LOST PATROL



ocean

THE LOST PATROL

28 images intermédiaires dont 10 animées, 5 en séquences digitalisées, 5 en séquences jeu-vidéo et 5 scènes d`interaction de personnages.

SCENARIO

7 juin 1966 : un hélicoptère américain, chargé de ramener des troupes en fin de permission à Saigon, s'écrase dans les montagnes isolées du centre du Vietnam. Les 7 survivants de cette catastrophe vont devoir affronter la traversée cauchemardesque de 90km d'un terrain accidenté, infesté de pièges et de soldats ennemis. Le parcours qui mène à Do Hoc, la base américaine la plus proche, mettrait à rude preuve les troupes les plus aguerries. Mais avec un peu de nourriture et de munitions, les chances de rallier leur base sont plus que minces. Leur mission est la vôtre : êtes-vous de la race des survivants?
Vous prendrez le rôle du Sergent-major Weaver, seul officier parmi les rescapés de l'équipage. Il est essentiel que vous appreniez à connaître la personnalité des membres de votre groupe puisque le succès de la mission peut dépendre des réactions que susciteront chez eux vos décisions. En outre, vous devrez faire preuve de prudence et de modération au cours des rencontres avec les Vietnamiens (population des régions montagneuses): les apparences peuvent être trompeuses. Une seule certitude, l'unique règle de la guérilla se résume : "La nuit appartient aux Vietcongs". Le reste c'est à vous de le découvrir.

MISE EN ROUTE

ATARI ST

Eteignez votre ordinateur. Mettez votre premier disque en place et mettez l'ordinateur en marche. Le programme se chargera automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran

AMIGA 500

Placez le disque dans l'unité primaire et mettez l'ordinateur en marche le programme se mettra automatiquement en route.

AMIGA 1000

Insérez la disquette système, quand l'icône de travail apparaît, insérez la disquette. Le programme chargera et passera automatiquement

Sergent-Major Charlie Weaver:
Lieu de résidence aux Etats-Unis: Springfield, Illinois.
Fiche Signalétique 1,75 m. 69 Kg
29 ans, célibataire; 2 ans d'ancienneté dans l'armée dont 10 mois au Vietnam dans le cadre de la mission de renseignements W H A M Médaille de bravoure reçue pour participation a l'opération conduite dans la Province de An Loc en octobre 1964

Soldat William Blom: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Pittsburg, Pennsylvannie.
Fiche Signalétique l .85 m. 76 Kg
24 ans, mariés, un enfant, six mois de service actif au Vietnam 2éme dan d'Aïkido.

Soldat Robert Case: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Colombus, Ohio.
Fiche Signalétique 1.80 m, 66,5 Kg
31 ans, mariés, 2 enfants, neuf mois de service au Vietnam

Soldat Harvey Moore: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Fayetteville, Caroline du Nord.
Fiche Signalétique 1,73 m, 73 Kg
22 ans, célibataire, six mois de service actif au Vietnam

Soldat Richard Backman: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Bangor, Maine.
Fiche Signalétique 1,78 m, 73 Kg
28 ans, célibataire, quatorze mois d'ancienneté dans l'armée dont six mois de service actif au Vietnam.
Tireur d'élite de tout premier ordre

Soldat David Cain: Lieu de résidence aux Etats-Unis: West Liberty, Kentucky.
Fiche Signalétique 1,83 m, 74 Kg
27 ans, célibataire, sept mois de service actif au Vietnam

Soldat Juan Gomez: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Montgomery, Texas.
Fiche Signalétique 1,68 m, 60 Kg
24 ans, mariés, deux enfants, neuf mois de service actif au Vietnam

GLOSSAIRE.

