

PLATON

La primera víctima de la guerra es la inocencia



ocean

ERBE
Salmuera

Dici

PLATOON

Eres un joven recluta y formas parte de un pelotón de cinco soldados dentro de territorio enemigo. Sin preparación y teniendo que hacer frente a numerosos retos, no sólo debes sobrevivir a los sufrimientos físicos, sino también conservar tu juicio entre los horrores e injusticias de la guerra.

A lo largo del juego deberás superar diferentes dificultades en diferentes medios y finalmente sobrevivir con tu moral y tu juicio intactos. Esta experiencia se divide en 6 partes y en cada una aparecerán problemas aún más difíciles. Habrá víctimas, como en cualquier guerra, y la primera víctima de este joven soldado va a ser su inocencia.

AMSTRAD

Cassette CPC 464

Mete la cinta rebobinada en el cassette, pulsa CTRL + ENTER y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Si tienes una unidad de disco incorporada, teclaea TAPE + ENTER, después RUN + ENTER.

CPC 664 y 6128

Mete la cinta rebobinada en el cassette y teclaea TAPE + ENTER. Después pulsa CTRL + ENTER y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Nota sólo para 64K

Debido a la gran cantidad de códigos incluidos en Platoon, el juego se carga en tres partes que se jugarán una detrás de otra.

(Solamente podrás cargar la sección siguiente cuando hayas completado la sección actual.)

Las secciones del juego son:

Carga 1: Jungla 1 y Aldea.

Carga 2: Red de Túneles y Bunker.

Carga 3: Jungla 2 y Trinchera.

La cara A de la cinta de cassette contiene datos comunes que se cargan dentro de la memoria, y después sucesivamente entran las cargas 1, 2 y 3. Si pierdes (en las secciones 2 ó 3) y tienes que volver a empezar, no es necesario que vuelvas a cargar estos datos comunes. Pon la cara B y carga la primera sección (para hacer esto rebobina la cara B y cárgala por

secciones como ya hiciste anteriormente). (Esta información también se encuentra en las pantallas de aviso que deberás seguir en todo momento.)

NOTA: 128K carga el juego completo sólo desde la cara A.

Disco

Mete el disco en la unidad y pulsa CPM + RETURN. El juego se cargará automáticamente. Recuerda dejar el disco en la unidad ya que el programa se va cargando a medida que avanza el juego.

Controles

Tanto el teclado como las opciones joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO son totalmente redefinibles. La tecla de lanzamiento de granadas es redefinible tanto en las opciones joystick como en las del teclado. Sólo en las etapas 1 y 2 se puede redefinir la tecla que llama al panel de status.

COMMODORE

Cassette

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Sigue la orden que aparece en pantalla - PULSA PLAY EN EL CASSETTE (PRESS PLAY ON TAPE). El programa se cargará automáticamente. Para la carga C128 pulsa G064 (RETURN), después sigue las instrucciones C64.

Debido a la gran cantidad de códigos incluidos en Platoon, el juego se carga en tres partes que se jugarán una detrás de otra.

(Solamente podrás cargar la sección siguiente cuando hayas completado la sección actual.)

Las secciones del juego son:

Carga 1: Jungla 1 y Aídea.

Carga 2: Red de Túneles y Bunker.

Carga 3: Jungla 2 y Trinchera.

La cara A de la cinta de cassette contiene datos comunes que se cargan dentro de la memoria y después sucesivamente entran las cargas 1, 2 y 3. Si pierdes (en las secciones 2 ó 3) y tienes que volver a empezar, no es necesario que vuelvas a cargar estos datos comunes. Pon la cara B y carga la primera sección (para hacer esto rebobina la cara B y cárgala por secciones como ya hiciste anteriormente). (Esta información también se encuentra en las pantallas de aviso que deberás seguir en todo momento.)

Disco

Selecciona Modo 64. Mete el disco en la unidad y pulsa LOAD 8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de presentación y el programa se cargará automáticamente.

El juego se carga por partes y es necesario completar una de ellas para pasar a la siguiente. Deja el disco en la unidad y sigue las instrucciones que aparecen en las pantallas de aviso.

Controles

Típicas opciones joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO en el Portal 2. Para el lanzamiento de granadas se utiliza la BARRA ESPACIADORA.

M: Música sí.

O: Música no (sólo efectos sonoros).

RUN/STOP: Finalizar juego.

SPECTRUM

Cassette

LOAD " ENTER.

Nota sólo para 48K

Debido a la gran cantidad de códigos incluidos en Platoon, el juego se carga en tres partes que se jugarán una detrás de otra.

(Solamente podrás cargar la sección siguiente cuando hayas completado la sección actual.)

