



THE LOST PATROL

28 intermediate pictures, 10 of which are animated, 5 digitised sequences, 5 arcade sequences, 5 character interaction scenes.

SCENARIO

June 7th, 1966; A U.S. helicopter returning troops from a period of R'n'R in Saigon crashes in the remote central highlands of Vietnam. Now the seven survivors of that crash face a nightmare trek across 57 miles of harsh terrain that is infested with booby traps and enemy soldiers. The journey to Do Hoc, the nearest U.S. base, would test the most able of teams - but with little food or ammunition their chances of making it home are less than slim, their mission is now your mission - are you a survivor?

You take the part of Sgt. Weaver, the only officer left to take charge of the remaining crew. It is important that you learn the individual characters of your team, as completing the mission may hinge upon their reactions to your decisions. Also, during your encounters with the Vietnamese people (Montagnards in the mountain areas) show restraint and caution - all may not be as it seems.

Finally, the only known rule of Jungle Warfare during those early years was "The Night Belongs to the V.C....", the rest is for you to discover.

LOADING

ATARI ST

Switch your computer off. Insert the first disk and switch the computer back on. The program will load automatically. Follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk into the primary drive and switch your computer on. The program will load automatically.

AMIGA 1000

Insert the Kickstart disk into the primary drive and switch your computer on. When the Workbench prompt appears, insert the program disk and the game will load automatically.

Sgt Charlie Weaver

U.S. Residence; Springfield, Illinois.

Status; 6' 9", 163 Pounds

29 years old, single. 2 years army service - 10 months in Vietnam on W.H.A.M. mission, intelligence. Decorated for valour during action in the An Loc Province during October 1964.

PTE William Blom

U.S. Residence; Pittsburg, Pennsylvania.

Status; 6' 1", 168 Pounds

24 years old, married, one child. Six months active service in Vietnam. Aikido 2nd dan.

PTE Robert Case;

U.S. Residence; Columbus, Ohio.

Status; 5' 11", 147 Pounds

31 years old, married, 2 children. Nine months active service in Vietnam.

PTE Harvey Moore;

U.S. Residence; Fayetteville, North Carolina.

Status; 5' 8", 162 Pounds

22 years old, single. Six months active service in Vietnam.

PTE Richard Backman;

U.S. Residence; Bangor, Maine

Status; 5' 10", 161 Pounds

28 years old, single. Fourteen months army service, six months active in Vietnam. Highly proficient marksman.

PTE David Cain;

U.S. Residence; West Liberty, Kentucky.

Status; 6' 0", 163 Pounds

27 years old, single. Seven months active service in Vietnam.

PTE Juan Gomez;

U.S. Residence; Montgomery, Texas

Status; 5' 6", 132 Pounds

24 years old, married, two children. Nine months active service in Vietnam.

GLOSSARY

AK-47	- Assault rifle used by Viet Cong and NVA.
AWOL	- Absent without official leave.
C. RATIONS	- U.S. Field Rations.
DIDI MAU	- Vietnamese for 'Go Away'.
GRUNT	- Infantryman
GREENS	- Army basic issue clothes.
HOOSH	- Tent or, later, peasant hut.
KIA	- Killed in action.
CLICK	- Kilometer.
M16	- U.S. assault rifle standard issue.
MAMA-SAN	- Pidgin English for any older Vietnamese woman.
MIDEVAC	- Medical evacuation, usually by helicopter.
NCO	- Non-commissioned officer, i.e. Sergeant.
NVA	- North Vietnamese Army.
R AND R	- Rest and recreation leave.
RPG	- Rocket propelled grenade used by enemy forces.
TAIL-END CHARLIE	- Last man in a patrol.
VIET CONG	- Vietnamese Communist, South Vietnamese Guerrilla Forces.
WIA	- Wounded in action.

MOVEMENT

Speed of progress can be changed by clicking upon the centre of the compass icon. Movement is made by clicking upon any of the cardinal points of the compass icon.

Terrain features such as hills, rivers, or jungle will slow your movements as in real life. Using the grid icon will enter more detailed terrain descriptions to the control panel message slot.

