, die Zielmarke bewegen und zur Untersuchung von Objekten FIRE betätigen. Bei Bedarf werden sie automatisch mitgenommen. Um den Raum zu verlassen, die Zielmarke über die Ausgangsikone plazieren (unten rechts) und FIRE betätigen.

STATUS UND PUNKTGEWINN

MORAL

Dies ist eine Kollektivanzeige über den moralischen Zustand Deines Zuges. Jedesmal, wenn Du verwundet wirst, verschlechtert sich Dein moralischer Zustand etwas mehr. Ist der moralische Zustand Deines Zuges auf dem Nullpunkt angekommen, wird Dein Zug als inaktiv eingestuft, und das Spiel ist aus. Die Moral kann durch das Sammeln von Nahrungsmitteln und Arzneimitteln aufgebessert werden.

TREFFER

Jedesmal, wenn Du verletzt wirst, wird dies als Treffer verbucht. Kommen auf Dich vier Treffer, stirbst Du, und das Spiel ist aus.

MUNITION

Menge der verbliebenen Munition

PUNKTGEWINN

Punkte gewinnst Du bei jedem erfolgreichen Zusammentreffen mit einem Viet Kong, wenn Du nützliche Objekte und den Ausgang findest.

SPIELHINWEISE UND TIPS

* In diesem Spielabschnitt tauchen keine Dorfbewohner auf, so daß jeder zum Feind wird.

* Durchsuche alle Räume und merke Dir, wo sich Kisten mit versteckten Bomben befinden.

ABSCHNITT 4 — DER BUNKER

Nachdem Du den Ausgang aus dem Tunnelsystem gefunden hast, wirst Du Dich in einem Schützengraben wiederfinden. Die Nacht ist angebrochen und Du fühlst Dich müde. Du kennst Dich im neuen Territorium nicht aus und weißt nicht über die Stellung Deines Feindes Bescheid. Also entschliefst Du Dich, im Schützengraben neue Kräfte zu sammeln bis weitere Informationen vom Basislager durchdringen. Unglücklicherweise schöpft eine Guerrillagruppe über Deinen Standort Verdacht und sie hegen keine Skrupel, bei ihrem Plan, Dich anzugreifen. Du bist im Besitz eines Maschinengewehrs und einer Reihe von Leuchtkugeln, mit denen Du den nächtlichen Himmel erleuchtest, um so die feindlichen Silhouetten am Horizont erspähen zu können. Handel jedoch wohlüberlegt: Die Leuchtkugelvorräte sind begrenzt genauso wie die Zeitspanne, in der der Himmel erleuchtet ist. Du mußt sicherstellen, daß Du jeden abschießt, den Du erblickst, da das Aufblinken Deines Gewehrlaufs dem Feind Deine Position verrät und diejenigen, die Du nicht umgelegt hast, leichtes Spiel haben werden, Dich umzubringen.

STEUERUNG

Das Visier wird mittels Joystick gesteuert. Eine Leuchtkugel wird abgeschossen, indem Du das Visier auf die Leuchtkugelpistole (unten rechts) ausrichtest und FIRE betätigst.

HINAUF — ZIELMARKE NACH OBEN BEWEGEN
HINUNTER — ZIELMARKE NACH UNTEN BEWEGEN
LINKS — ZIELMARKE NACH LINKS BEWEGEN
RECHTS — ZIELMARKE NACH RECHTS BEWEGEN
FIRE — SCHIESSEN

STATUS UND PUNKTGEWINN

MORAL

Dies ist eine Kollektivanzeige über den moralischen Zustand Deines Zuges. Jedesmal, wenn Du verwundet wirst, verschlechtert sich Dein moralischer Zustand etwas mehr. Ist der moralische Zustand Deines Zuges auf dem Nullpunkt angekommen, wird der Zug als inaktiv eingestuft, und das Spiel ist aus.

TREFFER

Jedesmal, wenn Du verletzt wirst, wird dies als Treffer verbucht. Kommen auf Dich vier Treffer, stirbst Du, und das Spiel ist aus.

MUNITION

Menge der verbliebenen Munition
Anzahl der verbliebenen Leuchtkugeln

PUNKTGEWINN

Du gewinnst Punkte durch das Abschießen feindlicher Angreifer.

SPIELHINWEISE UND TIPS

* Erschieße Deine Angreifer sofort.

* Teile Dir Deine Munition und Leuchtkugeln gut ein, d.h. setze die Leuchtkugeln in regelmäßigen Abständen ein und schalte Deine Gegner mit einem zielsicheren, kurzen Schuß aus und nicht mit einem langen und ungenauen Sperrfeuer.

ABSCHNITT 5 — DER DSCHUNGEL

Nachdem Du eine quälende und schlaflose Nacht verbracht hast, machst Du Dich auf die Suche nach Feldwebel Elias, Deinem Zugführer. Du triffst jedoch Feldwebel Barnes, der Dir mitteilt, daß Elias im Kampf gefallen und tot ist. Eine kurze Weile später siehst Du allerdings aus einiger Entfernung, daß Elias noch am Leben ist und erbarmungslos von Guerrillas verfolgt wird. Vor Deinen Augen wird Feldwebel Elias in einem Hagelfeuer niedergemetzelt. Durch dieses Erlebnis verlierst Du einen weiteren Teil Deiner Unschuld und den Verstand. Dir wird bei genauerem Überlegen über die Mitteilung von Feldwebel Barnes nun klar, daß dieser indirekt für den Tod von Elias verantwortlich ist, da er ihm nicht zu Hilfe gekommen ist.

