M1 TANK PLATOON

REQUIRED EQUIPMENT

COMPUTER:

PC

This simulation requires an IBM PC, XT, AT, PS/2, Tandy 1000, Compaq 386, or a computer 100% compatible with one of those. The machine must have at least 512K of RAM and DOS 2.x, 3.x, or 4.x. It may run on some 384K machines with DOS 2.x and /or CGA graphics. If your machine has 640K, M1 Tank Platoon takes advantage of the extra memory.

Controls: We recommend you use both a keyboard and joystick with this simulation. However, it can be run entirely from the keyboard.

Display: This simulation requires VGA (256-colour), MCGA (PS/2 model 25 and 30), EGA 16-colour, Tandy 1000 16-colour, or Hercules Monochrome Graphics ("MGA") 2-colour card (or 100% compatible). A colour monitor is required for all but MGA, which requires a monochrome monitor.

DOS: You must have IBM or MicroSoft DOS, version 2.1 or higher. A version between 2.11 and 3.31 is recommended.

ATARI ST

This simulation requires an Atari ST 520 or 1040, or an Atari Mega ST 2 or 4. You can play this simulation entirely with the mouse, but many "tankers" find the keyboard useful. A joystick is supported for certain tasks. A colour monitor is required. The simulation doesn't support monochrome monitors.

AMIGA

This simulation requires a Commodore Amiga with at least 512K of memory. It runs faster on machines with 1 Megabyte (1M) of memory. You can play this simulation entirely with the mouse, but many "tankers" find the keyboard useful at points. A joystick is also supported for certain tasks.

512K Memory Machines: If your machine has only 512K of RAM (memory), M1 Tank Platoon requires that you see only one 800K 3.5" floppy drive. You must unplug all other drives. If you leave additional drives connected, the operating system leaves M1 Tank Platoon with insufficient memory.

SAVING GAMES

PC

You can supply games if you run the simulation from copies on either floppy disks or a hard disk. If you run from the disk~(s) in the box you cannot save anything. The original disks are write-protected to avoid any inadvertent damage.

ATARI/AMIGA

The game program disk has sufficient room to save all your platoon records. You do not need a separate save-game disk.

INSTALLATION CONCEPTS

PC

M1 Tank Platoon is copy-protected using a "key disk" technique. This means you can copy the game files from the original disks however you prefer. These files are normal in all respects. They can be backed up, restored, and optimized on a hard disk. However, the original disks have special "invisible" markings that cannot be copied or removed. At various points the program asks you to insert an original disk into a floppy drive, so keep the original disks handy.

RUNNING WITH FLOPPY DISKS – PC

INSTALLATION ON FLOPPY DISKS

This simulation is designed to run using copies of the original (distribution) disks supplied in the box. You can run the game using the distribution disks, but no information is saved.

We suggest formatting disks before installation. This ensures that the disk is "clean" and in good operating condition.

Copy to Newly Formatted Disks: After formatting disk(s), now use the DOS "COPY" command to copy the original disks with *.* as the file designators. Typically this command is entered as "COPY A:*.* B:*.*", even if you just have one floppy drive. For details, consult the description of "COPY" in your DOS instructions.

Loading from Floppy Disks

(1) **Boot your machine** using the DOS disk.

(2) **Insert Disk:** When the "A:>" prompt appears, remove the DOS disk and insert the M1 Tank Platoon "A" disk. If you have two floppy drives, put the "B" disk in the second drive. Use the copies made in the install instructions above.

(3) **Set Speed:** If you have a "turbo" or multi-speed computer, set the computer to its highest speed (frequently "Ctrl " and "Alt" and "+" together do this).

(4) **Start Program:** Type the following:
TANK
and press Return. The simulation starts loading.

(5) **Insert Key Disk:** When requested, insert the original "A" disk in a disk drive. Then type the letter of the drive ("A","B", etc.) where you inserted the disk.

(6) **Replace Key with Installation Disk:** When requested, remove the key disk and reinsert your copy of disk "A".

RUNNING ON A HARD DISK – PC

INSTALLATION ON A HARD DISK

You can copy the original (distribution) disks onto a hard disk. The files copied are standard DOS files. They can be copied, erased, and optimized as desired.

Install Program: For your convenience, a program called "INSTALL" is included on disk A. It automatically installs M1 Tank Platoon onto your hard disk. To use this program, insert disk A into your "A" drive and type:
A:INSTALL

If you insert the disk into drive "B" instead, type B: INSTALL, etc. The install progam asks for the letter of your hard drive. Traditionally the first hard disk of an IBM compatible system is drive "C". After you enter this letter, the install program will copy files and prompt you for the other disks as necessary. Installation takes about 3 to 6 minutes, depending on disk drive speeds.
Technical Notes: This program creates a subdirectory called "TANK" and copies all necessary files into it. It also places a file titled "TANK.BAT" in your root directory to automate loading. If the installation fails or you prefer to organize your own subdirectories and batch loaders, you can use DOS commands to create an appropriate subdirectory and copy all files into it. Be sure to copy all files from all disks. The file "TNKLOADR" is a batch file which you can copy to any appropriate location (typically the root directory) and should then rename "TANK.BAT".

Loading from a Hard Disk – PC

The following assumes your machine runs under DOS when it boots, which is true of 99+ % of all IBM and compatible machines with hard disks.

(1) Turn on your machine: If it's already on, exit all programs and return to the root directory with the "cd" DOS command. For example, if your hard disk is C: then "cd C:\" does this.

(2) Set Speed: If you have a "turbo" or multi-speed computer, set the computer to its highest speed (frequently "Ctrl" and "Alt" and "+" together do this).

(3) Start Program: Type the following:
TANK
and press Return. The simulation starts loading.

(4) Insert Key Disk: When requested, insert the original "A" disk in a disk drive. Then type the letter of the drive ("a", "B", etc) where you inserted the disk. The simulation checks the disk, then returns to your hard disk and continues loading. You can remove the key disk once you see the floppy's "drive running" light turn off. Instead you can leave the key disk in the drive.

ATARI ST – LOADING

M1 Tank Platoon will auto-load from floppy disks. Start with your computer off. Insert disk A into a disk drive. If you have a second floppy disk drive, insert disk B into that. Now turn on your computer. The game will load automatically. If you have an ST1040 or a Mega ST, you can load M1 Tank Platoon from the desktop. You must double-click on the file TANK.PRG to start the game. This is inside the AUTO folder on floppy disks, or inside the main folder on a hard disk. If playing from floppy disks, leave the disk in your drive throughout the game. Do not remove the disk until you quit the game.

ATARI ST USERS PLEASE NOTE – BATTLE SIZE AND VISUALS

When M1 Tank Platoon first loads, you can select small or large battles. Small battles generally have a few less vehicles on each side, which makes the game graphics run faster and appear more attractive. Large battles have a few more vehicles. Many players find these engagements more interesting, but the 3D graphic system is a little slower, producing a slightly "jerky" look.

AMIGA USERS PLEASE NOTE – LOADING

M1 Tank Platoon can be loaded from the Workbench by double-clicking on the M1 Tank Platoon icon, like any other program. In addition, you can auto-load the simulation by turning off your computer, inserting the M1 Tank Platoon disk, then turning on your computer. (Exception: if you have an Amiga 1000 that requires a Kickstart disk, you must use that disk first, then insert M1 Tank Platoon when the computer asks for the Workbench disk.) If playing from floppy disks, leave the disk in your drive throughout the game. Do not remove the disk until you quit the game.

ATARI ST/AMIGA – OPERATING PROBLEMS

The latest notes regarding this program can be found on disk in a file named "READ ME". If the program does not load or run correctly, turn off your computer and restart it.If you still have trouble, make a new copy of the game onto an entirely new, unused disk. If none of this works, make a new copy of the game on another ST and try it on that. If the copy works on that machine, but not on your own, your machine has hardware problems.

OPTIONS – PC

GRAPHICS OPTIONS

This determines the graphics "driver" used by the simulation.

EGA: Select this option if your machine has an "Enhanced Graphics Adapter" board with 256K RAM. This option provides 16 colours on any RGB monitor (a high-resolution EGA monitor is not required).

CGA: Select this if you have a "Colour Graphics Adapter" graphics board. This option provides 4 colours.

Tandy 1000: Select this option if you have a Tandy 1000. This option also provides 16 colours. Some Tandy computers also support CGA and/or EGA.

Hercules Monochrome: Select this if you have a Hercules Monochrome Graphics ("MGA") or compatible board. The original IBM Monochrome board and compatibles don't work because they only support text.

VGA/MCGA: Select this if you have a PS/2, or any other machine with a "Video Graphics Array" board. This option provides a full 256 colours. If you have a PS/2 model 25 or 30 you will find CGA faster and easier to play.

Lexicon Online

SOUND OPTIONS

This determines the sound "driver" used by the simulation.

IBM Sound: This default sound is appropriate to all IBM PC, XT, AT and PS/2 machines with no special sound hardware. These machines have a simple "beeper speaker". Don't expect too much from the sound effects.

Tandy 1000 Sound: Use this option only on Tandy 1000 computers, which include a special music chip that produces very nice sound effects.

AdLib Sound: If you have added the "Music Synthesizer Card" by AdLib, select this option. Unlike most software, which only plays music through this board, M1 Tank Platoon uses this board for superlative speech and realistic sound effects, as well as music.

No Sound: This turns off all sound. To get sound again you must exit from the simulation to DOS and start again, selecting a different option.

DETAIL OPTIONS

This control adjusts the overall number of vehicles in the battle.

Less Detail: Select this option if you have a PC/XT or compatible, a Tandy 1000/HX/EX/SX/SL, or a PS/2 model 25 or 30. These machines have an 8086 or 8088 processor. Even a 7 MHz to 10 MHz "turbo" machine is slow compared to a 80286 or 80386.

More Detail: If you have an 80286 (AT) or compatible, or any 80386 computer, feel free to use this level for slightly larger battles. Of course, if you prefer a few less things to worry about, select "Less Detail" instead.

Automated Loading

You can automatically select your options when you first load M1 Tank Platoon using "options parameters". After you type "TANK", but before you press ENTER, you can type additional characters to pre-select options. Separate each option with a space.

The parameters for M1 Tank Platoon are:

/J	Joystick will be used
/NJ	No Joystick is used
/GE	Graphics are EGA 16-colour
/GM	Graphics are MCGA or VGA 256-colour
/GC	Graphics are CGA 4-colour
/GT	Graphics are TAndy 1000 16-colour
/GH	Graphics are Hercules monochrome
/AI	Audio (sound) is IBM
/AT	Audio (sound) is Tandy 1000
/AA	Audio (sound) is AdLib
/AN	Audio (sound) is off (No sounds)
/D0	Detail level is low
/D1	Detail level is high
/O	Options are the same as last game (see below)
/T	Title screens are disabled (see below)

Examples: If you use a standard PC or XT without joystick, CGA graphics, standard PC sounds, and low detail you would load the game with "**TANK/NJ/GC/AI/DO**". A space must be placed between each parameter.