AK-47	-	Fusil d'assaut utilisé par les Vietcongs et l'armée du Nord-Vietnam.
AWOL	-	Absent sans autorisation officielle.
C.RATIONS	-	Rations de Guerre américaines.
DIDI MAU	-	"Allez-Vous-En" en Vietnamien.
GRUNT	-	Fantassin.
GREENS	-	Tenue réglementaire de base de l'armée.
HOOCH	-	Tente ou, ultérieurement, hutte de paysan.
KIA	-	Tombé au combat.
KLICK	-	Kilomètre.
M16	-	Fusil d'assaut standard réglementaire américain.
MAMA-SAN	-	Appellation désignant toute femme plus âgée que soi en sabir anglais.
MIDEVAC	-	Evacuation médicale, généralement effectuée par hélicoptère.
NCO	-	Sous-officier.
NVA	-	Armée du Nord-Vietnam.
R AND R	-	Permission.
RPG	-	Grenade-fusée utilisée par les forces ennemies.
TAIL-END CHARLIE	-	Elément de queue d'une patrouille.
VIETCONG	-	Communiste Vietnamien, guérillero Sud-Vietnamien.
WIA	-	Blessé au combat.

DEPLACEMENTS.

On peut modifier la vitesse de déplacement en appuyant sur le centre de l'icône boussole. On obtient un déplacement en appuyant sur un point cardinal quelconque de l'icône boussole. Les éléments naturels du terrain tels que les collines, les fleuves ou la jungle ralentiront vos déplacements comme dans la réalité. En utilisant l'icône à stries vous ferez entrer plus de descriptions relatives au terrain dans l'ouverture "message" du panneau de contrôle. Les icônes à flèches font défiler la carte; si vous utilisez une souris, déclenchez le bouton droit pour changer de mode.

MORAL.

L'icône "M" vous permet d'accéder à la page "Moral" qui fait état des blessures, de la vigueur et du niveau de moral de chaque membre du groupe. En déclenchant l'icône "LEAD", vous choisissez un certain membre du groupe comme chef de file au cours de l'avance à travers la jungle. En utilisant l'icône "SCOUT", vous désignez un homme du groupe comme éclaireur, vous protégez ainsi votre flanc et vous pouvez guetter les Vietcongs. Vous pouvez sélectionner jusqu'à deux éclaireurs. La barre menue située en haut du panneau de contrôle vous offrira un certain nombre de choix.

PIEGES: Vous permet de déployer des pièges le long de votre avance pour décourager d'éventuels soldats ennemis qui marcheraient sur vos pas.

VIVRES: Commande de distribution des vivres. Généralement les vivres sont automatiquement distribués au début de toute période de halte ou retranchement.

HALTE: Concerne des arrêts brefs. Le bouton de souris gauche accroît la dure des haltes et augmente le temps d'arrêt de 10 minutes.

RETRANCHEMENT: A utiliser la nuit; contrôler comme "halte", mais l'unité de temps correspond à une heure.

Les "haltes" et les "retranchements" redonnent une certaine vigueur et un certain moral aux soldats.

CHAMPS DE MINES.

Certaines zones, telles que les blockhaus Vietcongs, peuvent être entourées d'un champ de mines de protection. Choisissez un homme du groupe pour dégager un chemin menant à votre objectif. En utilisant le bouton souris Fire/Left (Feu/Gauche), vous pouvez produire un contact au sol pour révéler les contours de mines, en cas de doute. En provoquant un contact ou en rampant directement sur le détonateur d'une mine, vos hommes s'exposent à une mort immédiate. Les mines peuvent ne pas rester apparentes pour une longue durée, du fait de la nature meuble du terrain. Une retraite au cours de la progression doit donc être effectuée avec beaucoup de précautions.

SEQUENCE DE BATAILLE.

Immobilisés dans une ferme en ruine, vous combattez une troupe de Vietcongs de taille et de force inconnues. Vous devez utiliser les grenades et les munitions avec parcimonie si vous voulez survivre. Utilisez la manette souris gauche pour vous lever au-dessus du mur qui vous protège puis, placez l'objectif sur les soldats ennemis et déclenchez la souris droite pour les éliminer. Pour lancer les grenades, servez-vous de l'icône "grenade" pour les préparer, visez et faites feu de manière identique au feu d'artillerie. Utilisez soit l'icône lourd (heavy) ou normal pour régler le tir des hommes: n'oubliez pas qu'un rythme de tir rapide peut parfois donner moins de précision qu'un rythme normal. Chacun de vos tirs servira de modèle de performance au reste du groupe. Le niveau de vos munitions réduit au fur et à mesure. En restant trop longtemps au-dessus du mur vous vous exposez à des blessures importantes et en adoptant trop longtemps une posture basse, votre position risque d'être prise d'assaut. Une retraite peut s'avérer périlleuse au cours d'un combat de grande envergure.