Las secciones del juego son:

Carga 1: Jungla 1 y Aldea.

Carga 2: Red de Túneles y Bunker.

Carga 3: Jungla 2 y Trinchera.

La cara A de la cinta de cassette contiene datos comunes que se cargan dentro de la memoria y después sucesivamente entran las cargas 1, 2 y 3. Si pierdes (en las secciones 2 ó 3) y tienes que volver a empezar, no es necesario que vuelvas a cargar estos datos comunes. Pon la cara B y carga la primera sección. (Para hacer esto rebobina la cara B y cárgala por secciones como ya hiciste anteriormente). (Esta información también se encuentra en las pantallas de aviso que deberás seguir en todo momento.)

Spectrum + 3

Mete el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción "LOADER". El programa se cargará automáticamente.

Controles

Joysticks: Kempston, Sinclair y Cursor.

Típicas opciones joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO.

NOTA: La tecla de lanzamiento de granadas es redefinible tanto en las opciones joystick como en las del teclado. Sólo en las etapas 1 y 2 se puede redefinir la tecla que llama al panel de status.

JUNGLA Y ALDEA

Debes guiar a tu pelotón a través de la densa jungla vietnamita y llegar hasta la aldea. Una vez allí, buscarás en las cabañas objetos que te sean útiles y finalmente descubrirás una trampilla que te llevará a una red de túneles subterráneos.

En la jungla existen muchos peligros como por ejemplo patrullas armadas, trampas de cables, asesinos que disparan desde los árboles y expertos franco-tirados que esperan escondidos. Durante tu marcha busca una caja de explosivos que ha sido dejada por otro pelotón, recógela antes de llegar al puente ya que éste deberá ser destruido para evitar que una gran patrulla os persiga (ésta puede aniquilaros totalmente...).

Para destruir el puente debes tener el TNT antes mencionado; cuando cruces el puente el explosivo será colocado automáticamente.

Recoge y utiliza las provisiones de víveres, municiones y medicinas dejadas por el enemigo. Repártelas equitativamente entre los soldados de tu pelotón.

Objetivos:

1. Encontrar los explosivos.
2. Encontrar el puente.
3. Colocar los explosivos en el puente.
4. Encontrar la aldea.
5. Buscar una linterna y un mapa en las cabañas.
6. Encontrar la trampilla.

CONTROLES

Con tu joystick controlas a un solo hombre.

ARRIBA: SALTO/ANDAR ARRIBA/ENTRAR A LA CABAÑA/EXAMINAR EL OBJETO.

IZQUIERDA: ANDAR IZQUIERDA.

DERECHA: ANDAR DERECHA.

ABAJO: AGACHAR/ANDAR ABAJO/DEJAR LA CABAÑA.

DISPARO: DISPARA.

ESPACIADOR: LANZAR GRANADA.

NOTA: Cuando pulsas ARRIBA con tu joystick, el que saltes o andes hacia arriba dependerá de si hay o no una salida por encima de ti. La misma norma se aplica cuando utilizas ABAJO. La opción de EXAMINAR OBJETO sólo es posible cuando te encuentres dentro de la cabaña y frente al objeto requerido.

PARA COMMODORE: Las teclas de F1 y F7 llaman al PANEL DE STATUS que te permitirá conocer el estado de tu pelotón y transferir el control a otro soldado si así fuera necesario. Esto se hace pulsando con tu joystick ARRIBA, ABAJO y DISPARO.

STATUS Y PUNTUACION

Moral

Indica cuál es el estado de ánimo de tu pelotón. La moral disminuye cada vez que uno de tus soldados es herido y cuando se dispara contra un vietnamita desarmado. Cuando la moral está a cero se considera que el pelotón es inactivo y el juego finaliza. La moral aumenta cuando se consiguen viveres y medicinas.

Golpes

Cada vez que uno de los componentes del pelotón sea herido, éste se apuntará un golpe. Cuando tenga cuatro golpes morirá y en el panel de status aparecerá como «caído en acción». El juego finalizará cuando todos los integrantes del pelotón estén muertos.

Municiones

Número de granadas abandonadas.

Cartuchos de munición abandonados.

Estas pueden aumentar cuando se recoge munición dejada en los alrededores.

Puntuación

Aumenta matando a soldados enemigos, recogiendo objetos útiles y destruyendo el puente o cualquiera de las trampas. Al finalizar esta sección, el conseguir una gran bonificación dependerá del número de soldados activos que queden en el pelotón.