The arrow icons scroll the map area; if using a mouse, click right button to release from this mode.

MORALE

The 'M' icon takes you to the team morale screen where current injuries are shown along with each members strength and morale ratings. Clicking upon the 'lead' icon chooses that member as the head of the team file as they move across country. Clicking upon the 'scout' icon chooses team member as Pointman, guarding your flank and checking ahead for VC. Maximum of 2 Pointmen can be selected.

The menu bar at the top of the control panel will give you a number of choices.

Traps; Allows you to deploy booby traps in your walk - useful for discouraging any enemy soldiers who may be following you.

Food; Governs the food allocation. Normally food is issued automatically at the beginning of any 'rest' or 'dig in' period.

Rest; For short periods. The left mouse button increase the length of Rest and advances the time in ten minute units.

Dig In; For use at night, controlled as 'rest', but each time unit is one hour. Both 'Rest' and 'Dig In' will restore strength and morale to some degree.

MINEFIELD

Some areas, such as VC bunkers, may be protected by a surrounding minefield. Pick a member of your team to clear a path to your objective. Button Stab.

Using the FIRE/LEFT mouse button you can stab at the ground to reveal the outline of suspected mines. Of course, stabbing or crawling directly upon the detonator of a mine will cause instant death to your men. Due to the soft nature of the ground mines may not remain visible for any great length of time, thus great care must be taken when back tracking on your route.

BATTLE SEQUENCE

Pinned inside a ruined farmhouse you battle a VC force of unknown size and strength. Both grenades and ammunition must be used sparingly if you are to survive.

Use left mouse/joystick to rise up from behind the wall which protects you, then place the crosshairs over enemy soldiers and fire/right mouse to dispose of them. Grenades can be thrown using the 'grenade' icon to make ready, then aiming and firing as for gunfire. Team fire can be regulated by utilising either the 'heavy' or 'normal' icons:- Remember that more rapid shooting may at times be less accurate than normal fire. Each shot you fire will be taken as due performance from the rest of your team; your ammunition reducing accordingly. Remaining too long above wall level will bring heavy injuries, too long below and your position may be over-run. Retreating can be dangerous during a full scale battle.

BATTLE READOUT

Small skirmishes with the enemy will be displayed as a readout of ammunition, grenades and current injuries, rate of fire, etc, as for full 'battle sequence'.

Updates on the battle will be displayed in the control slot at regular intervals.

GRENADE SECTION

While crossing open ground you are suddenly attacked by machine gun fire. As the VC are too well entrenched to be knocked out with normal rifle fire, using grenades to destroy them is a dangerous last resort to free your position.

Pull the pin from a grenade using space bar, mouse or joystick. You then have up to 5 seconds to aim your grenade with the crosshairs, build up strength with joystick/mouse, releasing same to actually throw the grenade. Details of injuries sustained etc will be displayed to the control slot.

HAND TO HAND

Your scouts may encounter VC soldiers guarding temporary daytime arms or supply bunkers. As total silence is imperative so as not to alert any other Viet Cong who may be close by, your scout will choose an unarmed attack. Should he fail to report back to the group at the designated time he will be regarded as 'MIA' and left behind.

Using 'retreat' may alert the enemy to your position.

KEYBOARD

Cursor keys for RIGHT, LEFT, DOWNWARD movement.

X - PUNCH
Z - KICK

JOYSTICK

Joystick LEFT, RIGHT, DOWN for corresponding movement.

FIRE - PUNCH
FIRE +LEFT- KICK

Allowing your strength bar in the control panel to reach zero will count as the death of the designated member.

SNIPER SECTION (Joystick or mouse only)

Pinned down by enemy sniper fire you must use the telescopic sights of your rifle to locate the distant enemy then dispose of him. As you and each of your men have differing levels of skill as a sharpshooter - and of course you have limited supplies of ammunition - it is important that you choose the man to use the rifle most carefully.

Choosing to retreat from the area will be dangerous under the circumstances. Cycle through your team's names and abilities with the 'team' icon. Once selected, click upon the 'scope' icon for a magnified view of the terrain which can be searched for tell-tale flash of the sniper's rifle. Remember that the steadiness of the sights corresponds to the ability of the man holding the rifle!