Options Repeat (/O): Every time you start the simulation saves a file titled "OPTS" that records your parameters (including joystick information). The o/parameter reads those saved parameters from an OPTS file. The option doesn't work the first time, or when loading from an original disk.

Title Screens (/T): This option parameter disables the title sequence and music. Initially you must use it with /O; that is, "TANK /O /T". Thereafter it becomes part of the options repeat (/O) parameter.

Horsepower Choices: M1 Tank Platoon demands a lot from a microcomputer. It has a wide variety of options, especially in graphic presentation. Typically, the more attractive the graphics, the more computer horsepower is needed.

Computers with an 80286 ("AT") or 80386 ("386") microprocessor are "high horsepower" machines that can handle M1 Tank Platoon in any mode, although with all high horsepower options a 6 MHz or 8 MHz 80286 may be a bit slow.

Computers with an 8088 or 8086 (the original PC, XT, Tandy 1000, and PS/ 2 models 25 and 30) are "low horsepower" machines with 1/5th to 1/8th the speed of their big brothers. "Turbo" machines with 7-10 MHz speeds are about 1/5th as fast as ATs, while regular 4.77 MHz machines are about 1/8th as fast. With these machines MicroProse recommends you avoid choices that demand high horsepower, unless you're simply sightseeing.

Graphics Display: The initial choice of graphics display has the largest effect on horsepower demands. MCGA/VGA demands vastly more horsepower than any other mode. Except for sightseeing, it is not recommended on any 8086 or 8088 machine, including PS/2 models 25 and 30.

The next most demanding is 16-colour EGA, which is too demanding for a "normal speed" 4.77 MHz 8088 and borderline for "turbo" 7-10 MHz 8086/8088 machines. The Tandy 1000 16-colour mode is less demanding than EGA, and reasonable choice for 7-10 MHz machines, although CGA runs faster.

The least demanding environment is 4-colour CGA. Even if you have more powerful graphics available, MicroProse recommends CGA on all 4.77 MHz 8086 and 8088 machines.

Monochrome graphics are a bit more demanding than 4-colour CGA, but not as demanding as a 16-colour mode.

Battle Detail: During a battle you have a choice of how 3D objects are represented. The default is Level 1 detail where vehicles are detailed. In battle press "Alt" and "d" for Level 0 detail. This eliminates fine details on the vehicles and reduces the horsepower requirements.

If you're using any 8086 or 8088 machine, especially a 4.77 MHz machine, switch to Level 0 detail at the start of every battle.

Initial Detail Level: This is selected at the start. It can be controlled by the /D0 and /D1 parameter options (see above). Less detail means that both the US and Pact forces are slightly less numerous. Slightly fewer vehicles requires less horsepower. Again, if you have an 8086 or 8088 machine you should select the lower detail (/D0) option.

Le Vieux Manuel

Note: Don't confuse "Alt d" battle details with /D0-/D1 initial detail. They are entirely separate concepts. The former controls vehicle appearance, the latter the overall number of vehicles involved in the battle.

BATTLE SPEED

M1 Tank Platoon has five internal speeds, from Level 0 to Level 4. From your standpoint as a player, lower levels accelerate the game, while higher levels slow things down.

When you toggle in and out of accelerated time ("Alt a") the speed level is displayed. Accelerated time goes to the next lower level than normal time. However, on 8086 and 8088 machines where Level 0 is "normal" time, accelerated time has no effect (because there's no Level – 1).

You can manually adjust the speed level using the Insert Key. On some machines you may find the simulation runs too fast. If so, use this key to change the speed to the next higher level, which slows things down. You can return to the standard levels by toggling Alt a between normal and accelerated speed, ending up with the normal speed setting once more.

LOADING PROBLEMS

The latest notes regarding this program can be found on disk, in an ASCII file named "READ ME". You can read this file using standard DOS commands, such as "TYPE READ.ME".

If the program does not load or run correctly, turn off your entire machine and restart it. Make sure DOS and M1 Tank Platoon are the only programs loading into memory. Also make sure your computer and your graphics card have sufficient memory.

BRIEFING & BIVOUAC

Activity	*with keyboard*	*with joystick*
Controller	Cursor keys	Joystick
Selector #1	Return key	Joystick button #1 (top)
Selector #2	Space bar	Joystick button #2 (side)
Quit Game (exit to DOS)	Alt q	Alt q

CONTROLS

Viewpoint Controls

Control	PC	Atari St	Amiga	Manual	Notes
TC Unbuttoned	F1	F1	F1	pg 39-41	works from any viewpoint
TC Buttoned	F2	F2	F1	pg 41-43	works from any viewpoint
Gunner	F3	F3	F3	pg 43-47	works from any viewpoint
Driver	F4	F4	F4	pg 47-50	works from any viewpoint
Outside Tank	F9	F9	F9	pg 68	view from OP tank
Outside Any	F10	Shift F9	Shift F9	pg 68	must be on mapboard

OP & Platoon Leader Controls

Control	PC	Atari St	Amiga	Manual	Notes
OP to Next Tank	Shift F9	F10	F10	pg 66	works from any viewpoint
LDR to OP Tank	Shift F10	Shift F10	Shift F10	pg 66	works from any viewpoint

Standard Vehicle Controls

Control	Key	Manual	Switch Visible at these Positions
Sabot (AP) Ammo	1	pg 46	Gunner (tiny on TC Buttoned)
HEAT Ammo	2	pg 46	Gunner (tiny on TC Buttoned)
Main/Coax	3	pg 46	Gunner (tiny on TC Buttoned)
Computer (Normal)/ Battlesight	4	pg 45	Gunner (tiny on TC Buttoned)
Input Battlesight Range	5	pg 45	Gunner (tiny on TC Buttoned)
Manual Range Input	Shift 0-9	pg 45	Gunner (tiny on TC Buttoned)
Magnify Vision	7	pg 39,41,44	none (but view changes)
Night Vision	8	pg 39,41,44,47	Gunner, Driver
Turn to This Facing	9	pg 40,42,47	TC (both), Gunner
Smoke Generator On	=	pg 39	Driver
Smoke Generator Off	-	pg 39	Driver
Smoke Grenade Salvo	Backspace	pg 39	TC (both), Gunner

TC Controls These controls are unique to the two TC (Tank Commander) positions

Control	PC	Atari ST/Amiga	Joystick	Manual
View/Aim	UpDown Cursor	Up Cursor	pull back	pg 39-40, 41-42
View/Aim Down	Up Cursor	Down Cursor	push forward	pg 39-40, 41-42
View/Aim Left	Left Cursor	Left Cursor	move left	pg 39-40, 41-42
View Aim Right	Right Cursor	Right Cursor	move right	pg 40,42
Fire Machine Gun		Return		pg 40,42

Le Vieux Manuel

Gunner Controls These controls are unique to the Gunner position

Control	PC	Atari ST/Amiga	Joystick	Manual
Elevate Gun and Coax	Down Cursor	Up Cursor	pull back	pg 43
Depress Gun and Coax	Up Cursor	Down Cursor	push forward	pg 43
Gunner position				
Rotate Turret Left	Left Cursor	Left Cursor	move left	pg 43
Rotate Turret Right	Right Cursor	Right Cursor	move right	pg 43
Fire Laser Rangefinder		Space bar		pg 44-45
Fire Gun Coax		Return		pg 46

Driver Controls These controls are unique to the Driver position

Control	PC	Atari ST/Amiga	Joystick	Manual
Decelerate: Move Back	Down Cursor	Down Cursor	pull back	pg 48
Accelerate: Move Ahead	Up Cursor	Up Cursor	push forward	pg 48
Driver position				
Turn Left	Left Cursor	Left Cursor	move left	pg 48
Turn Right	Right Cursor	Right Cursor	move right	pg 48
Brake (Stop Quickly)	Return	Return	button #1	pg 48

Vehicle Orders

Command	PC	Atari ST/Amiga	Manual	Notes
Advance Fast	a	a	pg 57	
Advance Slow	s	s	pg 57	
Halt	h	h	pg 57	
Backup	b	b	pg 57	
Left Turn	l	l	pg 56	
Right Turn	r	r	pg 57	
Move to...	*	m	pg 57	
Turn to...	**	t	pg 57	
Fire at Will	f	f	pg 57	
Cease Fire	c	c	pg 57	
Engage to Front	e	e	pg 58	
Engage to Rear	d	d	pg 58	
Engage to Left	<,	<,	pg 58	do not hold down the shift key
Engage to Right	>.	>.	pg 58	do not hold down the shift key
Smoke Generator On	+=	+=	pg 58	do not hold down the shift key
Smoke Generator Off	-_	-_	pg 58	do not hold down the shift key

Platoon Orders

Command	PC	Atari ST/Amiga	Manual	Notes
Advance Fast	a	a	pg 62	
Advance Slow	s	s	pg 62	
Halt	h	h	pg 62	
Backup	b	b	pg 62	
Left Turn	l	l	pg 59	
Right Turn	r	r	pg 59	
Move to...	*	m	pg 62	
Turn to...	**	t	pg 59	
Fire at Will	f	f	pg 62	
Cease Fire	c	c	pg 62	
Form Wedge	Shift W	Shift W	pg 59	illustrated on pg 60
Form Vee	Shift V	Shift V	pg 59	illustrated on pg 60
Form In-Line	Shift I	Shift I	pg 59	illustrated on pg 60
Form Column	Shift C	Shift C	pg 59	illustrated on pg 61
Form Echelon Left	Shift L	Shift L	pg 59	illustrated on pg 61
Form Echelon Right	Shift R	Shift R	pg 59	illustrated on pg 61
Smoke Generator On	+=	+=	pg 62	do not hold down the shift key
Smoke Generator Off	-_	-_	pg 62	do not hold down the shift key

* if using joystick: move crosshair with joystick, then press fire button #1
without joystick: move crosshair with cursor keys, then press Return
** if using joystick: move crosshair with joystick, then press fire button #2
without joystick; move crosshair with cursor keys, then press Space Bar

Le Vieux Manuel

HQ Radio Net Only if the appropriate support is available

Command	PC	Atari ST/Amiga	Manual	Notes
A-10A Jet	j	j	pg 64,65	has Mavericks and 30mm GAU
AH-64A Helicopter	a	a	pg 64,65	has Hellfires and 30mm Chain
OH-58D Helicopter	o	o	pg 64,65	has Machine-gun
107mm Mortar Bombs	b	b	pg 63,64	high explosive barrage

HQ Radio Net Only if the 30mm GAU appropriate Chain support is available

Command	PC	Atari ST/Amiga	Manual	Notes
A-10A Jet	j	j	pg 64,65	has Mavericks and 30mm GAU
AH-64A Helicopter	a	a	pg 64,65	has Hellfires and 30mm Chain
OH-58D Helicopter	o	o	pg 64,65	has Machine-gun
107mm Mortar Bombs	b	b	pg 63,64	high explosive barrage
107mm Smoke Bombs	s	s	pg 63,64	smoke screen barrage
155mm HE Shells	h	h	pg 63,64	high explosive barrage
155mm WP Shells	w	w	pg 63,64	smoke screen barrage
MRLS 227mm Rockets	r	r	pg 63,64	large high explosive barrage