SUGERENCIAS

- Ten cuidado con los enemigos que saltan desde los árboles o salen desde las trampillas, junto a tus pies —una granada bien colocada destruirá al último.
- Cuando un soldado de tu pelotón esté gravemente herido (por ejemplo, 2 o más heridas), transfiere el control a otro soldado para asegurar en lo máximo posible la supervivencia del pelotón.
- Cuando estés a punto de recoger víveres y medicinas, pasa el control a los que tengan más necesidad de ellas.
- Planea esta sección y podrás completarla.

RED DE TUNELES

Dejando al resto del pelotón en la aldea, te ofreces como voluntario para bajar por la trampilla y encuentras toda una red de túneles subterráneos. Dispones de una linterna y de un mapa que te permitirán encontrar el camino, como se muestra en el lateral derecho de la pantalla. Tu posición quedará indicada por una flecha que apunta hacia la dirección en que te orientes.

Ten cuidado: los túneles están llenos de guerrilleros que dispararán al verte. Normalmente aparecen cerca de las esquinas, pero algunos de ellos tienen la mala costumbre de nadar a través de las aguas del túnel y de surgir repentinamente frente a ti... ¡el cuchillo que llevan no está ahí por motivos de decoración! En el túnel hay varias habitaciones en las que encontrarás artículos valiosos, como por ejemplo cajas de la Cruz Roja (que curarán uno de tus GOLPES) y munición. Es importantísimo que encuentres dos cajas de bengalas y una brújula, ya que las vas a necesitar en la sección siguiente. (Cuando entres en una habitación posiblemente te tengas que enfrentar a un guerrillero o incluso puede ser que una de las cajas tenga trampa.)

CONTROLES

Con el joystick controlas tus movimientos y la mira del fusil.

Hay tres modos de control:

ARRIBA: (A) Mover hacia delante/(B&C) Mover la mira hacia abajo.

IZQUIERDA: (A) Girar izquierda/(B&C) Mover la mira a izquierda.

DERECHA: (A) Girar derecha/(B&C) Mover la mira a derecha.

ABAJO: (B&C) Mover la mira hacia abajo.

DISPARO: (A&B) Disparar (C) Examinar objeto.

CONTROL MODO A

Movimiento a través de los túneles. Cuando aparece un soldado enemigo el control cambia al Modo B.

CONTROL MODO B

Movimiento de la mira del fusil en los túneles. Muévelo en dirección a un blanco y pulsa DISPARO. Si te hieren el control volverá al Modo A.

CONTROL MODO C

Cuando entres en una habitación mueve la mira y pulsa DISPARO para examinar los objetos. Si se necesitan serán recogidos automáticamente. Para dejar la habitación pulsa DISPARO con la mira sobre el icono de salida (botón a la derecha).

STATUS Y PUNTUACION

Moral

Indica cuál es el estado de ánimo de tu pelotón. La moral disminuye cada vez que seas herido. Cuando la moral está a cero se considera que el pelotón es inactivo. La moral aumenta cuando se consiguen víveres y medicinas.

Golpes

Cada vez que resultes herido, te apuntarás un GOLPE. Cuando tengas 4 GOLPES morirás y el juego finalizará.

Munición

Cartuchos de munición abandonados.

Puntuación

Aumenta cada vez que ganas en un enfrentamiento contra el Viet-Cong, cuando recoges objetos útiles y cuando encuentras la salida.

SUGERENCIAS

- En esta sección no hay aldeanos, por lo que todos los personajes que aparecen son enemigos.
- Busca en todas las habitaciones y recuerda dónde se encuentran las cajas con trampa.

EL BUNKER

Fuera de la red de túneles te encontrarás en una trinchera. Ya es de noche, estás cansado, dudas del terreno y de la posición del enemigo. Decides descansar en la trinchera hasta que llegue alguna orden del Cuartel General. Desafortunadamente un grupo de guerrilleros sospecha dónde te encuentras y no dudarán en atacarte. Tú tienes un arma y bengalas con las que puedes iluminar el cielo y ver la silueta del enemigo en el horizonte. Pero las provisiones se agotan y las bengalas sólo iluminan durante un tiempo limitado. Asegúrate que disparas a cada hombre que ves ya que cada fogueo de tu fusil delatará tu posición y cualquiera que quede con vida podrá fácilmente localizarte y matarte.

CONTROLES

El joystick mueve la mira del fusil. Para lanzar una bengala coloca la mira del fusil sobre la bengala (botón a la derecha) y pulsa DISPARO.

ARRIBA: MOVER MIRA ARRIBA.

ABAJO: MOVER MIRA ABAJO.

IZQUIERDA: MOVER MIRA A IZQUIERDA.

DERECHA: MOVER MIRA A DERECHA.

DISPARO: DISPARA.