HINTS & TIPS

1. Maintain morale
2. It is not always advisable to shoot first and ask questions later.
3. For the arcade sequences ensure you select the right man for the job.

THE LOST PATROL

Its program code and graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARD. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Game Design and Graphics by Ian Harling

Coding by Simon Cooke

FX by Jonathan Dunn

Produced by DC Ward

©1989 Ocean Software Limited

All rights reserved.

THE LOST PATROL

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

SCENARIO

7 juin 1966: un hélicoptère américain, chargé de ramener des troupes en fin de permission à Saigon, s'écrase dans les montagnes isolées du centre du Vietnam. Les sept survivants de cette catastrophe vont alors devoir affronter la traversée cauchemardesque de 90 Km. d'un terrain accidenté, infesté de pièges et de soldats ennemis. Le parcours qui mène à Do Hoc, la base américaine la plus proche, mettra à rude épreuve les troupes les plus expérimentées. Mais avec peu de nourriture et de munitions, les chances de rallier leur base sont plus minces. Leur mission est la vôtre: êtes-vous de la race des survivants?

Vous prendrez le rôle du Sergeant-Major Weaver, seul officier parmi les rescapés de l'équipage. Il est essentiel que vous appreniez à connaître la personnalité des membres de votre groupe puisque le succès de la mission peut dépendre des réactions que susciteront chez eux vos décisions. En outre, vous devrez faire preuve de prudence et de modération au cours des rencontres avec les Vietnamiens (populations des régions montagneuses): les apparences peuvent être trompeuses. Une seule certitude: «unique règle de la Guerre la plus résumée»: «La Nuit Appartient aux Vietnams». Le reste c'est à vous de le découvrir.

MISE EN ROUTE

ATARI ST

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

AMIGA 500

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

AMIGA 1000

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

Sergeant-Major Charlie Weaver:

Lieu de résidence aux Etats-Unis: Springfield, Illinois.

Pêche Signalétique: 1,75 m; 69 Kg

29 ans; célibataire; 2 enfants d'ancienneté dans l'armée dont 10 mois au Vietnam dans le cadre de la mission de renseignements W.H.A.M. Médaille de bravoure reçue pour participation à l'opération conduite dans la Province de An Loc en octobre 1964.

Soldat William Blom: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Pittsburg, Pennsylvanie.

Pêche Signalétique: 1,85 m; 76 Kg

24 ans; marié; un enfant; six mois de service actif au Vietnam. 2ème dan d'Aikido.

Soldat Robert Case: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Columbus, Ohio.

Pêche Signalétique: 1,80 m; 66,5 Kg

31 ans; marié; 2 enfants; neuf mois de service au Vietnam.

Soldat Harvey Moore: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Fayetteville, Caroline du Nord.

Pêche Signalétique: 1,73 m; 73 Kg

22 ans; célibataire; six mois de service actif au Vietnam.

Soldat Richard Backman: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Bangor, Maine.

Pêche Signalétique: 1,78 m; 73 Kg

22 ans; célibataire; quatorze mois d'ancienneté dans l'armée dont six mois de service actif au Vietnam. Tireur d'élite de tout premier ordre.

Soldat David Cain: Lieu de résidence aux Etats-Unis: West Liberty, Kentucky.

Pêche Signalétique: 1,83 m; 74 Kg

27 ans; célibataire; sept mois de service actif au Vietnam.

Soldat Juan Gomez: Lieu de résidence aux Etats-Unis: Montgomery, Texas.

Pêche Signalétique: 1,68 m; 60 Kg

24 ans; marié; deux enfants; neuf mois de service actif au Vietnam.