SIMULATION CONTROLS

Control	PC	Atari ST/Amiga	Manual	Notes
Outside Tank	F9	F9	pg 68	view from OP tank
Outside Any	F10	Shift F9	pg 68	must be on mapboard
Map Objectives On/Off	Alt m	Alt m	pg 55	toggles map objective on & off
Pause	Alt p	Alt p	pg 68	hardware pause may also work
Accelerated Time	Alt a	Alt a	pg 69	has no effect if low horsepower
Boss (Hide Game)	Alt b	Alt b	pg 69	must press Alt b to resume
Quite	Alt q	Alt q	pg 69	exit to DOS
Adjust Detail	Alt d	Alt d	pg 69	adjusts vehicle graphics
Adjust Volume	Alt v		pg 69	switches between three states
Reset Joystick	Alt j		pg 69	"stir" stick after pressing keys
Adjust Battle Speed	Insert		in Tech.Sup	see "horsepower considerations"

MAPBOARD CONTROLS

Control	PC	Atari ST/Amiga	Manual	Notes
Mapboard	F5	F5	pg 54	necessary before other map controls
Your Tank	F6	F6	pg 54,56	displays OP tank position and data
Next Platoon	F7	F7	pg 55,58-63	cycles platoon data windows
Next Vehicle	F8	F8	pg 55,56-58	cycles vehicle data windows

Terrain Key – PC/Atari ST/Amiga

Feature	*AMIGA/MCGA/VGA*	*EGA,Tandy*	*CGA*	*ATARI ST*
Open Ground	Dark Green	Light Green	Light Blue	Light Green
Road	Black line	Black line	Black line	Black Line
Building	Grey/Black box	Black box	Purple-Black box	Gray/Black Box
Stream	Blue line	Blue line	Blue-Purple line	Blue line
Tree	Black-Green dot	Dark Green dot	Blue-Black dot	Black-green dot
Bog or Field	Olive Green area	Brown area	Purple-Blue area	Olive green areas
Hill	Light Green area Brown crests	Med Green area Brown crests	Purple	Dark green area

Vehicle Key – PC

Map Symbol	*6 or 256 colour VGA/MCGA, EGA*	*2 or 4 colour Tandy CGA, Monochrome*	*ATARI ST*	*AMIGA*
Main Battle Tanks: M1, M60, T-80, T-72 T-64, T-62, T-55				
Other AFVs: IFVs, APCs, Armoured Cars,etc				

Le Vieux Manuel

Map Symbol	*6 or 256 colour VGA/MCGA, EGA*	*2 or 4 colour Tandy CGA,*	*ATARI ST*	*AMIGA*
Unarmoured Vehicles: Jeeps and Trucks				
Dismounted Infantry				
Helicopters: Ah-64A, OH-58D, or Mi-24 HIND				
American A-10A "Thunderbolt II" Attack Jet				
Pact Su-25 "Frogfoot" Attack Jet				

ATARI ST/AMIGA

MOUSE CONTROLS

The ST/Amiga version of M1 Tank Platoon fully supports mouse operations in the ST/Amiga style. This means significant changes from the IBM system described in the manual. For example, mouse actions are activated by the left-side mouse button (a "left-click"), **(ST only** – while clicking right-side mouse button brings up menus (a "right-click"), **(Amiga only** – while holding down the right-side mouse button brings up menus (a "right-holddown").

All options outside battle are mouse operated. The keyboard is used only to erase and re-enter names. The joystick is not used outside of battle. During battle keyboard, mouse, and joystick are supported. You can use the keyboard controls and overlay as described in the manual, or the mouse controls as described below, or any combination that suits you. In battle the joystick emulates the keyboard's cursor keys (the controller).

PREPARE FOR BATTLE

You must use a mouse for all these controls. Ignore the manual references to Controllers and Selectors. Instead use the mouse to find and move the highlight, and then left-click to make a choice. In addition, some screens have yellow buttons. Click on these to perform various actions.

Staff Briefings (page 31-35): As you move the mouse, a selected option highlights. Left-click to make your selection. On the very first briefing page, where the platoons are listed, you can start a new platoon by pressing the Esc key, typing a new name, and pressing Return. This erases the old platoon and creates an entirely new one.

Vehicle Indentification Quiz (page 33): As in the briefing, use the mouse to highlight and left-click to make your choice.

AMIGA USERS PLEASE NOTE- Bivouac-Outfitting (page 35-36): You can highlight the text areas in the top half of the screen. Left-click on your platoon name, a vehicle name, a crewman's name, or ammo supply. In each case you'll see detailed information on the bottom half of the screen. To transfer a crewman to another position (either in that tank or another tank), click on the man's name, click on the "XFER" button, then click on the position he'll occupy. Illegal positions (see lower box on page 36) will not highlight. To promote or decorate a crewman after a battle, simply click on his name and press the appropriate button. A man's current rank and task may prevent promotion (see the lower box on page 36). You can change a crewman's name by clicking on it, pressing ESC, typing a new name, and pressing RETURN. This permanently changes that name with the new one (you'll never see that old name again!). **(ATARI USERS PLEASE NOTE: This erases that name and changes it to the new one. The change becomes permanent when you select "Save Platoon" after a battle.)**

Bivouac – Briefing (page 26): Although the briefing is automatic, you can "speed read" through it using the yellow buttons. "PREV" sends you back to the previous page, "NEXT" to the next page, and "EXIT" to the bivouac options.

BATTLE CONTROLS

Overview

ATARI ST/AMIGA USERS ONLY

CONTROLLERS: The "controller' swings your view left or right, elevates it up or moves it down. You can use the joystick, cursor keys, and/or mouse as the "controller". Each operates somewhat differently; select the method(s) you prefer.

Mouse Contoller: In crew positions (TC, Gunner or Driver), use the mouse to manipulate the device illustrated on page 40. The mouse moves the small "Controller Position" boxes like "slider' switches along their respective tracks (the left-right horizontal track, and the up-down vertical track).

To move the box, left-holddown on the box, wait until it changes colour, then drag it along the slider. The further you drag it, the faster the movement. When you release the mouse button, the slider jumps back to centre position (the slider is "spring loaded").

For small movements, you can "left click" along the slider beside the box. This produces very slow movement as long as you hold down the mouse button. When you release it the movement stops.

Sierra Manuel

AMIGA USERS PLEASE NOTE – Joystick Controller: Holding the joystick left, right, up or down causes accelerating movement in that direction. To move slowly, flick or tap the joystick repeatedly. Movement stops when you release (centre) the stick.
ATARI ST USERS PLEASE NOTE: (The fire button will fire your main weapon at that position (for TC or gunner), or apply the brake (for the Driver). However, if the mouse pointer arrow is at the top of the screen, the button brings up the pop-up menu instead.)

Cursor Controller: One tap of a cursor key starts movement very slowly in a direction. Repeated taps, or holding the key down, accelerates the movement. To stop movement, tap once in the opposition direction. You can use both the special cursor keys and the direction keys on the numeric keypad.
Up and Down: Unlike the IBM version, the "up" button or control position device moves your aim upward, while "down" moves it downward.

AMIGA USERS PLEASE NOTE – The Pop-Up Menu: During battle a right-holddown with the mouse pops up a general-purpose menu. This menu lets you change your viewpoints, your OP (personal location) and leaders. These options are described in more detail on page 37 and pages 66-67. The menu options duplicate certain function keys.
ATARI ST USERS PLEASE NOTE: During battle, when you move the mouse to the top of the screen and do a right-click, the mouse pops up a menu bar with a general-purpose menu. This menu lets you change viewpoints, your OP (personal location) and leaders. These options are described in more detail on page 37 and pages 66-67.

Selector #1: Frequently referenced in the manual, this is always the Return key or the Joystick fire button. **(ATARI ST:** A right mouse click).
Selector #2: Also referenced in the manual, this is always the Space bar. There is no joystick equivalent.

TC Unbuttoned View
This view is illustrated on page 39 of the manual. As shown there, a mouse left-click in the appropriate area fires a Smoke Grenade Launcher.
The Controller: Moving the controller left or right (with the mouse, joystick, or cursor keys) swings the TC's cupola in that direction, including his machine-gun. Moving the controller up or down elevates or depresses your view and the gun.
Firing: To fire the calibre .50 M2HB machine-gun, left-click on either handle, or the area between them. A single click fires a short burst. Hold it down for sustained fire.
Zoom/Unzoom: To use your 7x35 binoculars, left-click anywhere in the outside view. To remove them, left-click again in the same area.
New Controls: There is a new switch, not illustrated in the manual, to the right of the Round-Loaded and Laser Warning lights. This switch toggles on/off the image intensifiers (a night vision aid) in your binoculars. Obviously, if you aren't using the binoculars this switch has no effect!

TC Buttoned View
This view is illustrated on page 41. A mouse left-click in the appropriate area fires a Smoke Grenade Launcher. In addition, left-clicking on the Ammunition Switch or the Main-Coax Switch instructs the gunner to change ammo or weapon types. The other switches and lights are informational only. To operate them you must move to the gunner's position.
The Controller: Performs the same function here as the TC Unbuttoned View (Amiga – Above) (ATARI ST -- see the preceding section).
Firing: As in the real M1A1, you can fire the TC's calibre .50 M2HB machine-gun with the hatch closed. Left-click, on the small handgrip to the far right, just below the vision slot. As before, a single click fires a burst, holding down the button produces sustained fire.
Zoom/Unzoom: The TC can toggle between 1x (normal) and 3x (zoom) vision. To do this, left click anywhere in the vision slot view.
Night Vision: When buttoned up the TC has no night vision aids. The thermal viewer is only available to the gunner, not the TC. (The US Army is aware of this limitation and has proposed additional night-vision aids for future versions of the M1.)

Gunner View
This view is illustrated on page 43 of the manual. A left-click in the appropriate area operates each of these controls: Smoke Grenade Launchers, Thermal (night) Viewer Switch, Computer (Norm)/Battlesight Switch, Main-Coax Switch, Ammunition Switch, and the Magnification Lever.
The Controller: Moving the controller left or right (with the mouse, joystick, or cursor keys) rotates the turret and your veiwpoint. Moving the controller up or down elevates or depresses the main gun, the coaxial machine-gun and your view.
Firing Laser or Gun: The Gunner Controls Handgrip buttons are "clickable' with the mouse. The LEFT button fires the laser rangefinder once. The RIGHT button fires the gun. If the gun is set to "main", the 120mm cannon fires one round and the loader immediately begins reloading. If the gun is set to "coax", the coaxial machine-gun either fires a burst (with a click), or gives sustained fire (if you hold down the mouse button).
Zoom/Unzoom: To toggle between the 3x and 10x views available to the gunner, either left-click in the view area, or on the Magnification Lever.
Gun Stabilization: Whenever your laser strikes a target (i.e., any vehicle or ground troops), the turret stabilization system is automatically engaged. From that moment onward, the turret automatically rotates, elevates, or depresses to keep the weapon aimed at the target, regardless of either your movement or the target's movement. An "*" appears in your gunsight after the range when your stabilization is running. Stabilization is very handy. You just "zap" the target

with the laser, then sit back and watch the weapon track the target. If you don't fire soon, it's wise to occasionally update the rage with another laser flash.
If you move the controller, the stabilization turns off. If you leave the gunner's position, the actual crewman takes over and makes his own target selection (which may not match yours!).