Noch bevor Du Deine Gedanken richtig ordnen kannst, hörst Du im Radio ein knackendes Geräusch — eine Nachricht vom General. Um Punkt 10.00 Uhr ist ein Luftangriff geplant. Dies bedeutet, daß das Gebiet, in dem Du Dich aufhältst, innerhalb von 2 Minuten mit Napalmbomben zerstört werden wird, da es hier von Guerrillas wimmelt. Die zwei Minuten geben Dir gerade genügend Zeit, Dich an einen sicheren Ort zu retten und Schutz vor dem mörderischen Luftangriff zu finden. Du besitzt Informationen über den Kompaßkurs eines besonders sicheren Gebiets und mußt Dich unverzüglich auf den Weg dorthin machen.

SPIELVERLAUF

Der Kompaß (oben rechts) gibt Dir immer die nördliche Richtung an, die Du einschlagen mußt. Auf jedem Bildfeld erscheint ein Teilgebiet des Dschungels, in dem Du Dich gerade befindest. Laufe in jedem Gebiet in Richtung Norden und vermeide, im Schußhagel des Viet Kong unterzugehen, sei auf der Hut vor Scharfschützen und anderen Gefahren wie Stacheldraht und halb versteckte Minen. Es gibt verschiedene Routen durch den Dschungel. Auf einigen Routen wirst Du rechtzeitig Dein Ziel erreichen. Schlägst Du jedoch eine falsche Route ein, wirst Du es nicht schaffen.

STEUERUNG

Steuer Deinen Mann mittels Joystick und umgehe Hindernisse und feindliches Feuer. Sobald Du oben in einem Gebiet angekommen bist, biege entweder nach links oder rechts ab.

LINKS — NACH LINKS BEWEGEN
RECHTS — NACH RECHTS BEWEGEN
HINAUF — AUF DEM BILDSCHIRM HINAUF BEWEGEN
HINUNTER — AUF DEM BILDSCHIRM HINUNTER BEWEGEN
FIRE — SCHIESSEN

SPIELHINWEISE UND TIPS

* Finde heraus, auf welchem Wege Du am schnellsten ans Ziel gelangst, und benutze diese Route jedesmal. Bleib immer in Bewegung, da das feindliche Feuer in einer geraden Schußlinie auf Dich gerichtet wird.

* Um rechtzeitig ans Ziel zu gelangen, mußt Du äußerst schnell durch einige Teilgebiete kommen. Schwierigere Teilgebiete können erst dann bezwungen werden, wenn Du alle sichtbaren Angreifer ausgeschaltet hast.

ABSCHNITT 6 — SCHÜTZENGRABEN

Nachdem Du das Gebiet erreicht hast, von dem man Dir sagte, daß es sicher ist, wirst Du dort in einem Schützengraben auf Feldwebel Barnes stoßen. Er erkennt, daß Du ihn im Zusammenhang mit Feldwebel Elias' Schicksal verdächtigst und hält diesen Moment für eine günstige Gelegenheit, Dich ohne Zeugen zu liquidieren. Aus dem Schützengraben feuert er sein

Maschinengewehr auf Dich ab und bombardiert Dich mit Granaten. Durch den bevorstehenden Luftangriff und mit Rachegedanken für den unglücklichen Feldwebel Elias beseelt, erkennst Du, daß es nur mehr einen vernünftigen Ausweg gibt. Du mußt Feldwebel Barnes aus dem Bunker herausbringen, um Dich vor dem Napalmangriff zu retten. Da Barnes sich in einer gedeckten Lage befindet, hat ein Maschinengewehrfeuer keinen Sinn, und es bleibt Dir nur noch der Frontalangriff mit Deinen Granaten. Du mußt mit Deinen Granaten insgesamt fünf Direkttreffer im Schützengraben landen. Die Kiste mit den Granaten wirst Du am Anfang des Bildschirmgebietes vorfinden und Du mußt sie sofort mitnehmen.

STEUERUNGEN

LINKS — NACH LINKS BEWEGEN

RECHTS — NACH RECHTS BEWEGEN

HINAUF — DEN BILDSCHIRM HINAUF BEWEGEN

HINUNTER — DEN BILDSCHIRM HINUNTER BEWEGEN

FIRE — SCHIESSEN

PUNKTESTAND UND PUNKTGEWINNUNG

Dein Punktestand verbessert sich jedesmal, wenn Du Barnes im Schützengraben treffen kannst und wenn Du ihn endgültig fertig machen kannst, sofern Du selbst so lange durchhalten kannst.

SPIELHINWEISE UND TIPS

* Halte Dich aus bereits besprochenen Gründen stets in Bewegung.

* Nehme Deine Granaten sofort mit.

Dieses Computerspiel ist lustig und voller Aufregung — viele Stunden an Programmierarbeit wurden hineingesteckt, um ein hohes Spielvergnügen zu gewährleisten. Um das Spiel vollends zu erleben, sollst Du die Anleitungen genau durchlesen und die Bildschirmhinweise befolgen — damit Du keines der aufregenden Spielerlebnisse vermißt.

Sein Programmcode und grafische Darstellung sind Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, abgespeichert, vermietet oder über Rundfunkeinrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

Spielentwurf von Ocean Software Limited

© 1988 Ocean Software Limited

© 1987 Hemdale Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

TRACKS OF MY TEARS von Smokey Robinson Lizens von B.M.G. Records (U.K.) Limited

© Motown Record Corporation

COMMODORE

Programm von Zach Townsend

Grafik Andrew Sleigh und Martin MacDonald

Musik und Soundeffekte Jonathan Dunn

AMSTRAD

Konvertierung von Choice Software