

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous même ou un membre de la famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leur enfant. Si celui-ci présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

HISTOIRE	3	L'ENNEMI	17
INSTALLATION ET DÉSINSTALLATION	4	VU !	18
MENU PRINCIPAL	4	ENTENDU !	19
NOUVELLE PARTIE	5	SOLDATS, PATROUILLES, POSTES	
UN JOUEUR/MULTIJOUEURS	5	D'ARTILLERIE, VEHICULES ET CASERNES	19
CHARGER PARTIE ENREGISTREE	6	CONSEILS TACTIQUES	21
MOT DE PASSE	6	VOS HOMMES	21
ENREGISTRER PARTIE / CHARGER PARTIE	6	BERET VERT	22
OPTIONS	7	CHAUFFEUR	24
NOM DE PROFIL UTILISATEUR	7	NAGEUR DE COMBAT	26
VOLUME SON / OPTIONS VIDEO	7	ARTIFICIER	28
PREFERENCES / QUITTER	8	SNIPER	30
QUITTER	8	L'ESPION	32
LE JEU : PRINCIPES	9	CONTACT HOLLANDAIS	35
LES MISSIONS	9	PARTISAN YUOGOSLAVE	36
VEUILLEZ A VOTRE CARRIERE	9	LE MODE MULTIJOUEURS	38
DESIGNATION DES OBJECTIFS : LE BRIEFING	10	JOUER A "COMMANDOS" EN RESEAU LOCAL	
LES COMMANDOS	10	PREMIERE ETAPE : Les joueurs se connectent au serveur	38
LE JEU : COMMANDES	11	SELECTION DU SERVEUR / SELECTION DU NOM DE JOUEUR	38
LE SCENARIO	11	CONNECTION AU SERVEUR ET INSCRIPTION DES JOUEURS	38
LE CARNET DE NOTES	12	MESSAGES SYSTEME	38
SELECTION DES SOLDATS	12	DEUXIEME ETAPE : L'hôte choisit une mission	39
DEPLACEMENT DES SOLDATS	13	TROISIEME ETAPE : Les joueurs choisissent leur personnage	40
CONTROLLER L'ENNEMI	13	AFFICHAGE DU MENU AU COURS D'UNE SESSION MULTIJOUEURS	40
SE JETER A TERRE ET RAMPER	14	L'HOTE PEUT ENREGISTRER ET CHARGER LA PARTIE	40
LE SAC A DOS	14	POURSUITE D'UNE PARTIE APRES LE SUCCES OU L'ECHEC D'UNE MISSION	41
UTILISER DES OBJETS TELECOMMANDES	14	LE MODE MULTIJOUEURS : APERCU RAPIDE	41
MANIPULER DES OBJETS DANS LE SCENARIO	15	TOUCHES CLAVIER & RACCOURCIS CLAVIER	42
RECUPERER UN OBJET DANS LE SCENARIO	15	CREDITS	42
VEHICULES	15	GARANTIE LIMITEE	43
BATIMENTS	16	ASSISTANCE TECHNIQUE	43
CAMERAS	17		

HISTOIRE

UNE POIGNÉE D'HOMMES EXCEPTIONNELS

"... pas de routine, pas de bureaucratie... uniquement des opérations dont le succès ne dépend que de soi-même et des hommes qui ont été désignés pour accomplir cette tâche. La méthode est révolutionnaire "

Lieutenant-colonel Dudley Clark

Fin 1940. Les puissances de l'Axe dominent toute l'Europe de l'Ouest. Momentanément arrêtée par la Manche, l'armée allemande regroupe ses forces et prépare l'invasion imminente de la Grande-Bretagne.

Un des membres du haut commandement britannique, le colonel Dudley Clark, ne se résigne toutefois pas à ne devoir jouer qu'un rôle défensif. Son plan : créer une unité spéciale composée d'une poignée d'hommes exceptionnels. Des hommes entraînés au maniement de n'importe quel type d'arme ou de matériel. Des hommes capables d'affronter l'ennemi au cours des missions les plus dangereuses. Des hommes qui pourraient modifier le cours de la guerre en portant le combat derrière les lignes ennemies.

Les officiers qui ont créé et mis au point les Commandos durent oublier une grande partie de ce qu'ils avaient appris dans les écoles militaires pour adapter leur manière de penser au caractère particulier de ce type d'unité. De petits groupes d'hommes, exécutant des raids éclair, capables d'autonomie et de prendre les initiatives nécessaires face à des situations inattendues. Des hommes ayant reçu une formation très complète, subi un entraînement impitoyable au château écossais d'Achnacarry, et été préparés à faire face à tous les types de situations — sauf à l'incompétence de leur chef.



Pendant toute la durée de la guerre, les Commandos ont prouvé leur sens de l'unité et de la discipline au combat, même s'il est arrivé plusieurs fois que quelques soldats aient entrepris des actions individuelles en faisant preuve d'un grand héroïsme. C'est ainsi qu'à la fin de la guerre, les Commandos ont obtenu le plus grand nombre de décorations décernées à une seule unité combattante : 8 Victoria Cross, 37 Distinguished Service Orders, 162 Military Cross, 32 Distinguished Conduct Medals et 218 médailles militaires.

Ce jeu rend modestement hommage à ces hommes, qui furent les témoins et les acteurs privilégiés de nombre des moments les plus dramatiques et les plus décisifs de la Seconde Guerre mondiale : des hommes dont le destin était de faire l'Histoire.

INSTALLATION ET DÉINSTALLATION

Le programme d'installation de **COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR** s'exécute automatiquement dès l'insertion du CD-ROM dans le lecteur, mais uniquement s'il détecte que le jeu n'a pas été précédemment installé. Si l'option AutoRun n'est pas activée pour votre lecteur de CD-ROM, vous pouvez lancer le programme d'installation en double-cliquant sur le programme Setup situé dans le répertoire racine du CD-ROM. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran du programme d'installation.



Une fois le jeu installé, vous pouvez lancer le jeu en cliquant sur l'icône appropriée dans le menu Programmes du menu Démarrer.

Vous pouvez désinstaller **COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR** à n'importe quel moment en sélectionnant l'icône correspondante du menu Programmes, ou en utilisant l'option Ajout/Suppression de programmes du Panneau de configuration.

CONFIGURATION SYSTEME

COMMANDOS: LE SENS DU DEVOIR nécessite la configuration système suivante :

- Windows 95/98™
- DirectX 6 installé
- DXMedia installé (disponible sur le CD du jeu)
- Processeur Pentium™ 133 mhz ou équivalent
- 32 Mo de Ram (64 Mo recommandé)
- Carte SVGA 2Mo à affichage rapide (compatible DirectX 5.0+)
- 150 Mo d'espace disque non compressé
- CD Rom 4x
- Clavier et souris
- Carte son 16bit recommandée

FAITES VOS CLASSES

Une petite période d'instruction vous est sans doute nécessaire avant de tomber directement dans les pattes de l'ennemi. Vous trouverez les didacticiels dans le dossier Didacticiels du menu Démarrer de Windows. Vous y apprendrez ce dont vous avez besoin pour vous familiariser rapidement avec le jeu. Vous pouvez suivre deux sortes d'instructions :

- Sept cours théoriques : ces courtes leçons vous expliquent le fonctionnement des commandes du jeu. Un des cours théoriques vous présente le principe général du jeu et les six autres, plus courts, les qualités et capacités de chacun de vos hommes.
- Une Mission d'entraînement : cette petite mission est très semblable à celles du jeu si ce n'est qu'elle se déroule à l'intérieur du camp d'entraînement et que votre soldat est donc invulnérable. L'essentiel est que vous sachiez parfaitement quelles actions peut entreprendre chacun de vos hommes.

Vous n'êtes évidemment pas obligé d'accomplir la mission d'entraînement avant de vous lancer dans la première mission du jeu. Vous êtes seul juge. Toujours est-il que si vous réussissez la mission, vous pouvez vous estimer prêt et préparé à tous les combats.

MENU PRINCIPAL

Au démarrage du jeu, le menu principal apparaît à l'écran. C'est dans ce menu que vous pouvez sélectionner toutes les options du jeu. Vous pouvez également accéder au Menu principal en appuyant sur la touche Echap à n'importe quel moment du jeu.