DRIVER VIEW

This view is illustrated on page 47. As shown there, a mouse left-click operates the Engine Exhaust Smoke Generator, the Night Periscope, and the Brake Pedal. The Parking Brake (the smaller pedal) is not used during battle, and is therefore inactive.

The Controller: Moving the controller left or right (with the mouse, joystick, or cursor keys) turns the hull in that direction. Moving the controller up causes the tank to accelerate forward. Moving the controller back causes the tank to slow down; if the tank is already halted and you move the controller back, the tank moves in reverse.

Firing: The driver has no weapons, and therefore cannot fire. (AMIGA USERS PLEASE NOTE: The joystick fire button or the Return key apply the brakes. Remember that because of your viewing angle, the brakes are off when the pedal is down, and applied when the pedal is up.)

Zoom/Unzoom: The driver has no zoom viewer. His vision slot is always 1x (normal) power.

New Controls: The driver's handgrips in the M1 operate like motorcycle controls. Rotating them controls vehicle acceleration. For convenience, a mouse left-click on either handgrip immediately "puts the pedal to the metal", accelerating the vehicle to maximum speed as fast as possible. The tank continues at maximum speed until you use the brakes. (ATARI ST USERS PLEASE NOTE: The joystick fire button or the Return key apply the brakes. Remember that because of your viewing angle, the brakes are off when the pedal is down, and applied when the pedal is up.)

Driving Notes: The mouse and joystick controls recentre when you release them, causing the tank to coast to a stop. The cursor keys do not. Therefore, you may find it convenient to accelerate to speed with the cursor keys, then steer with the joystick or mouse.

THE MAPBOARD

The mapboard is illustrated on page 56. All keyboard controls for the mapboard work as described in the manual. Function keys F5, F6, F7 and F8 navigate through all mapboard options, and the regular alphabetic keys to issue orders. In addition, you can use the mouse for a different and more intuitive control of the map.

Mapboard Area: In the map area to the left, left-click to move the crosshairs to any part of the map. To zoom or unzoom either use the keyboard "z" and "x" keys, or move to the right and click on the "Z-zoom" or "X-unzoom" text in the lower right corner. If you left-click on top of a unit on the map, in addition to putting the crosshairs there, you also see the data window for that unit. Manual references to "move to" and "turn to" orders (pg 13,57,59,62) are inaccurate because of the new mouse controls. The "m" and "t" keys are now used for these orders.

Data Window: The data-window (to the right of the map) operates on three levels of detail. The highest shows you a map key. To go to a friendly platoon, left-click anywhere in the list of US forces. You'll drop down to the data for your first platoon (your MBT platoon of M1/M1A1 tanks).
The next highest level is platoon data, with a grey background. Left-click in the upper left corner (on the vehicle symbol) to return to the map key. Left-click on the platoon name across the top to go to the next platoon. Left-click on an individual platoon vehicle to see a specific vehicle.
The lowest level shows information about a specific vehicle in a platoon (with a white background). Again, left-click in the upper left corner (on the symbol) to move up to platoon data. Left-click on the vehicle's name (across the top) to see the next vehicle in that platoon. For tanks in your platoon, left-click on a crewman to go to that position (which exits the map). Note that whenever you left-click to go to a crew position, your OP (observation point) is automatically transferred to that tank (see page 66 for details on your OP).
On both the platoon (middle) and vehicle (lowest) levels you can issue orders to the platoon (page 58-63) or the vehicle (page 56-58). Move the mouse over the order (it will highlight) and left-click. Keyboard equivalents are noted beside each order. To change leaders from one tank to another you must use the keyboard or the right holddown menu. See page 66 for details.

THE OUTSIDE VIEW

This view is described on page 68. In the Amiga version a series of mouse buttons are arranged across the top, with their keyboard equivalents noted in blue. You can accelerate the left or right view by repeatedly clicking on the same button. To stop turning, click once in the opposite direction. As described in the manual. "Turn to this Facing" rotates the vehicle to match your current view direction.

ATARI ST ONLY

TIME ACCELERATION

M1 Tank Platoon has two time accelerator controls. The Alt a key togges between normal time and "double time", which has a lower speed value. This is the only recommended time adjustment key.

Copyright © 1989 MicroProse Software, Inc.

M1 TANK PLATOON

EQUIPEMENT REQUIS

ORDINATEUR :

PC

Pour cette simulation, il faut un IBM PC, XT, AT, PS/2, Tandy 1000, Compaq 386, ou un ordinateur 100% compatible avec l'un d'entre eux. La machine doit posséder au moins 512 Ko de mémoire vive et un DOS 2.x, 3.x, ou 4.x. Elle peut fonctionner sur des machines de 384 Ko avec un DOS 2.x et/ou des cartes graphiques CGA. Si votre machine possède 640 Ko, M1 Tank Platoon sait tirer profit de toute cette mémoire.

Commandes : nous vous recommandons d'utiliser à la fois un clavier et un joystick pour cette simulation bien qu'elle puisse se faire uniquement à partir du clavier.

Ecran : pour cette simulation, il faut des cartes VGA (256 couleurs), MCGA PS/2 modèle 25 et 30), EGA 16 couleurs, Tandy 1000 16 couleurs ou Graphiques Hercules Monochrome ("MGA") carte 2 couleurs (ou 100% compatible). Un écran couleur est nécessaire pour toutes les cartes sauf pour MGA, qui nécessite un écran monochrome.

DOS : vous devez avoir un IBM ou un MicroSoft DOS, version 2.1 ou supérieure. Nous vous recommandons une version entre 2.11 et 3.31.

ATARI ST

Pour cette simulation, il faut un Atari ST 520 ou 1040, ou un Atari Mega ST 2 ou 4. Vous pouvez jouer cette simulation seulement avec la souris, mais beaucoup de "conducteurs de chars" trouveront le clavier utile. Le joystick est admis pour certaines opérations. Un écran couleur est nécessaire. Cette simulation n'accepte pas les écrans monochromes.

AMIGA

Pour cette simulation, il faut un Commodore Amiga avec une mémoire de 512 Ko minimum. Le jeu sera plus rapide sur des machines possédant 1 Mo de mémoire. Vous pouvez jouer cette simulation seulement avec la souris, mais beaucoup de "conducteurs de chars" trouveront le clavier utile pour marquer des points. Le joystick est également admis pour certaines opérations.

Machines avec une mémoire de 512 Ko : si la mémoire vive de votre machine n'est que de 512 Ko, M1 Tank Platoon exigera exclusivement une disquette 3,5" de 800 Ko. Vous devez débrancher toutes les autres lecteurs. Si d'autres lecteurs restent connectées, il n'y aura pas assez de mémoire pour executer M1 Tank Platoon .

SAUVEGARDE DES JEUX

PC

Vous pouvez fournir des jeux si vous exécutez la simulation à partir des copies de disquettes ou d'un disque dur. Si vous fonctionnez directement à partir de la (ou des) disquette(s) du coffret, vous ne pouvez rien sauvegarder. Les disquettes d'origine sont protégées contre l'écriture en cas de fausse manœuvre.

ATARI/AMIGA

La disquette de jeu dispose d'un espace suffisant pour sauvegarder toutes vos manœuvres de char. Vous n'avez pas besoin d'une disquette supplémentaire pour sauvegarder le jeu.

CONCEPTS D'INSTALLATION

PC

M1 Tank Platoon est protégé contre la copie à l'aide d'une technique de "disquette-clé". Cela signifie que vous pouvez copier les fichiers des jeux à partir des disquettes d'origine si vous préférez. Ces fichiers sont tout à fait standard. Ils peuvent être sauvegardés, restaurés et optimisés sur disque dur. Cependant, les disquettes d'origine ont des marques "invisibles" spéciales que vous ne pouvez ni copier, ni supprimer. A plusieurs reprises, le programme vous demande d'insérer une disquette originale dans le lecteur ; il est donc préférable de les conserver à portée de main.

EXECUTION À PARTIR DE DISQUETTES – PC

INSTALLATION SUR DISQUETTES

Cette simulation a été conçue pour fonctionner à l'aide des copies des disquettes d'origine fournies dans le coffret. Vous pouvez exécuter le jeu en utilisant des disquettes mais aucune information ne sera conservée. Nous vous avons suggéré de formater les disquettes avant l'installation. Cela permet à la disquette de garantir une disquette "neuve" et en parfait état de fonctionnement.

Copie sur disquettes récemment formatées : après le formatage de la (ou des) disquette(s), utilisez maintenant la commande DOS "COPY" pour copier les disquettes d'origine suivie de *.* pour désigner les fichiers. L'entrée de cette commande se fait généralement par "COPY A:*.* B:*.*", même si vous ne posédez qu'un seul lecteur de disquettes. Pour plus de détails, consultez la description de "COPY" dans votre commande DOS.

Chargement à partir des disquettes

(1) **Démarrez** à l'aide de la disquette DOS.

(2) **Insérez la disquette :** lorsque l'invite "A:>" apparaît, retirez la disquette DOS et insérez la disquette M1 Tank Platoon "a" . Si vous possédez deux lecteurs de disquettes, insérez la disquette "B" dans le second lecteur. Utilisez les copies effectuées lors des instructions d'installation ci-dessus.

(3) **Réglez la vitesse :** si vous possédez un ordinateur "turbo" ou multi-vitesses, réglez l'ordinateur à sa vitesse maximale (pour cela, appuyez simultanément sur "Ctrl ", "Alt" et sur "+").

(4) **Programme de démarrage :** Tapez "TANK" et appuyez sur Entrée. La simulation commence à se charger.

(5) **Insérez la disquette-clé :** lorsqu'on vous le demande, insérez la disquette originale "A" dans un lecteur disponible. Puis tapez la lettre du lecteur ("A","B", etc.) dans lequel vous avez inséré cette disquette.

(6) **Remplacez la disquette-clé par la disquette installation :** lorsqu'on vous le demande, retirez la disquette-clé et réinsérez la copie de votre disquette "A".

Loewy Soft

EXECUTION A PARTIR DU DISQUE DUR – PC

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Vous pouvez copier la disquette d'origine sur un disque dur. Les fichiers copiés sont des fichiers DOS standard. Vous pouvez les copier, les effacer et les optimiser selon votre choix.

Programme d'installation : pour votre commodité, nous avons inclus un programme nommé "INSTALL" sur la disquette A. Il charge automatiquement M1 Tank Platoon sur votre disque dur. Pour utiliser ce programme, insérez la disquette A dans votre lecteur "A" et tapez : A:INSTALL

Si vous insérez la disquette dans le lecteur "B" à la place, tapez B:INSTALL, etc. Le programme d'installation vous demande la lettre de votre disque dur. En général, le premier disque dur d'un système compatible IBM est le lecteur "C". Après que vous ayez entré cette lettre, le programme d'installation copie les fichiers et vous demande si vous voulez copier d'autres disquettes. L'installation nécessite 3 à 6 minutes environ, selon la vitesse de la machine.