DECOMPTE BATAILLE.

Les accrochages mineurs avec l'ennemi apparaîtront à l'écran comme un décompte relatif aux munitions, aux grenades, aux blessures et aux tirs etc... comme pour une "séquence bataille". La section "control" affichera les scores à intervalles réguliers.

SECTION GRENADE.

En opérant à découvert, vous êtes soudainement attaqués par des tirs de mitrailleuses. Comme les Vietcongs sont trop bien abrités dans des tranchées pour être atteints par de simples tirs de fusil, vous vous ménagez l'usage de grenades comme recours ultime et périlleux pour libérer votre position. Pour dégoupiller une grenade, utilisez la barre espace, la souris ou la manette. Vous avez ensuite 5 secondes pour régler le lancement de la grenade à l'aide de l'objectif, lui donner de la puissance, avec la manette (ou la souris) et libérer cette dernière pour lancer la grenade. La section "control" affichera les blessures subies.

CORPS A CORPS.

Vos éclaireurs peuvent rencontrer des soldats Vietcongs chargés de garder de l'artillerie de jour ou des blockhaus de soutien temporaires. Puisqu'un silence complet est de rigueur pour ne pas alerter un autre Vietcong qui serait éventuellement dans les parages, votre éclaireur choisira d'attaquer sans arme. S'il ne réussit pas à rejoindre le groupe dans le temps imparti il sera considéré comme "disparu" (MIA) et ne sera pas attendu. La "retraite" peut renseigner l'ennemi sur votre position.

CLAVIER			MANETTE		
Déplacement à DROITE, à GAUCHE et vers Le BAS			Manette GAUCHE, DROITE, BAS au besoin		
X	-	PUNCH	FEU		PUNCH
Z	-	KICK (coup de pied).	FEU + GAUCHE	-	KICK

Si vous laissez l'aiguille "vigueur" du panneau "control" atteindre la position zéro pour un membre du groupe, il sera considéré comme mort.

SECTION SNIPER (TIREUR ISOLE).

Surpris par le tir d'un tireur isolé, vous devez vous servir de l'objectif télescopique de votre fusil pour l'éliminer. Comme chacun de vos hommes et vous-même possédez un niveau d'adresse différent en tant que tireur d'élite et que vous disposez de quantités limitées de munitions, il est essentiel que vous choisissiez avec discernement l'élément chargé d'utiliser le fusil. Dans ces circonstances, il est dangereux de tirer ou de battre en retraite dans cette zone. Parcourir les noms et analyser les aptitudes avec l'icône "team" (groupe). Une fois votre choix déterminé, déclenchez l'icône "scope" (porte) pour avoir une vue agrandie du terrain où vous chercherez et identifierez le flash du fusil porté par le tireur isolé. N'oubliez pas que la fermeté du maintien de l'objectif correspond à la capacité de l'homme tenant le fusil.

INDICES.

1 - Entretenez le moral des hommes.

2 - Il est recommandé de tirer d'abord et de questionner ensuite.

3 - Pour les séquences arcade, assurez-vous de choisir l'homme adéquat pour la tâche.

THE LOST PATROL

Le code du programme, la représentation graphique et le travail artistique sont le droit réservés de Ocean Software Limited. Ils ne peuvent en aucun cas, être reproduits, enregistrés, mis en location ou diffusés sous aucune forme que ce soit sans le consentement écrit d'Ocean Software Limited. Tous Droits Réservés dans le monde.

GENERIQUE

Conception du jeu et art graphique de Ian Harling
Codage de Simon Cooke
Effets sonores de Jonathan Dunn
Produit par DC Ward
©1989 Ocean Software Limited
Tout droits réservés

Le Vieux Manuel