Il est très facile de se déplacer dans le Menu principal et ses sous-menus :

- Utilisez les flèches Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre.
- Pour sélectionner l'option souhaitée, appuyez sur Entrée ou cliquez avec la souris sur l'option voulue.
- Si vous êtes dans un sous-menu, appuyez sur Echap ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour revenir au menu précédent.
- Si vous vous trouvez dans le Menu principal en cours de jeu, appuyez sur Echap ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris, pour revenir au jeu.

Les options du Menu principal sont les suivantes :

NOUVELLE PARTIE

Vous permet de commencer une nouvelle partie de Commandos : Le Sens du Devoir. Si vous choisissez cette option, le sous-menu suivant apparaît :



UN JOUEUR

Vous permet de démarrer une nouvelle partie de COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR à un seul joueur.

MULTIJOUEUR

Vous permet de démarrer une nouvelle partie de COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR à plusieurs joueurs. Utilisez cette option pour jouer avec d'autres personnes via un réseau LAN (IPX ou NT), une liaison TCP/IP (Connexion Internet) ou un service de jeu multijoueur. (voir, plus loin dans ce manuel, le chapitre MODE MULTIJOUEUR).

RECOMMENCER LA MISSION

Cette option vous permet de recommencer la mission en cours.

CHARGER PARTIE ENREGISTREE

Vous permet de charger la dernière partie que vous avez enregistrée à l'aide de la procédure d'enregistrement rapide. Cette procédure d'enregistrement rapide permet de sauvegarder rapidement la partie en cours en appuyant sur CTRL+S à n'importe quel moment du jeu. Pour reprendre une partie enregistrée par ce moyen, vous pouvez utiliser cette option du menu, ou appuyer sur CTRL+L en cours de partie.

MOT DE PASSE

Vous permet de passer directement à l'une des missions de COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR. Chaque fois que vous avez réussi une mission, vous recevez un mot de passe pour la mission suivante. Notez bien ce mot de passe afin de pouvoir l'entrer dans cette option de menu. Attention : ce mode ne vous permet que de participer à des missions uniques, et non pas de poursuivre une carrière, de la première à la dernière mission du jeu.

ENREGISTRER PARTIE

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous voyez s'afficher une liste d'emplacements où vous pourrez enregistrer la partie en cours. Choisissez-en un, indiquez un nom de fichier, validez par Entrée et la partie en cours sera enregistrée, vous permettant de la reprendre par la suite.



Vous pouvez également faire un enregistrement rapide de la partie en appuyant sur CTRL+S en cours de jeu (procédure d'enregistrement rapide). Toutefois, vous n'aurez pas la possibilité d'attribuer un nom au jeu enregistré de cette manière. Pour le recharger, sélectionnez NOUVELLE PARTIE / CHARGER PARTIE ENREGISTREE, ou appuyez sur CTRL+L en cours de partie. Si plusieurs personnes jouent à COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR sur le même ordinateur, la rubrique OPTIONS / NOM DE PROFIL UTILISATEUR vous explique comment chaque utilisateur peut disposer de sa propre liste d'emplacements pour enregistrer ses parties.

CHARGER PARTIE

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous voyez apparaître une liste des emplacements d'enregistrement. Choisissez l'emplacement portant le nom de la partie à laquelle vous souhaitez jouer et rechargez la partie voulue. N'oubliez pas que si la partie que vous souhaitez charger a été enregistrée en utilisant la procédure Enregistrement rapide, vous devrez alors la recharger en appuyant sur CTRL+L ou en sélectionnant l'option NOUVELLE PARTIE / CHARGER PARTIE ENREGISTREE.

OPTIONS

Cet élément du Menu principal vous permet de modifier certains paramètres du jeu. Si vous sélectionnez cet élément, le sous-menu suivant apparaît:

OPTIONS SONORES

VOLUME EFFETS SONORES : vous permet d'ajuster le volume des effets sonores en cours de partie. Sélectionnez cette option puis appuyez sur les touches flèche droite et gauche pour jouer discrètement ou très fort. Vous pouvez également faire glisser le curseur du son en cliquant dessus à l'aide de la souris puis en le faisant glisser d'un côté ou de l'autre sans relâcher le bouton.

VOLUME MUSIQUE : vous permet d'ajuster le volume de la musique jouée pendant la partie. Sélectionnez cette option puis appuyez sur les touches flèche droite et gauche pour diminuer ou augmenter le son. Vous pouvez également faire glisser le curseur du volume en cliquant dessus à l'aide de la souris puis en le faisant glisser d'un côté ou de l'autre sans relâcher le bouton.

SONS D'AMBIANCE : vous pouvez activer ou désactiver les sons d'ambiance à l'aide de l'interrupteur. Si la lumière rouge est allumée, l'option est activée.

VOIX DES COMMANDOS : vous pouvez activer ou désactiver les voix des Commandos à l'aide de cet interrupteur. Si la lumière rouge est allumée, l'option est activée.

MUSIQUE : vous pouvez activer ou désactiver la musique à l'aide de cet interrupteur. Si la lumière rouge est allumée, l'option est activée.

OPTIONS VIDEO

Utilisez cette option pour sélectionner la résolution qui vous convient le mieux pour jouer à Commandos : Le Sens du Devoir. Plus la résolution choisie est importante, plus la zone de jeu visible à l'écran sera grande ; en revanche, tous les éléments seront affichés en taille plus réduite. La résolution qui vous offrira le meilleur résultat et le plus grand confort de jeu dépend également de la puissance de votre ordinateur, des capacités de votre moniteur et de votre carte graphique, ainsi que des préférences et du style de jeu que vous aurez définis.

PREFERENCES

Cette option vous permet de choisir trois options qui affecteront votre manière de jouer : Pour la modifier, mettez votre choix en surbrillance puis appuyez sur les touches flèche gauche ou droite pour opérer la sélection.

- **NOM DE PROFIL UTILISATEUR** : Si plusieurs personnes jouent à COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR sur le même ordinateur, cette option permet à chacun de disposer de sa propre liste de parties enregistrées et de ses propres options de jeu. L'opération est simple : choisissez cette option au moment de jouer, et saisissez un nom ou un pseudonyme personnel. La première fois, de nouveaux paramètres et une nouvelle liste de cases seront créés. Si vous aviez déjà saisi un nom, vous retrouverez la liste des paramètres qui vous concernent.
- **INDIFFERENT AUX ORDRES ENNEMIS** : lorsqu'un de vos soldats exécute un ordre de mouvement et qu'un ennemi lui ordonne de s'arrêter, cette option détermine ce que fera le commando jusqu'à ce qu'il reçoive un nouvel ordre de votre part. Vous pouvez activer ou désactiver cette option à l'aide de l'interrupteur. Si la lumière rouge est allumée, le Commando ignore l'ordre de l'ennemi.
- **AVERTISSEMENT COMMANDO** : cette option vous informe si l'un de vos Commandos est repéré ou attaqué. S'il a été repéré par un soldat ennemi, son visage apparaît en bleu dans la partie supérieure gauche de l'écran, tandis qu'il apparaît clignotant en rouge s'il est attaqué. Vous pouvez activer ou désactiver cette option à l'aide de l'interrupteur. Si la lumière est rouge, le système d'avertissement est activé.
- **VITESSE DU JEU** : cette option vous permet d'ajuster la vitesse du jeu. Sélectionnez cette option puis appuyez sur les touches flèche droite ou gauche pour accélérer ou ralentir le jeu. Vous pouvez également faire glisser le curseur de vitesse en cliquant dessus à l'aide de la souris, puis en le faisant glisser d'un côté ou de l'autre sans relâcher le bouton.
- **QUITTER** : Vous renvoie au menu précédent.



crédits

Cette option vous permet de découvrir tous ceux qui ont participé au développement de ce jeu.

aide

Vous permet d'accéder aux menus d'aide.

QUITTER LE JEU

Cette option vous permet de quitter le monde passionnant de COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR pour revenir à votre triste réalité.