Notes techniques : ce programme créé un sous-répertoire intitulé "TANK" et y copie tous les fichiers nécessaires. Il place également un fichier intitulé "TANK.BAT" dans votre répertoire d'origine pour automatiser le chargement. Si l'installation ne réussit pas ou si vous préférez organiser vos propres sous-répertoires et chargeurs séquentiels, vous pouvez utiliser vos commandes DOS pour créer un sous-répertoire approprié et y copier tous les fichiers. Assurez-vous de copier tous les fichiers à partir de l'ensemble des disques. Le fichier "TNKLOADR" est un fichier séquentiel que vous pouvez copier à l'endroit désiré (en général, le répertoire d'origine) en le renommant "TANK.BAT".

Chargement à partir d'un disque dur – PC

Les instructions suivantes supposent que votre machine fonctionne sous DOS lors du démarrage, ce qui est vrai pour plus de 99% des machines IBM et compatibles équipées de disques durs.

(1) **Allumez votre ordinateur.** S'il est déjà allumé, quittez tous les programmes et retournez au répertoire d'origine avec la commande "cd" du DOS. Par exemple, si votre disque dur est C:, tapez "cd C:\".

(2) **Réglez la vitesse :** si vous possédez un ordinateur "turbo" or multi-vitesses, réglez-le sur sa vitesse maximale (pour cela, appuyer simultanément sur "Ctrl ", "Alt" et sur "+").

(3) **Programme de démarrage :** tapez :TANK et appuyez sur Entrée. La simulation commence à se charger.

(4) **Insérez la disquette-clé :** lorsqu'on vous le demande, insérez la disquette d'origine "A" dans un lecteur. Puis tapez la lettre du lecteur ("A","B", etc.) dans lequel vous avez inséré la disquette. La simulation vérifie la disquette, puis retourne à votre disque dur et continue le chargement. Vous pouvez retirer la disquette-clé lorsque la lumière du lecteur s'éteint. Vous pouvez également la laisser dans le lecteur.

ATARI ST – CHARGEMENT

M1 Tank Platoon se charge automatiquement à partir de disquettes. Eteignez tout d'abord votre ordinateur. Insérez la disquette A dans un lecteur. Si vous disposez d'un second lecteur de disquettes, insérez la disquette B. Maintenant, allumez votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement. Si vous avez un ST 1040 ou un Mega ST, vous pouvez charger M1 Tank Platoon à partir du desktop. Faites un double-clic sur le fichier TANK.PRG pour démarrer le jeu. Celui-ci se trouve dans le dossier AUTO sur les disquettes ou dans le dossier principal sur le disque dur. Si vous jouez à partir d'une disquette, laissez-la dans votre lecteur tout au long du jeu. Ne la retirez pas tant que vous n'avez pas quitté le jeu.

NOTE POUR LES UTILISATEURS D'ATARI ST – TAILLE DE LA BATAILLE ET GRAPHIQUES

Lorsque M1 Tank Platoon est chargé pour la première fois, vous pouvez choisir la taille des batailles. Les petites batailles comptent généralement un peu moins de véhicules dans chaque camp, il en résulte que les graphiques se déroulent plus vite et le jeu est plus attrayant. Les grandes batailles offrent un peu plus de véhicules. Beaucoup de joueurs trouveront ces affrontements plus intéressants mais le système graphique 3D est un peu plus lent, produisant une animation légèrement saccadée.

NOTE POUR LES UTILISATEURS D'AMIGA – CHARGEMENT

M1 Tank Platoon peut être chargé à partir de l'utilitaire en effectuant un double-clic sur l'icône M1 Tank Platoon, comme tout autre programme. Vous pouvez aussi charger automatiquement la simulation. Il suffit pour cela d'éteindre votre ordinateur, d'insérer la disquette M1 Tank Platoon, puis de le rallumer.

Exception : si vous possédez un Amiga 1000 qui nécessite une disquette de démarrage rapide, vous devez d'abord utiliser cette disquette, puis insérer M1 Tank Platoon lorsque l'ordinateur demande la disquette utilitaire. Si vous jouez à partir d'une disquette, laissez-la dans votre lecteur tout au long du jeu. Ne la retirez pas tant que vous n'avez pas quitté le jeu.

ATARI ST/AMIGA – PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT

Les notes les plus récentes concernant ce programme se trouvent sur la disquette dans le fichier "READ.ME" (Lisez-moi).Si le programme ne se charge pas ou ne fonctionne pas correctement, éteignez votre ordinateur et redémarrez-le. Si vous avez encore des problèmes, faites une nouvelle copie du jeu sur une disquette neuve, inutilisée. Si aucune de celles-ci ne fonctionne, faites une nouvelle copie du jeu sur un autre ST et essayez-la. Si cette copie fonctionne sur cette machine, mais pas sur la vôtre, c'est que votre machine est défectueuse.

OPTIONS – PC

OPTIONS GRAPHIQUES

Elles déterminent le "pilote" graphique utilisé par la simulation.

EGA : sélectionnez cette option si votre machine possède un clavier "Enhanced Graphics Adapter" (Adaptateur de Graphiques Amélioré) avec 256 Ko de mémoire morte. Cette option offre 16 couleurs sur les écrans RGB (un écran EGA haute résolution n'est pas nécessaire).

CGA : sélectionnez cette option si vous possédez une carte graphique "Colour Graphics Adapter" . Cette option offre 4 couleurs.

Tandy 1000 : sélectionnez cette option si vous possédez un Tandy 1000. Elle offre également 16 couleurs. Certains ordinateurs Tandy fonctionnent également avec CGA et/ou EGA.

Hercules Monochrome : sélectionnez cette option si vous possédez une carte Hercules Monochrome Graphics ("MGA") ou compatible. Les cartes d'origine IBM Monochrome et compatibles ne fonctionnent pas parce qu'elles accèptent seulement du texte.

VGA/MCGA : sélectionnez cette option si vous possédez un PS/2 ou tout autre machine avec une carte "Video Graphics Array". Cette option offre toute une gamme de 256 couleurs. Si vous avez un modèle PS/2 25 ou 30, vous trouverez que CGA est plus rapide et plus facile à utiliser.

OPTIONS SONORES

Cette option détermine le "pilote" sonore utilisé par la simulation.

IBMSound : ce programme son par défaut s'adapte à toutes les machines IBMPC, XT, AT et PS/2 qui n'ont pas de matériel sonore spécial. Ces machines possèdent simplement un "haut-parleur pour signal sonore". Il ne faudra donc pas trop attendre des effets sonores.

Tandy 1000 Sound : n'utilisez cette option que sur les ordinateurs Tandy 1000 équipées d'une puce à musique spéciale qui produit de formidables effets sonores.

AdLib Sound : sélectionnez cette option si vous avez ajouté la carte "Music SynthesizerCard' de AdLib. Contrairement à la plupart des logiciels qui utilisent cette carte seulement pour la musique, M1 Tank Platoon l'utilise pour obtenir des dialogues sans pareil et des effets sonores très réalistes ainsi que de la musique.

No Sound : cette option annule tout effet sonore. Pour les retrouver, quittez la simulation, sélectionnez une autre option à partir du DOS et redémarrez le jeu.

OPTIONS DE DÉTAILS

Cette commande permet de contrôler le nombre total de véhicules dans la bataille.

Less Detail (moins de détails) : sélectionnez cette option si vous possédez un PC/XT ou compatible, un Tandy 1000/HX/EX/SX/SL, ou un PS/2 modèle 25 or 30. Ces machines possèdent un microprocesseur 8086 ou 8088. Même une machine "turbo" 7 MHz à 10 MHz est lente comparée à un 80286 ou un 80386.

More Detail (plus de détails) : si vous possédez un 80286 (AT) ou compatible, ou tout ordinateur 80386, n'hésitez pas à utiliser ce niveau pour des batailles légèrement plus grandes. Bien sûr, si vous préférez vous occuper de moins de choses à la fois, sélectionnez "Less Details" à la place.

Automated Loading (chargement automatique)
Vous pouvez sélectionner automatiquement vos options en utilisant "options parameters" lorsque vous chargez M1 Tank Platoon pour la première fois. Tapez "TANK" suivi des caractères supplémentaires pour préselectionner des options avant d'appuyer sur Entrée. Séparez chaque option avec un espace.
Liste des paramètres pour M1 Tank Platoon :

/J	Utilisation d'un joystick
/NJ	Pas d'utilisation de joystick
/GE	Graphiques : EGA 16 couleurs
/GM	Graphiques : MCGA ou VGA 256 couleurs
/GC	Graphiques : CGA 4 couleurs
/GT	Graphiques : TAndy 1000 16 couleurs
/GH	Graphiques : monochrome Hercules
/AI	Audio (son) : IBM
/AT	Audio (son) : Tandy 1000
/AA	Audio (son) : AdLib
/AN	Audio (son) : néant
/D0	Niveau de détails bas
/D1	Niveau de détails élevé
/O	Les options sont les mêmes que dans le dernier jeu (voir ci-dessous)
/T	Les écrans-titre ne fonctionnent pas (voir ci-dessous)

Exemples : si vous utilisez un PC ou un XT standard sans joystick, des graphiques CGA, des sons PC standards et un niveau de détails bas, chargez le jeu avec "TANK/NJ/GC/AI/DO". Insérez un espace entre chaque paramètre.

Options Repeat (/O) (repéter les options) : à chaque fois que vous démarrez, la simulation sauvegarde un fichier intitulé "OPTS" qui enregistre vos paramètres (y compris les informations sur le joystick). Le paramètre /o lit ces paramètres sauvegardés à partir d'un fichier OPTS. Cette fonction n'aboutit pas la première fois ou lors du chargement du jeu à partir d'une disquette d'origine.

Title Screens (/T) (Ecrans-titre) : ce paramètre d'options annule la séquence titre ainsi que la musique. La toute première fois, utilisez-la avec /O ; c'est-à-dire, "TANK/O/T". Par la suite, elle fait partie du paramètre des options de répétition (/O).

Horsepower Choices (choix de puissance) : M1 Tank Platoon demande énormément d'un micro-ordinateur. Il possède des options très variées, surtout dans la présentation graphique. En général, plus les graphiques sont attrayants, plus la puissance requise est grande.
Les ordinateurs équipés d'un microprocesseur 80286("AT") ou 80386 ("386") sont des machines très puissantes qui peuvent utiliser M1 Tank Platoon dans tous les modes. Cependant, toutes les options de puissance simultanément utilisées ralentiront un 80286 6 MHz ou 8 MHz.

Les ordinateurs équipés d'un microprocesseur 8088 ou 8086 (les PC, XT, Tandy 1000 et PS/ 2 modèles 25 et 30 d'origine) sont des machines de faible puissance, 1/5e à 1/8e plus lentes que les plus grosses machines. Les machines "Turbo" avec des vitesses de 7-10 MHz sont 1/5e de fois plus rapides que les AT, alors que les machines normales de 4,77 MHz sont environ plus rapides d'1/8e. Avec ces machines, MicroProse vous recommande d'éviter de faire des choix qui demandent une puissance élevée, à moins que vous ne fassiez que jeter un coup d'œil.