GLOSSAIRE

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

DEPLACEMENTS

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

MORAL

L'icône "M" vous permet d'accéder à la page "Moral" qui fait état des blessures, de la vigueur et du niveau de moral de chaque membre du groupe. En déclenchant l'icône "lead", vous choisissez un certain membre du groupe comme chef de file au cours de l'avancée à travers la jungle. En utilisant l'icône "scout" vous désignez un homme du groupe comme éclaireur, vous priez ainsi votre fiancé ou votre épouse d'être vigilant. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 2 éclaireurs. La barre menu située en haut du panneau de contrôle vous offrira un certain nombre de choix. Piéges: vous permet de déployer des pièges le long de votre avancée pour décourager d'éventuels soldats ennemis qui marcheraient sur vos pas. Vivres: concerne la distribution des vivres. Généralement les vivres sont automatiquement distribués à l'heure de la toute période de halte ou de retriement. Halte: Concerne des arrêts brefs. Le bouton souris gache accroit la durée des haltes et augmente le temps d'arrêt par unités de dix minutes.

Retenacement: A utiliser la nuit; contrôler comme "halte", mais l'unité de temps correspond à une heure. Les "haltes" et les "retenancements" redonneront une certaine vigueur et un certain moral aux hommes.

CHAMPS DE MINES

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

SEQUENCE DE BATAILLE

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

DECOMPTÉ BATAILLE

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

SECTION GRENADE

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

CORPS A CORPS

Vous éclairez souvent rencontrer des soldats Vietnams chargés de garder de l'artillerie de jour ou des blockhaus de soutien temporaires. Puisqu'un silence complet est de rigueur pour ne pas alerter un autre Vietcong qui serait éventuellement dans les parages, votre éclaireur choisira d'attaquer sans arme. S'il ne réussit pas à rejoindre le groupe pour rapporter, vous le déclarerez disparu à l'écran. S'il ne réussit pas à rejoindre le groupe pour rapporter, vous le déclarerez disparu à l'écran. La "retraite" peut renseigner l'ennemi sur votre position.

CLAVIER

Déplacements à DROITE, à GAUCHE et vers le BAS.

X - PUNCH (coup de pied)

Z - KICK (punch de pied)

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

SECTION SNIPER (TIREUR ISOLE)

Surpris par le feu d'un tireur isolé, vous devez vous servir de l'objectif télescopique de votre fusil pour pointer l'ennemi à distance et l'éliminer. Comme chacun de vos hommes et vous-même possédez un niveau d'adresse différent en tant que tireur d'élite et que vous disposez, bien entendu, de quantités limitées de munitions, il est essentiel que vous choisissiez avec discernement l'élément chargé d'élire le fusil.

Dans ces circonstances, il est dangereux de tirer ou de battre en retraite dans cette zone. Par conséquent, utilisez les noms et les attitudes avec l'icône "team" (groupe). Une fois votre choix déterminé, déclenchez l'icône "scope" (portée) pour obtenir une vue agrandie du terrain où vous chercherez et identifier le flash du fusil porté par le tireur isolé. N'oubliez pas que la fermeture du maintien de l'objectif correspond à la capacité de l'homme tenant le fusil.

INDICES

- Entretenez le moral des hommes.
- Il n'est pas toujours recommandé de tirer d'abord et de questionner ensuite.
- Pour les séquences jeu-véo assurez-vous de choisir l'Homme adéquat pour la tâche.

THE LOST PATROL

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

GÉNÉRIQUE

Conception du jeu et art graphique de Ian Harling

Codage de Simon Cote

Effets sonores de Jonathan Dunn

Produit par DC Ward

©1989 Ocean Software Limited

Tous droits réservés.