LE JEU : PRINCIPES

Ce chapitre décrit les principes généraux du jeu.

LES MISSIONS

Dans **COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR** votre objectif est d'amener vos hommes à réussir une série de missions librement inspirées de celles auxquelles les commandos alliés ont participé sur les différents fronts de la Seconde Guerre mondiale. Il y a huit missions, chacune étant réellement unique. Les objectifs et l'environnement sont différents, les problèmes posés particuliers à chacune. Les différentes approches possibles dépendent de votre habileté tactique et de vos capacités dans le maniement des armes

Toutes les missions ont un objectif principal. Il peut s'agir de faire sauter une installation ennemie, de faire évader un prisonnier, ou encore d'éliminer un général ennemi. Si vous ne remplissez pas cet objectif, vous n'aurez pas accompli totalement la mission assignée et vous ne pourrez pas effectuer la suivante. En créant **COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR** nous avons voulu concevoir un jeu qui vous procure du plaisir, et non vous proposer une description fidèle du rôle des Commandos pendant la Seconde Guerre mondiale. Si ce que raconte votre livre d'Histoire ne correspond pas à des situations du jeu... croyez plutôt votre livre d'Histoire.

VEILLEZ A VOTRE CARRIERE

Pour pouvoir être envoyé en mission, il est absolument nécessaire que vous ayez rempli avec succès l'objectif principal de la mission précédente. Chaque fois que vous réussissez une mission, vous recevez un certain nombre de points correspondant à son degré d'accomplissement, puis vous recevez l'autorisation de participer à la mission suivante. Les points obtenus dépendent principalement du temps mis à achever victorieusement la mission (plus c'est rapide, mieux c'est), et des blessures que vous avez reçues (moins vous avez reçu de blessures, mieux c'est). L'importance des pertes infligées à l'ennemi n'entre pas en ligne de compte, même si vous serez informé des dommages qu'il a subis à la fin de la mission.

Les points obtenus après chaque mission s'additionnent et vous permettent de recevoir une promotion en fonction du nombre de points cumulés. Vous commencez le jeu avec le grade de Sergent. Vous monterez en grade à mesure que vous accumulerez des mérites. Si vous obtenez des résultats spectaculaires, vous pouvez atteindre le grade de Maréchal à la fin de la guerre, ce qui signifierait que vos actions ont été absolument exceptionnelles. Cependant, si votre efficacité et votre valeur sont à peine passables... vous pourriez bien rester sergent pendant toute la guerre. C'est donc à vous de savoir si vous préférez vous contenter de faire ce qu'on vous demande ou si vous souhaitez devenir un exemple pour vos hommes en allant au-delà de votre simple devoir. Votre honneur et votre carrière militaire en dépendent... ainsi que le montant de votre pension de retraite.



DESIGNATION DES OBJECTIFS : LE BRIEFING

Au début de chaque mission, vous devrez assister à un "BRIEFING", c'est-à-dire recevoir de brèves instructions où il vous sera expliqué clairement ce qu'on attend de vous et de vos hommes. Au cours de ce "briefing", vous recevrez les informations suivantes :

- Le cadre stratégique de votre mission.
- L'objectif principal de la mission.
- Un rapide aperçu du scénario de la mission, au cours duquel vous connaîtrez la position des objectifs, l'emplacement des points importants ou des dangers, et un bref conseil tactique qu'il vous est conseillé d'écouter, voire de suivre.

Si vous ne souhaitez pas assister à tout le briefing, vous pouvez appuyer sur Echap pour sortir et aller directement accomplir votre mission. En cours de mission, si vous ne vous souvenez plus exactement de l'objectif qui vous a été assigné, appuyez sur CTRL+B et vous verrez s'afficher un bref rappel des objectifs de la mission en cours. Vous pouvez également cliquer sur le coin corné du livre de carte, ou sélectionner l'option NOTES DE BRIEFING du Menu principal.



LES COMMANDOS

Dans Commandos, vous êtes l'officier chargé de commander une unité de commandos très spéciale, composé de six hommes seulement. Ils ne sont pas nombreux, certes, mais ce ne sont pas des soldats ordinaires.

Ce sont des hommes exceptionnels. Leur passé et leur respectabilité laissent parfois à désirer... mais ils possèdent des qualités si particulières qu'elles ne peuvent être dues qu'à des capacités innées ou à une biographie très originale. Ils sont également supérieurement entraînés, et travaillent en si parfaite coordination qu'ils sont capables de s'infiltrer jusqu'au cœur des installations ennemies sans être détectés, d'atteindre des objectifs autrement inaccessibles à une unité plus importante, et de frapper l'ennemi à l'endroit où il s'y attend le moins.



Il a fallu des mois et des mois de formation, d'entraînement et de spécialisation... et l'aide inestimable de la chance, pour découvrir des hommes comme ceux-là. L'état-major a investi beaucoup de temps et d'argent sur ces hommes. Ils se sont tellement entraînés ensemble qu'ils forment une équipe parfaitement soudée et, disons-le, irremplaçable. Votre devoir est donc de les conserver tous en vie et opérationnels pendant toute la durée de la guerre. La perte d'un seul homme serait une perte irréparable. Si vous perdez un seul de vos hommes au cours d'une mission, vous serez relevé de vos fonctions.

Comme vous vous en apercevrez bientôt, c'est un de ces détails qui font de Commandos un jeu unique, et qui déterminera votre manière de jouer.

Chacun de ces six hommes est un spécialiste éminent dans un domaine spécifique (voir le paragraphe Vos hommes). S'il y a des actions qu'ils sont tous capables d'accomplir, l'utilisation de quelques objets particuliers ou l'exécution de certaines opérations est réservée à certains d'entre eux. Par exemple, seul l'artificier peut activer, prendre et transporter des explosifs ; seul le nageur de combat peut s'emparer d'un bateau pneumatique et l'utiliser. Vous devez donc apprendre à répartir les tâches. N'oubliez pas que le succès d'une mission peut dépendre du fait qu'un seul homme, et le bon, se trouve au bon endroit au bon moment. Si le moment, l'homme ou le lieu n'est pas le bon... vous échouerez dans votre mission.

LE JEU COMMANDES

Nous allons vous présenter les principales options du jeu. Une connaissance précise de ces commandes vous aidera à mener à bien vos missions.

LE SCENARIO

Au tout début d'une mission, vous pouvez faire défiler l'écran de visualisation sur la totalité du scénario. En fait, il est préférable de procéder ainsi avant de transmettre le premier ordre à vos hommes afin d'avoir une idée générale de la situation.

Utilisez les touches fléchées pour déplacer l'écran de visualisation dans le scénario. Vous remarquerez que ce déplacement s'effectue aussi automatiquement lorsque vous approchez le pointeur de la souris des bords

de la zone de jeu.



Vous pouvez également modifier la valeur du zoom dans une échelle allant de la vue détaillée à la vue panoramique. Pour cela, utilisez les touches +, - et * du pavé numérique. La touche + augmente la valeur du zoom (zoom avant), la touche - la réduit (zoom arrière), et la touche * permet de revenir au zoom normal (100%).



LE CARNET DE NOTES

Si vous cliquez sur le carnet de notes, qui se trouve sur le côté de l'écran, vous pourrez apercevoir un schéma approximatif de l'ensemble du scénario. Le rectangle représente la zone visible à l'écran. Les points bleus indiquent la position de vos hommes ; les points rouges, celle des soldats ennemis. Cliquez à n'importe quel endroit de ce plan pour déplacer la zone de jeu sur cette zone. En cliquant sur le coin comé du carnet de notes, vous accédez à l'écran des Notes de Briefing, dans lequel vous trouverez un résumé des objectifs de votre mission.