STATUS Y PUNTUACION

Moral

Indica cuál es el estado de ánimo de tu pelotón. La moral disminuye cada vez que resultas herido. Cuando la moral está a cero se considera que el pelotón es inactivo y el juego finaliza.

Golpes

Cada vez que resultes herido te apuntarás un GOLPE. Cuando tengas 4 GOLPES morirás y finalizará el juego.

Municiones

Cartuchos de municiones abandonados.
Número de bengalas abandonadas.

Puntuación

Tu puntuación aumenta disparando a los atacantes.

SUGERENCIAS

- Dispara inmediatamente a los atacantes.
- Conserva las municiones y las bengalas, lanza las bengalas regularmente y mata a los enemigos apuntándolos con precisión y utilizando ráfagas cortas de fuego: no lances grandes ráfagas de fuego imprecisas.

LA JUNGLA

Habiendo sobrevivido sin dormir a una noche angustiosa, marchas en busca del Sargento Elías —tu jefe de pelotón—. Te encuentras con el Sargento Barnes, quien te dice que Elías está muerto, caído en combate. Pero poco después, desde la distancia, descubres que Elías está vivo y está siendo cruelmente perseguido por varios guerrilleros. Con tus propios ojos ves cómo el Sargento es aniquilado por una ráfaga de disparos y en ese momento tu ánimo e inocencia quedan aún más destrozados. Piensas en el Sargento Barnes y llegas a la conclusión que él es indirectamente responsable de la muerte de Elías por no haberle ayudado.

Antes de poder aclarar tus ideas oyes un ruido y te acercas a la radio: es un mensaje del General. Han planeado un ataque aéreo para las 10:00 horas. Eso significa que en dos minutos esa zona de la jungla, densamente ocupada por guerrilleros va a ser bombardeada con Napalm. Aún tienes tiempo de llegar a una zona segura y protegerte del ataque aéreo. Te han dado indicaciones para que con la brújula llegues a un área segura. Vete hacia ella inmediatamente.

DESARROLLO DEL JUEGO

La brújula (parte superior derecha) indica en qué dirección vas, siempre dirigiéndonos hacia el norte. Cada una de las pantallas muestra en qué zona de la jungla te encuentras. Corre hacia la parte superior de cada zona, evita el fuego del Viet-Cong, los franco-tiradores y otros peligros, como por ejemplo alambres de espinos y minas semi-enterradas. Hay varias rutas a

través de la jungla; solamente algunas te permitirán que llegues a tiempo a tu destino.

CONTROLES

Utiliza el joystick y consigue que tu hombre salve los obstáculos y el fuego enemigo. Gira a derecha o izquierda en la parte superior de cada zona.

IZQUIERDA: MOVER A IZQUIERDA.

DERECHA: MOVER A DERECHA.

ARRIBA: MOVER LA PANTALLA HACIA ARRIBA.

ABAJO: VOLVER A LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA.

DISPARO: DISPARA.

SUGERENCIAS

- Descubre cuál es la ruta más rápida y utilízala siempre. No dejes de moverte, ya que el fuego del enemigo va directamente contra tí.
- Para llegar a tiempo, deberás pasar muy rápidamente por algunas pantallas. Otras, más difíciles, sólo serán superadas cuando el camino esté libre de enemigos.

LA TRINCHERA

Tras haber llegado a una zona segura descubres al Sargento Barnes dentro de una trinchera. Él se ha dado cuenta de tus sospechas con respecto al Sargento Elías y decide que éste es un buen momento para eliminarte sin dejar rastros, sin dejar evidencias. Desde la trinchera te dispara con su ametralladora y te lanza granadas. Teniendo en cuenta el inminente ataque aéreo y guiado por tus deseos de venganza, decides que sólo hay una forma de actuar. Debes conseguir que el Sargento Barnes salga de su bunker. La situación del Sargento Barnes hace ineficaz el uso de la ametralladora por lo que decides atacar frontalmente utilizando las granadas. Necesitarás conseguir cinco tiros directos a la trinchera. Al comienzo de esta pantalla encontrarás una caja de granadas que deberás recoger inmediatamente.

CONTROLES

IZQUIERDA: MOVER A IZQUIERDA.

DERECHA: MOVER A DERECHA.

ARRIBA: MOVER LA PANTALLA HACIA ARRIBA.

ABAJO: VOLVER A LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA.
DISPARO: LANZAR GRANADAS.

STATUS Y PUNTUACION

Tu puntuación aumenta cada vez que alcanzas la trinchera de Barnes y cuando consigas destruirlo así es que aguantas tanto!

SUGERENCIAS

- No dejes de moverte por las razones que ya hemos explicado.
- Recoge tus granadas inmediatamente.