THE LOST PATROL - DIE VERSCHOLLENE PATROUILLE

28 Zwischenbilder, davon 10 Zeichentrick-Einstellungen, 5 digitalisierte Sequenzen, 5 interaktive Spielschritte.

Die Geschichte

7. Juni 1966: Ein U.S. Hubschrauber, der Truppen von einem "R und R" Urlaub in Saigon zurückbringt, verunglückt im zentralen Hochland von Vietnam. Den sieben Überlebenden des Unglücks stellt ein Alptraum bevor: Sie müssen 57 Meilen raues Land durchqueren, das durchsetzt ist mit Minen, Fallen und feindlichen Soldaten. Die Reise nach Do Hoc, der nächstliegenden US-Basis, ist eine Prüfung der Fähigkeit - aber mit geringen Vorräten an Lebensmitteln und Munition sind die Chancen, nach Haus zu kommen, mehr als gering. Diese Mission ist nun Ihre Mission - sind Sie ein Überlebender? Sie spielen die Rolle des Sgt. Weaver, der einzige überlebende Offizier, der das Kommando über die restliche Mannschaft übernimmt. Es ist wichtig, dass Sie die einzelnen Charaktere Ihres Teams kennenlernen, der Ausgang ihrer Mission kann von deren Reaktion auf Ihre Entscheidungen abhängen. Geben Sie Angehörige des vietnamesischen Volkes (besonders die Montagnards aus den Bergen), gegen die Zurückhaltung und Achtsamkeit an den Tag - nicht alles ist so, wie es scheint. Und noch eins: Die einzige bekannte Regel für den Dschungel-Krieg in den ersten Jahren lautete: "Die Nacht gehört dem V.C.". Den Rest müssen Sie selbst herausfinden.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer aus. Legen Sie die erste Diskette in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer wieder ein. Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Legen Sie die Systemdiskette in das Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Sobald das Workbench-Symbol auf dem Bildschirm erscheint, legen Sie die Programmdiskette ein. Das Programm wird automatisch geladen.

DIE ÜBERLEBENDEN

Sergeant Weaver, Heimatort: Springfield, Illinois

Größe 6' 19", Gewicht 163 Pfund

Alter 29 Jahre, ledig, 2 Jahre Dienst in der Armee - 10 Monate in Vietnam mit W.H.A.M. Mission, Gewundeknast. Im Oktober 1964 ausgezeichnet für Tapferkeit während der Gefechte in der Provinz An Loc.

PTB William Blom Heimatort: Pittsburg, Pennsylvania

Größe 6' 1", Gewicht 168 Pfund

Alter 24 Jahre, verheiratet, ein Kind. Sechs Monate aktiver Dienst in Vietnam. Zweiter Dan in der Kampfsportart Aikido.

PTB Robert Case, Heimatort: Columbus, Ohio

Größe 6' 11", Gewicht 147 Pfund

Alter 31 Jahre, verheiratet, zwei Kinder. Neun Monate aktiver Dienst in Vietnam.

PTB Harvey Moore, Heimatort: Fayetteville, North Carolina

Größe 6' 8", Gewicht 162 Pfund

22 Jahre alt, ledig. Sechs Monate aktiver Dienst in Vietnam.

PTB Richard Backman, Heimatort: Bangor, Maine

Größe 6' 10", Gewicht 161 Pfund

28 Jahre alt, ledig. Vierzehn Monate Dienst in der Armee, sechs Monate aktiver Dienst in Vietnam. Sehr erfahrener Scharfschütze.

PTB David Cain, Heimatort: West Liberty, Kentucky

Größe 6' 0", Gewicht 165 Pfund

27 Jahre alt, ledig. Sieben Monate aktiver Dienst in Vietnam.

PTB Juan Gomez, Heimatort: Montgomery, Texas

Größe 6' 8", Gewicht 132 Pfund

24 Jahre alt, verheiratet, zwei Kinder. Neun Monate aktiver Dienst in Vietnam.

GLOSSAR

AK-47	- Sturmgewehr des Vietcong und der nordvietnamesischen Armee
AWOL	- Ohne offizielle Genehmigung von der Truppe entfernt
C. RATIONS	- Feldration der US-Armee
DID MAU	- Vietnamesisch für "Hau ab"
GRUNT	- Infanterist
GREENS	- Armeekleidung
HOOCH	- Zelt, später Bauernkate
KIA	- Im Gefecht getötet
KLICK	- Kilometer
M16	- Sturmgewehr der US-Truppen
MAMA-SAN	- Pidgin-Englisch für ältere vietnamesische Frau
MIDEVAC	- Evakuierung zur medizinischen Versorgung, gewöhnlich per Hubschrauber
NCO	- Nicht bestallter Offizier, z.B. Sergeant
NVA	- Nordvietnamesische Armee
R AND R	- Ruheurlaub
RPG	- Granate mit Raketenantrieb der feindlichen Armee
TAIL-END CHARLIE	- Letzter Mann in einer Patrouille
VICT CONG	- Vietnamesischer Communist, südvietnamesische Guerilla-Truppen
WIA	- Im Gefecht verwundet