Graphics Display (affichage graphique) : le choix de l'affichage graphique est déterminant pour les besoins de puissance. Le mode MCGA/VGA nécessite largement plus de puissance que tout autre. A moins que vous vouliez seulement passer le jeu en revue, il n'est pas recommandé sur les machines 8086 ou 8088, y compris sur les PS/2 modèles 25 and 30.

Le mode qui nécessite ensuite le plus de puissance est EGA-16 couleurs, ce qui est trop pour des machines 4,77 MHz 8088 à vitesse normale et correspond à la limite pour une machine "turbo" 7-10 MHz 8086/8088. Le mode 16 couleurs sur Tandy 1000 nécessite moins de puissance que EGA et représente un choix raisonnable pour les machines 7-10 MHz bien que CGA offre une vitesse de fonctionnement plus rapide.

L'environnement qui nécessite le moins de puissance est le CGA 4 couleurs. Même si vous disposez de graphiques plus puissants, MicroProse vous recommande d'utiliser un mode CGA sur toutes les machines 8086 and 8088 4,77 MHz.

Les graphiques monochromes demandent un peu plus de puissance que le CGA 4 couleurs mais pas autant qu'un mode 16 couleurs.

Battle Detail (détails de la bataille) : pendant la bataille, vous pouvez choisir la représentation des objets en 3D. Le choix par défaut correspond au Niveau de détail 1, dans lequel les véhicules sont détaillés. Dans la bataille, appuyez sur "Alt" et sur "d" pour obtenir le Niveau de détail 0. Ce choix élimine les petits détails et demande moins de puissance.

Si vous utilisez une machine 8086 ou 8088 et plus particulièrement une 4,77 MHz, placez-vous sur le Niveau de détails 0 au commencement de toute bataille.

Initial Detail Level (niveau de détail initial) : il est sélectionné au commencement. Il peut être contrôlé par les options de paramètres /D0 et /D1 (voir ci-dessus). Moins de détails implique une légère réduction des forces américaines tout comme des forces ennemies. Un moins grand nombre de véhicules nécessite moins de puissance. Ici encore, si vous avez une machine 8086 ou 8088, sélectionnez l'option de détails minimum (/D0).

Remarque : ne confondez pas les détails de bataille "Alt d' avec les détails de départ /D0-/D1. Ce sont des concepts complètement différents. Le premier contrôle l'apparition des véhicules, le second le nombre total des véhicules impliqués dans la bataille.

VITESSE DE LA BATAILLE

M1 Tank Platoon dispose de cinq vitesses internes qui vont du niveau 0 au niveau 4. De votre point de vue de joueur, les niveaux inférieurs accélèrent le jeu alors que les niveaux supérieurs le ralentissent.

Lorsque vous activez et désactivez le temps accéléré("Alt a"), le niveau de vitesse s'affiche.

L'accélération du temps descend d'un niveau par rapport au temps normal. Cependant, sur les machines 8086 et 8088 où le niveau 0 correspond au temps "normal", l'accélération du temps ne produit aucun effet (parce qu'il n'existe pas de niveau – 1).

Vous pouvez ajuster le niveau de vitesse à l'aide de la touche Insérer. Sur certaines machines, vous trouverez peut-être que les simulations sont trop rapides. Si c'est le cas, utilisez cette touche pour augmenter la vitesse d'un niveau, ce qui ralentit le jeu.Vous pouvez retrouver les niveaux standard en déplaçant Alt a entre la vitesse normale et la vitesse accélérée, ce qui ramène à la vitesse normale.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Les notes les plus récentes concernant ce programme se trouvent sur la disquette dans un fichier ASCII nommé "README". Vous pouvez lire ce fichier à l'aide de commandes standard DOS, telles que "TYPER-EAD.ME".

Si le programme ne se charge pas ou ne fonctionne pas correctement, éteignez votre ordinateur et redémarrez-le. Assurez-vous que DOS et M1 Tank Platoon sont les seuls programmes qui se chargent dans la mémoire. Assurez-vous également que votre ordinateur et votre carte graphique disposent de mémoire suffisante.

BRIEFING & BIVOUAC

Activité	*avec clavier*	*avec joystick*
Contrôleur	Touches du curseur	Joystick
Sélecteur #1	Touche Entrée	Bouton du joystick #1 (haut)
Sélecteur #2	Barre espace	Bouton du joystick #2 (côté)
Quitter le jeu (sortie vers DOS)	Alt q	Alt q

COMMANDES

Commandes point de vue

Commande	PC	Atari St	Amiga	Manuel	Notes
TC Ouvert	F1	F1	F1	p. 39-41	De tout point de vue
TC Fermé	F2	F2	F1	p. 41-43	De tout point de vue
Artilleur	F3	F3	F3	p. 43-47	De tout point de vue
Conducteur	F4	F4	F4	p. 47-50	De tout point de vue
Extérieur char	F9	F9	F9	p. 68	vue du char OP
Extérieur tout véhicule	F10	Maj F9	Maj F9	p. 68	doit être sur la carte

Commandes chef de section & OP

Commande	PC	Atari St	Amiga	Manuel	Notes
OP à char suivant	Maj F9	F10	F10	p. 66	De tout point de vue
Chef à charOP	Maj F10	Maj F10	Maj F10	p. 66	De tout point de vue

Commandes standard Véhicule

Commande	Touche	Manuel	Bouton Visible à ces positions
Sabot (AP)Ammo	1	p. 46	Artilleur (tout petit sur TC avec bouton)
HEATAmmo	2	p. 46	Artilleur (tout petit sur TC avec bouton)
Principal/coaxial	3	p. 46	Artilleur (tout petit sur TC avec bouton)
ordinateur (Normal)/ Vue de la bataille	4	p. 45	Artilleur (tout petit sur TC avec bouton)
Portée Vue de la bataille	5	p. 45	Artilleur (tout petit sur TC avec bouton)
Entrée manuelle deportée	Maj 0-9	p. 45	Artilleur (tout petit sur TC avec bouton)
Grossissement	7	p. 39,41,44	néant (mais la vue change)
Vision de nuit	8	p. 39,41,44,47	Artilleur, Conducteur
Tourner pour faire face	9	p. 40,42,47	TC (les deux), Artilleur
Générateur de fumée On	=	p. 39	Conducteur
Générateur de fumée Off	-	p. 39	Conducteur
Grenades fumigènes (feu)	Retour arrière	p. 39	TC (les deux), Artilleur

Commandes TC Ces commandes sont spécifiques aux deux positions de TC (Tank Commander = commandant de char)

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Joystick	Manuel
Vue/viser en haut	Curseur haut bas	Curseur haut	tirer vers soi	p. 39-40, 41-42
Vue/Viser en bas	Curseur haut	Curseur bas	pousser	p. 39-40, 41-42
Vue/Viser à gauche	Curseur gauche	Curseur gauche	bouger à gauche	p. 39-40, 41-42
Vue Viser à droite	Curseur droit	Curseur droit	bouger à droite	p. 40, 42
Actionner la mitrailleuse		Retour		p. 40, 42

Commandes Artilleur Ces commandes sont spécifiques à la position de l'artilleur

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Joystick	Manuel
Elever canon principal/Coax	Curseur bas	Curseur haut	tirer vers soi	p. 43
Abaisser canon princ./Coax	Curseur haut	Curseur bas	pousser	p. 43
Position de l'artilleur				
Tourner la tourelle à gauche	Curseur gauche	Curseur gauche	bouger à gauche	p. 43
Tourner la tourelle à droite	Curseur droit	Curseur droit	bouger à droite	p. 43
Tirer au télémètre laser		Barre d'espacement		p. 44-45
Tirer au canon ou Coax		Retour		p. 46

Commande du conducteur Ces commandes sont spécifiques à la position du conducteur

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Joystick	Manuel
Ralentir/en arrière	Curseur bas	Curseur bas	tirer vers soi	p. 48
Accélérer/en avant	Curseur haut	Curseur haut	pousser	p. 48
Position du conducteur				
Tourner à gauche	Curseur gauche	Curseur gauche	bouger à gauche	p. 48
Tourner à droite	Curseur droit	Curseur droit	bouger à droite	p. 48
Freiner (arrêt soudain)	Retour	Retour	bouton #1	p. 48

Vieux Manuel

Ordres Véhicule

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Manuel	Notes
Avancer vite	a	a	p. 57	
Avancer lentement	s	s	p. 57	
Arrêter	h	h	p. 57	
Marche arrière	b	b	p. 57	
Tourner à gauche	l	l	p. 56	
Tourner à droite	r	r	p. 57	
Se diriger vers...	*	m	p. 57	
Tourner vers...	**	t	p. 57	
Feu à volonté	f	f	p. 57	
Cesser le feu	c	c	p. 57	
Engager à l'avant	e	e	p. 58	
Engager à l'arrière	d	d	p. 58	
Engager à gauche	<,	<,	p. 58	touche Maj pas maintenue enfoncée
Engager à droite	>.	>.	p. 58	touche Maj pas maintenue enfoncée
Générateur de fumée On	+=	+=	p. 58	touche Maj pas maintenue enfoncée
Générateur de fumée Off	-_	-_	p. 58	touche Maj pas maintenue enfoncée

Ordres Section

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Manuel	Notes
Avancer vite	a	a	p. 62	
Avancer lentement	s	s	p. 62	
Arrêter	h	h	p. 62	
Marche arrière	b	b	p. 62	
Tourner à gauche	l	l	p. 59	
Tourner à droite	r	r	p. 59	
Se diriger vers...	*	m	p. 62	
Tourner vers...	**	t	p. 59	
Feu à volonté	f	f	p. 62	
Cesser le feu	c	c	p. 62	
Former un triangle	Maj W	Maj W	p. 59	illustré en p. 60
Former un V	Maj V	Maj V	p. 59	illustré en p. 60
Former une ligne	Maj I	Maj I	p. 59	illustré en p. 60
Former une colonne	Maj C	Maj C	p. 59	illustré en p. 60
Former un échelon à gauche	Maj L	Maj L	p. 59	illustré en p. 60
Former un échelon à droite	Maj R	Maj R	p. 59	illustré en p. 60
Générateur de fumée On	+=	+=	p. 62	touche Maj pas maintenue enfoncée
Générateur de fumée Off	-_	-_	p. 62	touche Maj pas maintenue enfoncée

* avec le joystick : déplacez le réticule à l'aide du joystick, puis appuyez sur bouton #1
sans joystick : déplacez le réticule avec les touches de déplacement puis appuyez sur Retour
** avec le joystick : déplacez le réticule à l'aide du joystick, puis appuyer sur le bouton feu #2
sans joystick : déplacez le réticule avec les touches de déplacement puis appuyez sur la barre d'espacement