SELECTION DES SOLDATS

Vous devez d'abord sélectionner un homme avant de pouvoir lui donner un ordre quelconque. Il existe trois méthodes pour sélectionner un homme :

- Cliquez sur le soldat dans le scénario.
- Cliquez sur son visage dans la bordure supérieure de l'écran.
- Appuyez sur l'une des touches 1 à 8 du clavier alphanumérique. A chaque chiffre correspond un de vos hommes, en fonction du tableau suivant :

1	Béret vert
2	Sniper
3	Nageur de combat
4	Artificier
5	Chauffeur
6	Espion
7	Officier yougoslave
8	Contact de la résistance hollandaise



Il existe également deux méthodes pour sélectionner simultanément plusieurs hommes :

- Cliquez sur une zone de l'écran de jeu à l'aide du bouton droit de la souris puis faites glisser la souris pour tracer un rectangle de sélection autour des hommes voulus.
- CTRL-cliquez dans la bordure supérieure sur les visages des hommes choisis.

Vous vous apercevrez qu'il est impossible dans certaines situations de sélectionner plusieurs hommes simultanément. Par exemple, si vos hommes sont sous le feu de l'ennemi, ou si l'un des hommes que vous voulez sélectionner est prisonnier. Vous verrez une barre rouge à côté du visage de chaque soldat dans la partie supérieure de l'écran. Cette barre indique son état de santé. Elle diminue chaque fois qu'il est blessé. Lorsqu'elle atteint le niveau zéro... adieu ! Dans chaque mission, il y a un homme qui dispose d'une capacité limitée à améliorer cet état de santé (voir plus loin dans la description de vos hommes).

Si vous cliquez sur un soldat déjà sélectionné, vous le “désélectionnez”. Pour désélectionner rapidement tous vos soldats, appuyez sur la touche (zéro) du clavier alphanumérique.

DEPLACEMENT DES SOLDATS

Le pointeur de la souris a normalement la forme d'une double flèche. Il s'agit du pointeur de déplacement, utilisé pour déplacer vos soldats. Lorsque le pointeur de déplacement n'apparaît pas à l'écran, c'est très certainement parce qu'il est remplacé par le pointeur associé à un objet actif. Pour retrouver le pointeur de déplacement, cliquez n'importe où à l'aide du bouton droit de la souris. Pour que le(s) soldat(s) sélectionné(s) se rende(nt) à un endroit précis, cliquez avec le pointeur de déplacement sur la destination voulue et ils s'y dirigeront en marchant. Si vous double-cliquez, ils s'y rendront au pas de course.



Lorsque vous donnez à un soldat un ordre qui l'oblige à courir, il n'obéira à votre ordre que s'il est en mesure de le faire. Les seules exceptions à cette règle sont les cas où le soldat porte une lourde charge. Lorsque vous donnez un ordre de déplacement à un homme, vous pouvez sélectionner n'importe quel point du scénario vers lequel il est possible d'aller, quelle que soit la distance. Votre soldat va essayer de suivre la meilleure route possible vers ce point, en évitant les obstacles chaque fois que possible.

CONTROLLER L'ENNEMI

Dans Commandos: Le Sens du Devoir, vous pouvez vous servir d'un soldat ennemi (après qu'il ait été assommé et menotté) pour détourner l'attention de ses camarades, conduire des véhicules ou interagir avec différents éléments du scénario.

- Détourner l'attention des autres soldats ennemis. Si les soldats ne peuvent détourner l'attention que d'autres soldats, les sergents peuvent distraire d'autres sergents, des soldats et des patrouilles. Les officiers peuvent en revanche détourner l'attention de n'importe quel soldat allemand, quel que soit son grade.
- À condition qu'il monte à bord, Sam, le chauffeur, peut contraindre n'importe quel soldat ennemi à conduire un véhicule abandonné de ses occupants. Ce véhicule ne sera pas repéré par l'ennemi sauf manœuvre suspecte.
- Tout Commando qui contrôle un soldat ennemi peut l'obliger à agir à sa place en différentes occasions, pour ouvrir des portes, mettre en marche des machines, etc.



Vous pouvez contrôler le soldat ennemi tant qu'il demeure à portée de vue et que vous n'êtes pas dans la ligne de tir d'un autre soldat ennemi. Pour cela, appuyez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou sur la touche R. Cliquez ensuite sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler. Vous verrez alors apparaître une zone de couleur bleue, qui indique votre champ de vision, à l'intérieur de laquelle vous pouvez alors faire se déplacer le soldat ennemi à votre convenance. Cependant, si l'ennemi disparaît de votre champ de vision, vous en perdez le contrôle et il donne aussitôt l'alarme. Si vous obligez l'ennemi à pénétrer dans une maison, il demeure dans votre champ de vision ; toutefois, si vous entrez dans une maison, l'ennemi sera sensé être hors de vue. Si on vous tire dessus alors que vous contrôlez un soldat ennemi, vous perdez le contrôle de ce soldat, qui peut alors s'échapper et donner l'alarme.

SE JETER A TERRE ET RAMPER

Vos hommes peuvent se coucher à terre. Pour cela, cliquez sur l'icône correspondante située dans la bordure supérieure de l'écran, ou appuyez sur la touche C. Les hommes sélectionnés se jetteront à terre. Un homme qui est couché sur le sol peut se déplacer à l'aide du pointeur de déplacement, mais il rampera lentement. Les Commandos ne peuvent pas ramper rapidement. Si un homme rampe sur la neige, les traces qu'il laissera derrière lui ne seront pas repérables par l'ennemi. Pour qu'un homme à terre se relève, cliquez sur l'icône correspondante de la bordure supérieure de l'écran, ou appuyez sur la touche S.



LE SAC A DOS

Lorsque vous sélectionnez un soldat, vous apercevez en bordure de l'écran un sac à dos contenant plusieurs objets. Ces objets représentent les options dont dispose ce soldat à ce moment. Si vous préférez voir le sac à dos de l'autre côté de l'écran, appuyez sur la touche Tab. Cliquez sur un de ces objets pour l'utiliser ou l'activer. Ce qui arrive ensuite dépend du type d'objet sélectionné. Certains provoquent une action immédiate (comme de gonfler le canot pneumatique, poser un leurre, etc.) ; pour d'autres, notamment certaines armes ou outils, le pointeur de déplacement prend la forme d'une icône qui illustre ce qu'il est possible de faire avec cet objet. Si le pointeur est barré par un signe "d'interdiction", cela signifie que vous ne pouvez pas exécuter cette action avec l'objet ou à l'endroit que vous désignez.



Ainsi, lorsque vous cliquez sur le pistolet du sac à dos, le pointeur se transforme en pistolet. Si vous placez ce pointeur sur un endroit qu'il n'est pas possible de viser (parce qu'il est trop éloigné du tireur ou parce qu'il y a un obstacle dans la ligne de tir), le signe "d'interdiction" barre le pointeur pistolet. Sinon, le soldat tire en direction du point que vous désignez en cliquant dessus. Si vous avez sélectionné plusieurs soldats, vous verrez que les seules choses qui apparaissent dans le sac à dos sont les options communes à tous les soldats sélectionnés.



UTILISER DES OBJETS TELECOMMANDES

Certains objets, comme le leurre acoustique et les charges explosives, peuvent être activés à distance. Pour cela, vous devez d'abord prendre l'objet en cliquant sur son image dans le sac à dos et le poser. A ce moment, apparaît dans le sac à dos un autre objet qui ressemble à un "activateur" ou un "détonateur". Une fois que vous vous êtes mis à couvert, cliquez sur l'activateur pour actionner l'objet à distance. Le leurre acoustique peut être activé et désactivé autant de fois que vous le souhaitez.



MANIPULER DES OBJETS DANS LE SCENARIO

Vous découvrirez parfois dans le scénario des objets et du matériel que vous ne pourrez pas récupérer et emporter avec vous, mais que vous pourrez manipuler. Vous pouvez ouvrir des robinets, actionner des interrupteurs ou des vannes... Si vous déplacez le pointeur de déplacement sur un objet quelconque du scénario que l'homme sélectionné peut utiliser, le pointeur prend la forme d'une main qui actionne un levier. Si vous cliquez à ce moment-là, l'homme sélectionné exécutera l'action correspondante. Vous constaterez que le pointeur ne change de forme que si l'homme sélectionné peut utiliser l'objet. Certains objets ne peuvent être manipulés que par certains hommes.