STEUERUNG

Sie ändern Ihre Marschgeschwindigkeit durch Anklicken der Mitte des Symbols "compass". Die Eigenschaften des Geländes, wie z.B. Hügel, Flüsse oder Dschungel, verlangsamen Ihre Bewegungen genau wie im richtigen Leben. Durch Anklicken des Gitter-Symbols erhalten Sie im Nachrichtenfeld detailliertere Beschreibungen des Geländes. Mit dem Pfeilsymbol können Sie in den Karten blättern. Spielen Sie mit einer Maus, klicken Sie zum Verlassen dieses Modus mit der rechten Maustaste.

MORAL

Mit dem Symbol "M" gelangen Sie zum Bildschirm "Team Moral". Hier werden die aktuellen Verwundungen, die Kräfte der einzelnen Mitglieder und deren Kampfmoral angezeigt. Mit dem Symbol "lead" wählen Sie ein Mitglied zum Anführer der Marschtruppe aus. Mit dem Symbol "Scout" (Kundschaftler) wählen Sie den "Pointman", der Ihre Flanken schützt und nach VCs Ausschau hält. Sie können maximal zwei "Pointman" wählen. Die Menüs am Anfang des Nachrichtenfeldes bieten Ihnen folgende Möglichkeiten: Traps (Minen): Sie können während des Marsches Treminen auslegen. Das ist besonders nützlich, um feindliche Soldaten zu enttarnen, die Ihnen folgen könnten. Food (Lebensmittel): Regelt die Verteilung der Nahrungsmittel. Normalerweise werden Nahrungsmittel automatisch zu Beginn von Ruhe- oder Eingabungsperioden zugeteilt. Rest (Ruhepausen): Kurze Perioden. Die linke Maustaste verlängert die Ruhepause und zeigt die Zeit in Einheiten zu 10 Minuten an. Dig In (Eingraben): Nur nachts. Wird gesteuert wie "Rest", jedoch in Einheiten zu 1 Stunde. Sowohl "Rest" wie auch "Dig In" erneuern die Kräfte und heben die Moral der Überlebenden zu einem gewissen Grad.

MINENFELD

Einige Regionen, z.B. VC Bunker, sind durch umliegende Minenfelder geschützt. Wählen Sie ein Mitglied aus Ihrer Truppe, das den Weg zu Ihrem Ziel finden soll. STECHEN (Stab) - Mit dem Feuertopf oder der linken Maustaste können Sie in den Boden stechen, um die Ränder vermuteter Minen freizulegen. Selbstverständlich hat das Stechen oder Kriechen auf den Auslöser einer Mine deren sofortigen Tod Ihres Mannes zur Folge. Wegen des weichen Bodens bleiben die Minen nicht lange sichtbar. Sie müssen deshalb sehr aufpassen, wenn Sie den Rückmarsch antreten.

GEFECHT

Während Sie in einem zerstörten Bauernhaus "festgenagelt" sind, können Sie mit einer VC-Truppe unbekannter Größe und Stärke. Wollen Sie überleben, müssen Sie sowohl mit Granaten, wie auch mit Munition sehr sparsam umgehen. Sie haben hinter einer schützenden Mauer Stellung bezogen. Mit der linken Maustaste / Joystick erheben Sie sich, positionieren die Fadenkreuz auf die feindlichen Soldaten und feuern mit der rechten Maustaste / Joystick. Sie können die Granaten feuern Sie ab, indem Sie das Symbol "Gratzen" anklicken, zielen und feuern, wie beim Gewehrfeuer. Gruppenfeuer stellen Sie ein, in dem Sie entweder das Symbol "heavy" (schweres Feuer) oder "normal" anklicken.

Beachten Sie: Schweres Feuer ist meist sehr viel ungenauer als normales Feuer. Wenn Sie feuern, feuert auch das Rest der Mannschaft, was Ihre Munition entsprechend reduziert. Bleiben Sie solange oberhalb hinter der Mauer stehen, können Sie schwer verwundet werden. Zögern Sie solange, bevor Sie sich überhaupt erheben, kann Ihre Stellung überrannt werden. Der Rückzug während eines Gefechts kann gefährlich werden.