Réseau Radio QG Seulement si le support approprié est disponible

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Manuel	Notes
Avion de combat A-10A	j	j	p. 64,65	avec Maverick et GAU 30 mm
Hélicoptère de combat AH-64A	a	a	p. 64,65	avec Hellfire et Chain 30 mm
Hélicoptère d'observation OH-58D	o	o	p. 64,65	avec mitrailleuse
Bombes mortier 107mm	b	b	p. 63,64	barrage extrêmement explosif

Réseau Radio QG Seulement si le support Chain approprié 30mm GAU est disponible

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Manuel	Notes
Avion de combat A-10A	j	j	p. 64,65	avec Maverick et GAU 30 mm
Hélicoptère de combat AH-64A	a	a	p. 64,65	avec Hellfire et Chain 30 mm
Hélicoptère d'observation OH-58D	o	o	p. 64,65	avec mitrailleuse
Bombes mortier 107mm	b	b	p. 63,64	barrage extrêmement explosif
Bombe fumogene 107mm	s	s	p. 63,64	écran de fumée
Obus HE 155mm	h	h	p. 63,64	barrage extrêmement explosif
Obus Wp 155 mm	w	w	p. 63,64	écran de fumée
Roquettes MRLS 227 mm	r	r	p. 63,64	barrage extrêmement explosif

Vieux Manuel

COMMANDES DE SIMULATION

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Manuel	Notes
Extérieur char	F9	F9	p. 68	vue du char OP
Extérieur tout véhicule	F10	Maj F9	p. 68	doit être sur la carte
Objectifs de la carte				
ON/OFF	Alt m	Alt m	p. 55	recherche l'objectif de la carte on &off
Arrêt	Alt p	Alt p	p. 68	arrêt du matériel aussi possible
Temps accéléré	Alt a	Alt a	p. 69	pas d'effet si puissance faible
Chef (Hide Game)	Alt b	Alt b	p. 69	Appuyez sur Alt pour rejouer
Quitter	Alt q	Alt q	p. 69	Sortie vers DOS
Régler détail	Alt d	Alt d	p. 69	Règle la complexité graphique
Régler volume	Alt v		p. 69	choix entre trois états
Réinstaller Joystick	Alt j		p. 69	Appuyer sur les touches puis "bouger" le joystick.
Régler la vit. de la bataille	Insérer		dans Tech.Sup	voir "notes sur la puissance"

COMMANDES DE LA CARTE

Commande	PC	Atari ST/Amiga	Manuel	Notes
Carte	F5	F5	p. 54	nécessaire avant les autres commandes de la carte
Votre char	F6	F6	p. 54,56	affiche la position du char OP et les données
Section suivante	F7	F7	p. 55,58-63	active les fenêtres de données de la section
Véhicule suivant	F8	F8	p. 55,56-58	active les fenêtres de données du véhicule

Touche Terrain – PC/Atari ST/Amiga

Caractéristique	*AMIGA MCGA/VGA*	*EGA, Tandy*	*CGA*	*ATARI ST*
Terrain ouvert	Vert foncé	Vert clair	Bleu clair	Vert clair
Route	Ligne noire	Ligne noire	Ligne noire	Ligne noire
Bâtiment	Case grise/noire	Case noire	Case pourpre/noire	Case grise/noire
Ruisseau	Ligne bleue	Ligne bleue	Ligne bleue/pourpre	Ligne bleue
Arbre	Point noir/vert	Point vert foncé	Point bleu/noir	Point noir/vert
Marécage ou champ	Zones vert olive	Zones marron	Zones pourpre/bleu	Zones vert foncé
Colline	Zones vert clair Crêtes marron	Zones vert moyen Crêtes marron	Pourpre	Zones vert foncé

Touches des véhicules – PC

Symbole de la carte	*6 ou 256 couleurs VGA/MCGA, EGA,*	*2 ou 4 couleurs Tandy CGA, Monochrome*	*ATARI ST*	*AMIGA*
Principaux chars de combat : M1,M60, T-80, T-72 T-64,T-62,T-55				
Autres AFV : IFV, APC, Voitures blindées, etc.				
Véhicules non blindés : Jeeps et camions				
Infanterie mise à terre				
Hélicoptères : Ah-64A, OH-58D, ou Mi-24 HIND				
Avion de combat américain : "Thunderbolt II" A-10A				
Avion de combat ennemi : "Frogfoot" Su-25				

Le Vieux Manuel

ATARI ST/AMIGA
COMMANDES DE LA SOURIS
La version ST de M1 Tank Platoon admet tout à fait l'utilisation de la souris dans le style ST. Cela signifie des changements importants par rapport au système IBM décrit dans le manuel. Par exemple, les actions de la souris sont commandées par le bouton gauche ou "clic à gauche". **Seulement pour ST** : un clic sur le bouton droit a pour effet de dérouler des menus.
Seulement pour Amiga : le bouton droit maintenu enfoncé a pour effet de dérouler des menus (un "maintien enfoncé à droite").
Toutes les options en dehors de la bataille sont activées par la souris. Le clavier est utilisé uniquement pour effacer et entrer de nouveau noms. Le joystick n'est pas utilisé hors de la bataille. Les actions à l'aide du clavier, de la souris et du joystick sont possibles durant la bataille. Vous pouvez utiliser les commandes clavier et apporter des modifications selon la description du manuel, les commandes souris (description ci-après) ou toute combinaison de votre choix. Au cours de la bataille, le joystick émule les flèches du curseur sur le clavier (le commandeur).
PRÉPARATION POUR LA BATAILLE
Vous devez utiliser une souris pour toutes ces commandes. Ignorez les références faites dans le manuel aux Commandeurs et Sélecteurs. A la place, utilisez la souris pour déplacer la sélection et cliquez sur le bouton gauche lorsque vous avez fait votre choix. Certains écrans ont des boutons jaunes sur lesquels vous pouvez cliquez pour réaliser diverses opérations.
Staff Briefings (pages 31-35) : en déplaçant la souris, la sélection est mise en surbrillance. Cliquez sur le bouton gauche pour valider votre sélection. Consultez la toute première page des instructions où sont répertoriées les différentes sections, vous pouvez démarrer avec une nouvelle section en appuyant sur la touche Esc, en tapant un nouveau nom et en appuyant sur Retour. Cette opération efface l'ancienne section et en crée une toute nouvelle.
Vehicle Identification Quiz (page 33) : comme dans la section instructions, utilisez la souris pour faire votre sélection et cliquez sur le bouton gauche pour valider votre choix.
NOTE POUR LES UTILISATEURS D'AMIGA –
Bivouac – Outfitting (page 35-36) : vous pouvez sélectionner les zones de texte dans la moitié supérieure de l'écran. Cliquez à gauche sur le nom de votre section, un nom de véhicule, un nom d'homme de votre équipe ou l'approvisionnement en munitions. Dans chaque cas, vous verrez des informations détaillées s'afficher dans la moitié inférieure de l'écran.
Pour déplacer un homme (soit dans ce tank soit dans un autre), cliquez sur son nom, puis sur le bouton "XFER" et enfin sur la position désirée. Les positions illégales (voir fenêtre inférieure de la page 36) ne pourront pas être sélectionnées.
Pour promouvoir ou décorer un homme après une bataille, cliquez simplement sur son nom et appuyez sur le bouton approprié. Son rang et sa tâche en cours peuvent empêcher sa promotion (voir fenêtre inférieure de la page 36).
Pour changer le nom d'un homme, cliquez sur le nom, appuyez sur ESC, tapez un nouveau nom et appuyez sur Return. Cette opération donne un nom définitif (vous ne verrez jamais réapparaître l'ancien nom !).
NOTE POUR LES UTILISATEURS D'ATARI : cette opération donne au nouveau nom une valeur définitive lorsque vous sélectionnez "Sauvegarder une section" après une bataille).
Bivouac – Briefing (page 26) : bien que les instructions soient automatiques, vous pouvez en faire une "lecture rapide" en utilisant les boutons jaunes.
"PREV" vous renvoie à la page précédente, "NEXT" à la suivante et "EXIT" aux options bivouac.

COMMANDES DE LA BATAILLE
Vue d'ensemble
RÉSERVÉ AUX UTILISATEURS D'ATARI ST/AMIGA
COMMANDEURS : le "commandeur" vous permet de voir à gauche ou à droite, en haut ou en bas. Vous pouvez utiliser le joystick, les touches du curseur et/ou la souris en guise de "commandeur", chacun opérant de façon différente. Sélectionnez la (les) méthode(s) que vous préférez.
Commandeur souris : dans les positions de l'équipage (TC, Artilleur ou Conducteur), utilisez la souris pour manipuler le dispositif illustré en page 40. La souris déplace les petites cases "Position du commandeur" comme des "curseurs" le long de leurs pistes respectives (la piste horizontale gauche-droite et la piste verticale haut-bas).
Pour déplacer la case, maintenez le bouton gauche enfoncé à son niveau, attendez qu'elle ait changé de couleur, puis faîtes-la glisser le long de la glissière. Plus vous l'amenez loin, plus le mouvement sera rapide. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la glissière revient vers le centre (elle est "chargé"). Pour de petits mouvements, vous pouvez faire un "clic à gauche" le long de la glissière à côté de la case. Il en résulte un mouvement très lent tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé. Lorsque vous le relâchez, le mouvement s'arrête.

NOTE POUR LES UTILISATEURS D'AMIGA –
Commandeur Joystick: le maintien du joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas entraîne une accélération du mouvement dans la direction correspondante. Pour se déplacer lentement, bougez le joystick par à-coups. Le mouvement s'arrête lorsque vous relâchez le joystick (centre).
NOTE POUR LES UTILISATEURS D'ATARI ST : le bouton de tir lancera votre arme principale à cette position (TC ou artilleur) ou activera les freins (conducteur). Cependant, si la flèche de la souris est en haut de l'écran, le bouton fait apparaître à la place le menu déroulant.

Commandeur curseur : une pression sur une touche du curseur lance le mouvement très lentement dans une direction données. Plusieurs pressions répétées ou le maintien de la touche enfoncée accélèrent le

mouvement. Pour arrêter le mouvement, tapez une fois dans la direction opposée. Vous pouvez utiliser à la fois les touches curseur spéciales et les touches de direction sur le pavé numérique.
Haut et bas : contrairement à la version IBM, le bouton "haut" ou le dispositif de la position de commande déplace votre objectif vers le haut, tandis que le bouton "bas" le déplace vers le bas.

NOTE POUR LES UTILISATEURS D'AMIGA – Le menu mode fenêtre : au cours de la bataille, le maintien du bouton droit de la souris enfoncé déroule un menu général. Ce menu vous permet de changer votre point de vue, votre OP (position personnelle) et les commandants. Ces options sont décrites plus en détail en pages 37 et 66-67.
NOTE POUR LES UTILISATEURS D'ATARI : si, au cours de la bataille, vous placez le pointeur de la souris en haut de l'écran et cliquez à droite, un menu général se déroule. Ce menu vous permet de changer de votre point de vue, votre OP (position personnelle) et les commandants. Ces options sont décrites plus en détail en pages 37 et 66-67. Les options du menu reproduisent certaines touches de fonction. Pour sortir sans effectuer de choix, cliquez ailleurs sur l'écran.