RECUPERER UN OBJET DANS LE SCENARIO



Il y a des objets que vos hommes peuvent récupérer et emporter avec eux. Armes, munitions, bateaux pneumatiques... Certains appartiennent à l'ennemi et doivent être volés, d'autres ont été parachutés par les Alliés. Gardez à l'esprit que certains objets ne peuvent être manipulés que par la personne qui a la capacité de les utiliser. Ainsi, seul le nageur de combat peut utiliser des bateaux pneumatiques, seul l'artificier peut manipuler des grenades, etc.

Dans tous les cas, sélectionnez l'homme approprié et cliquez sur la main proche du sac à dos, ou appuyez sur la "touche d'accès



rapide" H. Le pointeur de déplacement se transformera en main. Si vous passez alors le pointeur en forme de main sur un objet, la main s'ouvre et se referme, puis l'homme que vous avez sélectionné peut prendre l'objet. Cliquez sur cet objet et il sera à vous.

VEHICULES

Au cours de vos nombreuses missions, vous conduirez différents véhicules sur terre, sur l'eau et dans les airs. Vous pouvez y monter, les utiliser pour vos déplacements et même utiliser leurs armes (s'ils en ont) pour tirer. Pour monter à bord d'un véhicule, sélectionnez l'homme ou les hommes désignés puis placez le pointeur de déplacement sur le véhicule souhaité. Si les hommes que vous avez sélectionnés peuvent y embarquer, le pointeur se transforme en main. A ce moment, cliquez et vos hommes embarqueront à bord du véhicule.



Une fois à bord d'un véhicule, cliquez sur la destination souhaitée avec le pointeur de déplacement. Le véhicule commencera à bouger. Vous constaterez que, contrairement aux déplacements à pied, lorsque vous conduisez un véhicule vous n'avez pas la possibilité d'éviter automatiquement des obstacles ; vous devez donc choisir des itinéraires qui vous emmènent en ligne droite de votre position à votre destination.

Si vous désélectionnez un véhicule dans lequel se trouvent plusieurs hommes, puis que vous voulez le sélectionner de nouveau pour le déplacer, vous constaterez que cela vous est possible en sélectionnant uniquement un de vos hommes. Celui qui vous permet de déplacer le véhicule sélectionné est celui qui conduit le véhicule. Il y a trois facteurs qui déterminent si vous pouvez ou non monter à bord d'un véhicule :

- Le véhicule peut être hors d'usage, ou pire, déjà occupé par l'ennemi. Dans ce cas, le pointeur de déplacement ne change pas de forme lorsqu'il passe sur le véhicule.
- Chaque véhicule dispose d'une capacité maximum. Par exemple, les motos équipées d'un side-car peuvent transporter deux hommes.
- Certains véhicules ont deux allures : une lente, actionnée par un simple clic, et une rapide, actionnée par un double clic. Les véhicules se déplaçant à vitesse rapide peuvent écraser n'importe quel personnage du jeu, y compris vos propres Commandos.
- Chaque véhicule doit être conduit par l'homme habilité à le faire. Les véhicules terrestres ne peuvent être conduits que par le chauffeur. Les engins aquatiques ne peuvent être utilisés que par le nageur de combat. Et enfin, il y a une mission où vous devez vous échapper en avion cargo, qui ne peut être conduit que par un pilote allemand, que vous devez préalablement capturer à cet effet.

Dans certains cas, vous pouvez faire feu depuis un véhicule équipé d'une arme. Pour cela, visez la cible à l'aide du pointeur de déplacement en appuyant sur la touche Ctrl. Le pointeur prend alors la forme d'une lunette de tir. Cliquez de nouveau (sans relâcher la touche Ctrl) pour tirer sur la cible.



Pour débarquer un homme d'un véhicule, sélectionnez l'homme choisi en cliquant sur son visage dans la partie supérieure de l'écran ou à l'aide des touches 1 à 8. Vous constaterez que l'écran est centré sur le véhicule où se trouve le soldat désigné. Dans le sac à dos, vous ne verrez qu'une photographie du soldat. Cliquez sur la photo et le soldat sélectionné quittera le véhicule et sautera au sol.



Vous ne pouvez faire sortir un homme d'un bateau que si le bateau se trouve dans des eaux peu profondes, sauf s'il s'agit du nageur de combat équipé de sa combinaison de plongée.

BÂTIMENTS

Dans quelques missions, vos hommes pourront se cacher à l'intérieur de certains immeubles et disparaître ainsi à la vue de l'ennemi. Si le pointeur de déplacement change de forme en passant sur la porte d'un bâtiment, cela signifie qu'il est possible de vous y dissimuler. Cliquez dessus et les hommes sélectionnés iront s'y cacher. Pour faire sortir un homme d'un bâtiment, procédez de la même manière que pour un véhicule : sélectionnez le soldat qui se trouve à l'intérieur, puis cliquez sur la photographie dans son sac à dos.



CAMERAS

Il peut être parfois utile de voir l'action se dérouler simultanément en différents endroits du scénario. Pour cela, vous disposez de plusieurs modes de multi-fenêtrage. Les touches F2 à F7 vous permettent d'activer chacun de ces modes, que vous pouvez faire défiler en appuyant successivement sur chacune de ces touches. F2 est la caméra par défaut en fenêtre unique.



En mode multi-fenêtrage, vous ne pouvez entreprendre des actions que dans une seule fenêtre à la fois. Cette fenêtre, la FENETRE ACTIVE, se reconnaît facilement à son cadre rouge. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle fenêtre pour en faire la FENETRE ACTIVE, et y exécuter toutes les actions souhaitées, y compris des mouvements et des zoom.



Vous pouvez également verrouiller automatiquement une des caméras sur un élément mobile, c'est-à-dire une personne ou un véhicule, ami ou ennemi. Pour cela, cliquez sur la caméra dans la bordure supérieure de l'écran. La forme du pointeur se modifie. Cliquez ensuite avec ce pointeur sur la personne ou le véhicule dont vous souhaitez suivre les mouvements. La caméra restera verrouillée sur cette personne ou ce véhicule.



Vous apercevrez alors, dans le coin inférieur gauche de l'écran correspondant, une petite icône en forme de caméra, qui vous rappellera que cette fenêtre dispose d'une caméra verrouillée sur une cible mouvante. Vous pouvez également verrouiller une caméra sur une cible mouvante en appuyant sur ALT et en cliquant sur la cible que vous souhaitez suivre.

Pour déverrouiller la caméra, cliquez sur la petite icône caméra, ou ALT+cliquez dans n'importe quel élément fixe du scénario. Vous pourrez utiliser de nouveau cette fenêtre pour suivre vos ordres de déplacement spécifiques.



L'ENNEMI

Il y a deux obstacles principaux entre hommes et la victoire. D'un côté, les soldats ennemis qui patrouillent dans le scénario ; de l'autre, votre éventuelle incapacité à commander votre unité. Nous ne nous occuperons ici que du premier point...

Les soldats ennemis sont disciplinés, précis et toujours en alerte. Seuls ou en patrouille, postés ou en cours de ronde, ils peuvent voir, entendre, repérer et suivre vos traces, et s'avertir les uns les autres de votre présence. Vous devez en être pleinement conscient lors de l'élaboration de votre plan d'attaque.



VU !

Un soldat ennemi est toujours sur le qui-vive. Heureusement, il existe un moyen de savoir n'importe quand où il regarde. Pour cela, cliquez sur l'icône en forme d'œil au coin supérieur droit de l'écran. La forme du pointeur change. Cliquez ensuite sur le soldat que vous voulez observer (vous pouvez également Maj+cliquer sur le soldat ennemi souhaité).

Vous verrez alors apparaître un triangle coloré au-dessus de la tête du soldat ennemi qui balaye le scénario de droite à gauche et suit tous les mouvements du soldat. Ce triangle est son CHAMP DE VISION.

Vous constaterez que ce champ de vision est, évidemment, bloqué par les maisons, les rochers et autres objets solides. Vous remarquerez aussi que ce champ de vision est divisé en deux zones : la première, plus claire et plus proche de l'ennemi représente son champ de vision à courte portée. L'autre, plus sombre et plus éloignée, représente son champ de vision à longue portée.