GEFECHTSBERICHT

Bei kleinen Scharmützeln mit dem Feind, ebenso wie bei schweren Gefechten, wird ein Bericht angezeigt, der Sie über Ihre Munition, Granaten, aktuelle Verwundungen, Anzahl der abgefeuerten Schüsse etc. informiert. Der aktuelle Status des Gefechts wird in regelmäßigen Abständen in der Nachrichtenzeile angezeigt.

GRANATEN

Während Sie offenes Gelände durchqueren, werden Sie plötzlich mit Maschinengewehrfeuer angegriffen. Da der VC sich sehr gut verschaut hat, können Sie ihm mit normaler Gewehrfeuer nichts anhaben. Der Einsatz von Handgranaten ist jedoch eine gefährliche taktische Möglichkeit, um sich zu befreien. Mit der Leertaste, der Maus oder dem Joystick reißen Sie den Abzug von einer Handgranate. Danach bleiben Sie 5 Sekunden Zeit, mit dem Fadenkreuz zu zielen, mit Maus oder Joystick zum Wurf auszuholen und die Granate durch Loslassen der Maustaste oder des Feuertopfes zu werfen. Einzelheiten über die erzielten Verwundungen werden in der Nachrichtenzeile angezeigt.

AUGE UM AUGE

Ihre Kundschaftler treffen eventuell auf VC Soldaten, die Waffen oder Versorgungsbunker bewachen. Da völlige Stille bevorzugt werden muß, um nicht andere Viet Cong, die in der Nähe sein könnten, aufmerksam zu machen, wählen Ihre Kundschaftler den unbewachten Angriff. Sollte er sich nicht innerhalb einer vorherbestimmten Zeit zu Ihrer Truppe zurückmelden, gilt er als "MIA" (vermißt) und wird zurückgelassen. Durch Wahl von "retreat" (Rückzug) könnten Sie dem Feind Ihre Stellung verraten.

TASTATUR

Curstastatur für Rechts-, Links- und Abwärtsbewegung X - für Schlagen Y - für Treten Sollten Sie die Stärke eines Ihrer Mitglieder (wird in der Nachrichtenzeile unter "Strength" angezeigt) auf 0 absinken lassen, hat das den Tod der entsprechenden Person zur Folge.

HECKENSCHÜTZEN (nur für Maus und Joystick)

Werden Sie durch feindliche Heckschützen festgenagelt, müssen Sie durch das Zielfernrohr Ihres Gewehrs schauen, um den Feind auszunutzen zu machen und zu erledigen. Da Sie und Ihre Leute normalerweise gute Schützen sind - natürlich steht es auch mit Ihren Vorräten an Munition nicht zum Besten - ist es wichtig, daß Sie den Mann auswählen, der am besten und unsichtbarsten mit seinem Gewehr umgehen kann. Ein Rückzug unter diesen Umständen kann sehr gefährlich werden.

Mit dem Symbol "Team" gehen Sie die Namen und Fähigkeiten Ihrer Männer durch. Haben Sie gewählt, klicken Sie "Scope" an. Sie erhalten eine vergrößerte Abbildung des Geländes, das Sie nun nach dem vergrößerten Mündungsfeuer des Heckschützen absuchen können.

Beachten Sie:

Sie erhalten das Bild, das der von Ihnen gewählte Schütze durch sein Zielfernrohr sieht. Je ruhiger also seine Hand, desto besser für Sie!

TIPS AND TRICKS

- Halten Sie die Moral Ihrer Leute hoch!
- Es ist nicht immer ratsam, erst zu schießen und dann zu fragen!

3. Wählen Sie auf Schaulplätzen stets den für die Aufgabe geeignetsten Mann!

THE LOST PATROL

Programmgcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Konzept und Grafik: Ian Harling

Programmierung: Simon Cote

Gerausche und Musik: Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

©1989 Ocean Software Limited

Alle Rechte vorbehalten