Sélecteur #1 : ce sélecteur souvent mentionné dans le manuel, est toujours la touche Retour ou le bouton de lancement du Joystick. (**ATARI ST:** clic sur le bouton droit de la souris).
Sélecteur #2 : également mentionné dans le manuel, c'est toujours la barre d'espacement. Il n'y a pas d'équivalent joystick.

Vue TC non activée par bouton
Cette vue est illustrée en page 39 du manuel. Un clic sur le bouton gauche de la souris dans la zone appropriée déclenche le lanceur de grenades fumigènes.
Le commandeur : le déplacement du commandeur à gauche ou à droite (avec la souris, le joystick ou les touches du curseur) fait basculer la tourelle du TC dans cette direction, y compris sa mitrailleuse. Le déplacement du commandeur vers le haut ou le bas élève ou abaisse votre vue et la mitrailleuse.
Tir : pour actionner la mitrailleuse de .50 M2HB, cliquez avec le bouton gauche sur l'une ou l'autre manette ou sur la zone entre elles. Un simple clic déclenche une explosion à courte distance. Maintenez-le enfoncé pour un tir continu.
Effets zoom : pour utiliser vos jumelles de 7x35, cliquez à gauche sur la vue extérieure. Pour déplacez les jumelles, cliquez avec le bouton gauche dans la même zone.
Nouvelles commandes : il y a un nouveau commutateur, non illustré dans le manuel, à droite des signaux lumineux Round-Loaded et Laser Warning. Ce commutateur active/désactive les intensificateurs d'image (une aide pour la vision de nuit) dans vos jumelles. Il est évident que, si vous n'utilisez pas les jumelles, ce commutateur a un effet nul !

Vue TC activée pour bouton
Cette vue est illustrée en page 41. Un clic avec le bouton gauche de la souris sur la zone appropriée déclenche le lanceur de grenades fumigènes. Un clic sur le commutateur Munitions ou Main-Coax (principal coaxial) donne à l'artilleur l'ordre de changer les munitions ou les types d'armes. Les autres commutateurs ou lumières ne servent qu'à donner des informations. Pour les activer, vous devez vous mettre dans la position de l'artilleur.
Le commandeur : a la même fonction que la vue TC sans bouton (Amiga voir ci-dessus) (ATARIST – voir la section précédente).
Tir : comme dans le véritable M1A1, vous pouvez tirer à la mitrailleuse .50 M2HB du TC avec le hayon fermé. Cliquez à gauche sur la petite poignée à l'extrême-droite, juste en dessous de la fente de visibilité. Comme ci-dessus, un simple clic déclenche une explosion, le maintien du bouton enfoncé produit un feu continu.
Effets zoom : le TC peut basculer entre 1x (normal) et 3x (zoom). Pour ce faire, cliquez à gauche dans la fente de visibilité.
Vision de nuit : lorsque le bouton du TC est poussé vers le haut, il n'y a PAS l'aide pour la vision de nuit. Le viseur thermique est à la disposition de l'artilleur seulement, non du TC. (L'armée US est consciente de cette limitation et a proposé des supports supplémentaires pour la vision de nuit dans les versions à venir du M1).

Vue de l'artilleur
Cette vue est illustrée en page 43 du manuel. Un clic à gauche dans la zone appropriée active les commandes suivants : Smoke Grenade Launchers (lanceurs de grenades fumigènes), Thermal (night) Viewer (viseur thermique de nuit), Computer (Norm)/ Battlesight (ordinateur/vue de la bataille), Main-Coax (principal-Coaxial), Ammunition (munitions) et Magnification Lever (grossissement).
Le commandeur : le déplacement à gauche ou à droite du commandeur (avec la souris, le joystick ou les touches du curseur) fait tourner la tourelle et votre point de vue. Le déplacement vers le haut ou le bas du commandeur élève ou abaisse le canon principal, la mitrailleuse coaxiale et votre vue.
Tirer au laser ou au canon : il est possible de cliquer avec la souris sur les boutons des commandes de l'artilleur. Le bouton GAUCHE actionne le télémètre laser. Le bouton DROIT actionne le canon. S'il est réglé sur "main" (principal), le canon de 120 mm tire une rafale et le chargeur commence immédiatement à recharger. S'il est réglé sur "coax", la mitrailleuse coaxiale tire une salve (avec un clic) ou effectue un tir continu (si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé).
Effets zoom : pour basculer entre les vues 3x et 10x à la disposition de l'artilleur, cliquez à gauche sur la zone de vue ou sur Magnification Lever.

Stabilisation du canon : chaque fois que votre laser touche une cible (c'est-à-dire un véhicule ou des troupes terrestres), le système de stabilisation de la tourelle se met automatiquement en marche. Lorsque le système est en marche, le symbole "*" apparaît dans la mire après la portée. Il s'élève ou s'abaisse pour viser la cible avec l'arme, quel que soit votre mouvement ou celui de la cible.
La stabilisation est très pratique : vous définissez simplement la cible avec le laser et il vous reste seulement à regardez l'arme se diriger vers la cible. Si vous ne tirez pas vite, il est sage de régler à l'occasion la portée avec un autre éclair laser.
Si vous déplacez le commandeur, la stabilisation s'arrête. Si vous gardez la position de l'artilleur, l'homme aux commandes du char prend le commande et fait sa propre sélection de cible (qui peut ne pas correspondre à la vôtre !)

VUE DU CONDUCTEUR

Le commandeur : le déplacement à gauche ou droite du commandeur (avec la souris, le joystick ou les touches du curseur) fait tourner l'engin dans cette direction. Au mouvement vers le haut du commandeur correspond une accélération en avant du char. Si le commandeur est déplacé vers l'arrière, le char ralentit ; si le char est déjà arrêté et que vous déplacez le commandeur vers l'arrière, le char fait marche arrière.
Tir : le conducteur n'a pas d'armes et, par conséquent, ne peut pas tirer. NOTE POUR LES UTILISATEURS D'AMIGA : le bouton de lancement du joystick ou la touche Retour actionnent les freins. Souvenez-vous que, à cause de votre angle de visibilité, les freins sont désactivés lorsque la pédale est en bas et activés lorsque la pédale est en haut.
Effets zoom : le conducteur n'a pas de zoom. La fente de visibilité a toujours une puissance de 1x (normale).
Nouvelles commandes : les commandes du conducteur dans le M1 fonctionnent comme ceux d'une moto. Leur rotation permet de contrôler l'accélération du véhicule. Dans un souci de commodité, un clic avec le bouton gauche de la souris sur l'une des commandes met immédiatement "la pédale au plancher", amenant le véhicule à la vitesse maximale très rapidement. L'avancée du char à vitesse maximale jusqu'à ce que vous utilisiez les freins.
NOTE POUR LES UTILISATEURS D'ATARI ST : le bouton de lancement du joystick ou la touche Retour actionnent les freins. Souvenez-vous que, à cause de votre angle de visibilité, les freins sont désactivés lorsque la pédale est en bas et activés lorsque la pédale est en haut.
Notes pour la conduite : les commandes souris et joystick se recentrent lorsque vous les relâchez, laissant le char en roue libre jusqu'à son arrêt. Les touches du curseur n'ont pas cette fonction. Vous pouvez donc trouver commode d'accélérer avec les touches curseurs, puis de diriger l'engin avec le joystick ou la souris.

LA CARTE

La carte est illustrée en page 56. Toutes les commandes clavier pour la carte sont décrites dans le manuel. Les touches F5, F6, F7 et F8 vous donnent accès à toutes les options de la carte et les touches alphabétiques ordinaires servent à donner des ordres. De plus, vous pouvez utiliser la souris pour un commande de la carte différent et plus intuitif.
Zone de la carte : dans la zone de la carte à gauche, cliquez sur le bouton gauche pour déplacer le réticule sur la carte. Utilisez les touches du clavier "z" et "x" pour faire un zoom arrière ou avant ou déplacez le curseur vers la droite et cliquez sur le texte "Z-zoom" ou "X-unzoom" dans le coin inférieur droit. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, en haut d'un lecteur sur la carte et si le lecteur est placé à cet endroit, vous verrez apparaître la fenêtre de données pour ce lecteur.
Les références du manuel aux ordres "move to" et "turn to" (p. 13, 57, 59, 62) sont inexactes en raison des nouvelles commandes de la souris. Les touches "m" et "t" sont maintenant utilisées pour ces ordres.
Fenêtre de données : la fenêtre de données (à droite de la carte) comprend trois niveaux. Le niveau supérieur indique Carte. Pour aller vers une section alliée, cliquez à gauche sur la liste des armées US. Vous déroulerez les données concernant votre première section MBT de chars M1/M1A1.
Le niveau intermédiaire le plus élevé est celui des informations sur les sections, sur fond gris. Cliquez avec le bouton gauche sur le coin supérieur gauche (sur le symbole véhicule) pour retourner à la touche carte. Cliquez à gauche sur le nom de la section en haut pour passer à la section suivante. Cliquez à gauche sur un véhicule individuel de la section pour voir un véhicule spécifique.
Le niveau inférieur donne des informations sur un véhicule spécifique dans une section (sur fond blanc). Cliquez à nouveau avec le bouton gauche dans le coin supérieur gauche (sur le symbole) pour dérouler les données de la section. Cliquez avec le bouton gauche sur le nom du véhicule (en haut) pour voir le véhicule suivant de cette section. En ce qui concerne les chars de votre section, cliquez avec le bouton gauche sur un homme pour vous rendre à cette position, ce qui vous fait sortir de la carte. Chaque fois que vous cliquez avec le bouton gauche pour vous rendre à une position de l'équipage, votre OP (point d'observation) est automatiquement transféré sur ce char (voir page 66 pour plus de détails sur votre OP).
Au niveau de la section (centre) et du véhicule (en bas) vous pouvez donner des ordres à la section (pages 58-63) ou au véhicule (pages 56-58). Déplacez le curseur à l'aide de la souris sur l'ordre pour le sélectionner et cliquez avec le bouton de gauche. Les équivalents clavier sont indiqués à côté de chaque ordre.
Pour changer les commandants d'un char à l'autre, vous devez utiliser le clavier ou le menu déroulant à droite. Voir page 66 pour plus de détails.

LA VUE EXTÉRIEURE

Cette vue est décrite en page 68. Dans la version Amiga, une série de boutons de commande souris est affichée en haut de l'écran, avec leurs équivalents clavier indiqués en bleu. Vous pouvez accélérer la vue de gauche ou de droite en cliquant de façon répétée sur le même bouton. Pour arrêter de tourner, cliquez une fois dans la direction opposée. Comme décrit dans le manuel, l'option "Turn to this Facing" fait tourner le véhicule pour s'adapter la direction de votre champ de vision.

RÉSERVÉ À ATARI ST

ACCÉLÉRATION DU TEMPS

M1 Tank Platoon a deux commandes d'accélération du temps. La touche Alt a permet de basculer entre le temps normal et le "temps double", qui a une vitesse inférieure. C'est la seule touche recommandée pour le réglage du temps.

Copyright © 1989 MicroProse Software, Inc.

Le Vieux Manuel