Si l'un de vos hommes se trouve dans le champ de vision à longue portée d'un soldat, il est aussitôt détecté, à moins qu'il ne soit couché à terre (voir le paragraphe "SE JETER A TERRE ET RAMPER" du chapitre "LE JEU : COMMANDES" pour savoir comment vous jeter à terre). Si votre homme est pris dans le champ de vision à courte portée, il sera découvert même s'il est à terre.

 Il existe un moyen de découvrir si un endroit du scénario se trouve dans le champ de vision de l'ennemi. Pour cela, Maj+cliquez sur la zone du scénario que vous souhaitez contrôler (ou cliquez sur l'icône en forme d'œil, puis sur la zone que vous voulez observer) pour laisser une marque rouge sur le sol. Si l'ennemi aperçoit cette marque, son champ de vision s'illumine.

Lorsque vous souhaitez arrêter d'étudier le champ de vision de l'ennemi, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône en forme d'œil et le champ de vision "s'éteindra" (attention, cela ne signifie pas que le soldat ne voit plus rien !). Vous ne pouvez connaître la portée du champ de vision que d'un ennemi à la fois. Mais n'oubliez pas que les soldats ennemis voient tout et que vous pouvez être découvert par l'un d'eux même si vous ne vérifiez pas son champ de vision (en d'autres termes, vous ne pouvez pas dire "si je ne le vois pas, il ne me voit pas"). Pour savoir par quel soldat vous avez été détecté, recherchez le champ de vision ennemi qui s'illumine.

Les quelques astuces suivantes vous permettront de tromper l'ennemi et d'éviter d'entrer dans son champ de vision :

- Les obstacles qui s'interposent dans le champ de vision de l'ennemi sont des endroits derrière lesquels vous pouvez vous dissimuler. Vous pouvez également vous cacher derrière de gros véhicules, même si la continuité du champ de vision suggère l'inverse.



- LE BÉRET VERT est invisible lorsqu'il s'enfouit sous la neige ou le sable, sauf s'il a été vu pendant qu'il s'enterrait.
- LE NAGEUR de combat est invisible lorsqu'il est en plongée, sauf s'il a été vu en train d'enfiler sa combinaison de plongée.
- L'ESPION est ignoré par l'ennemi lorsqu'il porte un uniforme ennemi.

N'oubliez pas que l'ennemi ne réagit pas uniquement s'il voit l'un de vos hommes mais qu'il peut également être en alerte s'il aperçoit un véhicule que vous conduisez, ou s'il découvre un camarade blessé. Il sera également averti de votre présence s'il repère dans la neige ou le sable des traces laissées par vos hommes. Enfin, n'oubliez pas qu'il n'est pas toujours mauvais d'être repéré. Il est parfois intéressant que l'un de vos hommes passe rapidement dans une zone sous surveillance, ou laisse des traces pour attirer l'attention de l'ennemi et l'amener dans un piège.

ENTENDU !

Les soldats ennemis peuvent non seulement vous voir mais également entendre tous les bruits suspects provoqués par vos actions. Ils agiront alors en conséquence. La probabilité qu'un soldat ennemi vous entende dépend de deux choses : un, de la distance qui vous sépare de lui, et deux, du niveau sonore que vous produisez. C'est à vous de faire preuve de bon sens. Si vous tranchez la gorge d'un soldat par derrière (une action très silencieuse), un autre soldat qui se trouve à quelques pas de lui mais le dos tourné à l'action ne se rend compte de rien. Mais si vous le tuez d'un coup de pistolet, tout soldat posté à une certaine distance entendra la détonation, même si des soldats placés plus loin n'entendront rien. Enfin, si vous faites exploser une bombe ou un tonneau d'explosifs, il est probable que tous ceux qui se trouvent dans le scénario seront avertis de votre présence. La capacité qu'a l'ennemi à vous entendre peut également être utilisée à votre avantage. Le leurre acoustique du BÉRET VERT en est un bon exemple. Pour plus d'informations, lisez la notice concernant ce Commando.

SOLDATS, PATROUILLES, POSTES D'ARTILLERIE, VEHICULES ET CASERNES

L'ennemi peut prendre divers aspects, et avoir des comportements différents dans les situations normales et au combat. Voyons cela :

- **SENTINELLES :** Ce sont les soldats de garde à des postes spécifiques. Pendant leur service normal, ils ne quittent pas leur poste. En fonction de l'importance de la zone qu'ils protègent, ils partent à votre recherche en cas d'alerte, ou défendent la zone sans quitter leur poste.
- **SOLDATS DE RONDE :** Ces soldats couvrent une zone en suivant un chemin prédéterminé. S'ils vous détectent, ils abandonnent normalement leur ronde et courent après vous.
- **PATROUILLES :** Constituées de plusieurs hommes qui couvrent l'ensemble du scénario sous la direction d'un sergent, les patrouilles représentent l'un de vos adversaires les plus redoutables. Chaque membre d'une patrouille est équipé d'une puissante mitrailleuse et d'une capacité très limitée à dialoguer. Ne vous arrêtez jamais pour discuter avec eux de la pluie et du beau temps.



- **GESTAPO:** ses soldats peuvent reconnaître votre Espion même s'il porte un uniforme allemand, ainsi que le membre de la Résistance hollandaise.
- **POSTES D'ARTILLERIE :** Des mitrailleuses aux canons lourds, les soldats qui s'en occupent ont l'ordre de tirer à vue à la moindre alerte. Si vous parvenez à tuer un artilleur, votre chauffeur saura s'occuper du poste d'artillerie et le transformer en arme alliée !
- **VEHICULES:** Certains sont en déplacement, d'autres attendent tranquillement dans leur hangar, prêts à réagir à la moindre alerte. L'ennemi dispose de plusieurs types de véhicules. Certains sont armés et peuvent tirer sur vous. Surveillez tous les véhicules. Certains peuvent être abandonnés temporairement par leur équipage, ce qui vous permet de vous en approcher et de vous en emparer. Dans certains cas, vous pouvez même forcer un véhicule à s'arrêter, faire en sorte que les occupants en descendent et tombent dans votre piège.
- **BARAQUEMENTS:** Les bâtiments sur lesquels flotte le drapeau ennemi sont des baraquements à l'intérieur desquels se trouvent de nombreux soldats. Ils sortiront au moindre signe d'alerte et ne se montreront pas très amicaux, et ils ne seront pas de bonne humeur. En général, veillez à ce que cela ne vous arrive jamais au cours de vos missions. Si cela se produit tout de même, essayez d'être loin lorsque cela arrivera. Si vous êtes assez expérimenté dans le maniement des armes, vous pouvez essayer de décimer les troupes des casernements.



SI VOUS ETES REPERE...

La réaction des troupes ennemies varie en fonction de leur type. Dans tous les cas, elles lancent un signal d'alarme qui a pour effet d'alerter les autres soldats à proximité. Ce n'est qu'ensuite que les soldats peuvent quitter leur faction pour vous poursuivre, ou rester à leur poste s'il est assez important. S'ils sont libres de faire comme ils l'entendent, ils peuvent courir après vous, ou suivre vos traces s'ils les ont repérées ou entendu des bruits étranges.

Ce qu'ils vont faire une fois qu'ils vous ont à portée de tir dépend de la gravité de la situation. S'ils sont calmes, ils vous arrêtent en pointant leurs armes sur vous. Si vous restez immobile, ils peuvent alors vous emmener dans une prison militaire (s'il en existe une dans la mission), d'où vous pourriez être extirpé par vos hommes. S'il n'y a pas de prison, ils continueront à vous tenir en joue en attendant des renforts ou discuter de ce qu'ils vont faire de vous, une situation que vos camarades peuvent exploiter pour résoudre la situation avant que les choses ne s'enveniment.

Si le soldat qui vous découvre est tendu et nerveux (par exemple, parce qu'il vous a vu tuer un de ses amis), ou si vous tentez de fuir ou de lui tirer dessus, il pensera presque certainement quelque chose du type "c'est lui ou moi", et vous tirera dessus. Dans ce cas... bonne chance à vous, et visez bien.

CONSEILS TACTIQUES

Dès la toute première mission, vous comprendrez que Commandos est très différent des autres jeux de stratégie. Vous devez penser autrement pour réussir. Voici quelques conseils que nous pouvons vous donner :

- Pensez avec votre tête, pas avec votre arme. Lancer vos hommes à l'attaque dans toutes les directions en leur faisant vider leur chargeur est la méthode la plus efficace... pour voir apparaître une jolie collection de têtes de mort en haut de l'écran ! N'oubliez pas que vous devez accomplir les objectifs de votre mission dans le minimum de temps possible et en subissant le moins de blessures possibles. Gardez à l'esprit que les pertes infligées à l'ennemi n'ont aucune importance. Essayez plutôt d'adopter une solution plus "élégante".
- Progressiez prudemment en utilisant les abris. Découvrez ces endroits où vous éviterez d'être détecté par l'ennemi, et utilisez-les comme points de route intermédiaires.
- Ne vous croyez jamais tiré d'affaire. Les soldats ennemis se surveillent les uns les autres. Même si vous pouvez vous débarrasser facilement d'un seul soldat isolé, il est probable qu'un second soldat le remarquera et lancera l'alarme. Gardez cela à l'esprit lorsque vous préparez vos attaques.
- Maîtrisez-vous jusqu'à la fin. Evitez de vous faire repérer le plus longtemps possible, en faisant en sorte que l'ennemi ignore votre présence jusqu'à ce que vous ayez consolidé vos positions. Plus précisément, évitez que les troupes stationnées dans les casernes ne détectent votre présence jusqu'à ce qu'il soit absolument nécessaire de faire du grabuge. Et lorsque vient le moment de vérité, exécutez votre plan d'évacuation le plus rapidement possible. (Comment ? Vous n'avez pas préparé de plan d'évacuation ?)
- Le vol est un acte de guerre. Vous trouverez assez souvent dans le scénario de splendides véhicules ennemis qui n'attendent que vous. Si vous êtes repéré, il est préférable de les utiliser plutôt que de vous enfuir à pied. Ne négligez pas non plus les postes d'artillerie abandonnés, pas plus que les armes et autres objets dont vous pouvez vous emparer.

VOS HOMMES

Voici les hommes qui composent votre groupe commando. Prenez soin d'eux et ils vous respecteront. Traitez-les durement et ils sortiront de leurs tombes pour hanter vos cauchemars et vous pourrir la vie.

BÉRET VERT: SERGENT JACK O'HARA, DIT "LE BOUCHER"



Ce poids lourd d'origine irlandaise, quatre fois champion de boxe interarmes entre 1934 et 1937, a été condamné en 1938 par un tribunal militaire à 14 ans de travaux forcés pour avoir frappé un officier. Sa peine a été commuée lorsqu'il a rejoint les Commandos. Il a été promu au grade de sergent après le raid sur l'île de Vaagso, où, malgré une blessure au bras, séparé de son unité et sans munitions, il s'est introduit dans un bunker et éliminé les 16 soldats qui l'occupaient avant de revenir derrière ses lignes.

De caractère extrêmement violent, cet homme a de sérieux problèmes avec la discipline. Une plaie pour ses supérieurs... mais un véritable cauchemar pour l'ennemi.

COUTEAU



Le poignard de combat Wilkinson, à lame en acier au carbone de 177 mm de long, est l'arme officielle des Commandos. Entre les mains du "Boucher", c'est une arme redoutable, aussi mortelle que silencieuse. Cliquez dessus dans le sac à dos, puis sur le soldat que vous voulez poignarder. Si vous double-cliquez, le "Boucher" se précipitera sur sa victime.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : X

PISTOLET



Le W9, pistolet automatique Smith & Wesson de 9 mm, est une arme fiable et rapide, disposant d'un chargeur de 10 cartouches. Vous pouvez l'utiliser n'importe quand... mais méfiez-vous du bruit des détonations. Cliquez dessus à l'écran, puis sur la cible voulue.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Q

PIOLET



Dédaignant harnais et cordes pour n'utiliser que ce piolet, Jack O'Hara est capable d'escalader les parois les plus lisses et les plus escarpées. Si vous passez le pointeur de déplacement sur l'une de ces parois et qu'il se transforme en piolet, cela signifie que Jack peut le franchir, ce qu'il fera si vous cliquez dessus.

LEURRE ACOUSTIQUE



Cette petite et extravagante invention du major Arthur Forrester n'a jamais dépassé le stade de la production artisanale. C'est l'un des jouets favoris de O'Hara. Cliquez dessus pour le poser à l'endroit voulu. Une fois en lieu sûr, cliquez sur l'activateur. Le leurre produit un bruit désagréable. Vous pouvez utiliser l'activateur pour déclencher ou arrêter le générateur de bruit aussi souvent que vous le souhaitez. Les soldats ennemis viendront chercher la source du bruit, ce dont Jack et ses camarades pourront évidemment tirer parti.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : G POUR LE POSER, I POUR L'ACTIVER/DESACTIVER

DEPLACER LES TONNEAUX



Il peut arriver que vous tombiez sur des tonneaux d'explosifs. Seul le bérét vert possède la force nécessaire pour les soulever et les déposer là où ils provoqueront le plus de dégâts. Cliquez sur la main puis sur le tonneau choisi pour que Jack s'en saisisse. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris, pour qu'il le repose.

CACHER LES CORPS



O'Hara a la faculté de transporter le corps d'un ennemi. Cette qualité est très appréciable si l'on se souvient que les patrouilles ennemies donnent l'alarme dès qu'elles découvrent un cadavre. Cliquez sur la main (ou appuyez sur H) puis sur le corps que vous voulez déplacer. Il est également possible de dissimuler un corps sous un tonneau. Pour cela, lorsque Jack porte un tonneau, placez le pointeur de déplacement sur le corps du soldat ennemi. Lorsqu'il a changé de forme, cliquez et Jack déposera le tonneau sur le corps.

PELLE



L'une des tactiques favorites de Jack O'Hara est d'attaquer par surprise en surgissant de sa cachette sous la neige ou le sable. Pour se cacher, il creuse un trou avec sa pelle et se dissimule sous la surface du sol, puis se dresse soudain dans le dos de l'ennemi sans méfiance. Lorsque vous êtes sur de la neige ou du sable, cliquez sur la pelle dans le sac à dos pour que Jack s'enfouisse. Pour le faire surgir de sa cachette, cliquez simplement à l'aide du bouton droit de la souris.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : F

POUSSER



Jack peut également pousser des véhicules, des wagons et des barils de fuel. Lorsqu'un objet peut être poussé, le curseur prend la forme de deux mains. Cliquez sur l'objet et Jack commencera à le pousser jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton droit de la souris, ou que l'objet rencontre un obstacle sur son chemin.

POING



Vous pouvez utiliser vos poings pour assommer un soldat ennemi. Pour cela, cliquez sur l'icône Poing du sac à dos, ou appuyez sur la touche X. Puis cliquez sur le soldat ennemi. Son inconscience ne dure qu'un temps limité. Si vous ne faites rien de l'ennemi évanoui, il se réveillera et donnera l'alarme.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : X

MENOTTES



Lorsqu'un soldat allemand a été assommé ou endormi par ceux du Commando qui le peuvent, Jack peut le menotter. Une fois menotté, l'ennemi peut être contrôlé (voir le paragraphe Contrôler l'ennemi) ou abandonné, désormais inoffensif. Il restera hors jeu jusqu'à ce que l'un de ses camarades l'aperçoive, le libère et donne l'alarme.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : J

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

PANTIN



Pour contrôler un ennemi préalablement assommé et menotté, cliquez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou appuyez sur la touche R, puis sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : R

CHAUFFEUR : SAMUEL "BROOKLYN"

Il dit s'appeler Sam, et on ne sait presque rien de son passé. En 1937, après une longue carrière criminelle aux Etats-Unis, il traverse l'Atlantique et s'engage dans l'Armée britannique alors qu'il était sous le coup d'une condamnation et était recherché par les autorités américaines. Au cours de quelques sessions de "collaboration sous haute surveillance" avec les Affaires étrangères où il participa à l'étude d'armes et de véhicules pris à l'ennemi, il rencontra Paddy Maine qui le recruta pour les Commandos. Au cours du raid sur l'aérodrome de Tamet avec le Long Range Desert Group, il détruisit huit chasseurs allemands avec sa mitraillette montée sur véhicule léger. A court de munitions, il eut l'idée ingénieuse de précipiter son véhicule contre le dernier appareil qui, rempli de kérosène, explosa en détruisant quatre autres avions, mais le laissa grièvement brûlé. Cet homme rude, gai et parfois timide, est capable d'utiliser n'importe quelle arme ou véhicule. Ses manières témoignent de l'éducation qu'il a reçu dans la rue. On ne connaîtra sans doute jamais son véritable nom, mais... quelle importance ?



PISTOLET



Etant donné la difficulté qu'il a à trouver des munitions pour son Colt dans l'armée britannique, "Brooklyn" n'a d'autre choix que d'utiliser l'efficace Smith & Wesson W9. Cliquez dessus, puis sur la cible visée.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Q



VEHICULES ARMÉS ET POSTES D'ARTILLERIE



Comme on l'a expliqué, Sam peut conduire tous les types de véhicules terrestres. Lorsque vous prenez un véhicule armé, appuyez sur Ctrl pour que le pointeur de déplacement se transforme en lunette de visée. Sans relâcher la touche Ctrl, cliquez sur une cible pour tirer. Sam peut également capturer des armes lourdes et même s'emparer de postes d'artillerie. Il manie ce genre d'armes comme s'il s'agissait de véhicules, à la différence qu'il n'est pas possible de les déplacer (cliquez sur l'élément à récupérer puis sur une cible pour tirer dessus, et cliquez sur la photographie pour abandonner le poste).

MITRAILLETTE



Cette arme est plus puissante que le pistolet. On s'en sert de la même manière mais pour tirer en rafale.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : W

FUSIL



Une arme capable de tuer un homme d'un seul coup, bénéficiant d'une longue portée et de munitions illimitées, mais qui fait beaucoup de bruit en tirant.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : E



TROUSSE MEDICALE D'URGENCE



Outre ses casquettes de chauffeur et d'artilleur, Sam est aussi le médecin du groupe. Cliquez sur la trousse médicale d'urgence pour que le pointeur se transforme en seringue que vous pouvez utiliser sur vous ou sur un commando blessé. Son état de santé va s'améliorer. Ça paraît un peu trop simple ? C'est vrai : on ne peut se servir de la trousse médicale d'urgence qu'un nombre de fois limité. Si Sam n'est pas là, le rôle de médecin sera assumé par l'espion ou le sniper.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : K

MATRAQUE



Vous pouvez utiliser la matraque pour assommer un soldat ennemi. Pour cela, cliquez sur l'icône Matraque du sac à dos, ou appuyez sur la touche X. Puis cliquez sur le soldat ennemi. Son inconscience ne dure qu'un temps limité. Si vous ne faites rien de l'ennemi évanoui, il se réveillera et donnera l'alarme.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : X

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

PANTIN



Pour contrôler un ennemi préalablement assommé et menotté, cliquez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou appuyez sur la touche R, puis sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : R

NAGEUR DE COMBAT : JAMES BLACKWOOD, DIT "FINS"



Né à Melbourne et éduqué à Oxford, cet Australien poli, ingénieur naval, grand rameur et nageur infatigable, est expert dans trois domaines : la navigation, la plongée... et la boisson. Cet homme capable de traverser la Manche sur un pari fut promu au rang de capitaine un an seulement après être entré dans la Navy, puis rétrogradé deux ans plus tard au rang de sergent après avoir déclenché une rixe dans un club privé lors d'une escale à Hawaii. Quelques esclandres et problèmes comportementaux plus tard, l'état-major n'eut plus que deux choix à lui proposer : être renvoyé de l'Armée ou s'engager dans les commandos comme simple soldat. Passant outre son problème avec l'alcool, apparemment résolu pour l'instant, il fut décoré de la Military Cross pour son comportement héroïque après avoir récupéré en bateau 45 hommes près d'être capturés sur les plages de Dunkerque. Les qualités de marin de "Fins" le rendent inappréciable dans les opérations navales : ses camarades le disent capable de traverser l'Atlantique dans une boîte à chaussures... à condition qu'il ait suffisamment de "carburant".

COUTEAU



"Fins", à l'instar du "Boucher", est un adepte du poignard pour ses qualités de discrétion. Pour l'utiliser, cliquez dessus puis sur la cible.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : W

PISTOLET



Bien qu'il préfère d'autres armes, "Fins" n'abandonne jamais son W9. N'oubliez pas : cliquez sur le pistolet, puis sur la cible.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Q

BATEAU PNEUMATIQUE



Comme on l'a vu dans le paragraphe concernant les "Véhicules", Blackwood peut piloter tous les types de bateaux. Le bateau pneumatique a de plus l'avantage d'être facilement transportable. Si vous découvrez un bateau pneumatique dans le scénario, volez-le (cliquez sur la main près du sac à dos, puis sur le bateau). "Fins" va ainsi dégonfler le canot et le prendre. Si vous voulez utiliser le bateau, vous devez d'abord entrer dans une eau peu profonde avant de cliquer sur le canot plié dans le sac à dos. Le bateau se gonfle automatiquement dans l'eau. Il ne vous reste plus qu'à monter à bord comme dans n'importe quel autre véhicule.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : N POUR POSER



COMBINAISON DE PLONGEE



Lorsque "Fins" se trouve dans des eaux peu profondes, la bouteille de plongée apparaît dans le sac à dos. Cliquez sur elle pour que "Fins" se glisse dans l'eau. Il peut alors se diriger en plongée vers l'endroit que vous lui désignez à l'aide du pointeur de déplacement. Lorsqu'il est sous l'eau, le nageur de combat est invisible à l'ennemi, à moins qu'il n'ait été vu au moment de d'entrer dans l'eau. Pour ramener Blackwood sur la terre ferme, dirigez-le vers le rivage. Lorsqu'il se trouve à nouveau dans des eaux peu profondes, cliquez sur la bouteille de plongée lorsqu'elle réapparaît sur le sac à dos. "Fins" enlève sa combinaison et se tient à votre disposition sur le rivage. La combinaison de plongée peut également être utilisée à partir de petits bateaux.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : D

HARPON



L'une des armes favorites de "Fins". Silencieuse et mortelle, et finalement bien plus utile sur la terre ferme que dans l'eau (on est en pleine Seconde Guerre mondiale et non à un concours de pêche !). Cliquez sur le harpon dans le sac à dos, visez la cible et tirez en cliquant à nouveau.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : E

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

PANTIN



Pour contrôler un ennemi préalablement assommé et menotté, cliquez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou appuyez sur la touche R, puis sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : R

ARTIFICIER : THOMAS HANCOCK, DIT "FIREMAN", LE POMPIER

Né à Liverpool, Thomas obtient un diplôme de chimie, rejoint le corps des sapeurs pompiers à 22 ans, devient un spécialiste des explosifs dangereux puis rejoint l'armée six ans plus tard avant de se porter volontaire pour les commandos en 1940. Au cours de l'assaut contre Saint Nazaire, il est responsable des explosions qui provoquèrent des pertes importantes dans la garnison allemande et rendirent inutilisables pour plusieurs mois les installations portuaires. Fait prisonnier par les Allemands au cours de cette opération, et après 4 tentatives d'évasion en 2 mois, il parvient à s'échapper. Il franchit les Pyrénées et revient en Angleterre par l'Espagne et le Portugal. Toujours poli, formel et très respectueux de ses officiers supérieur, le courage de ce soldat confine à la témérité. Ses connaissances dans la fabrication et la pose des explosifs lui permettent de faire pratiquement tout exploser...



PISTOLET



"Fireman" a toujours cette arme à portée de main. Cliquez dessus puis sur la cible.
TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Q

PIEGE



"Fireman" aime particulièrement cet instrument. Placez-le à l'endroit où vous pensez que passera un soldat ennemi. Cliquez sur le piège pour le poser sur le sol, puis courez vous mettre à l'abri. Si un soldat ennemi marche sur le piège, ce sera la dernière chose qu'il aura fait sur terre. N'oubliez pas de reprendre le piège après chaque utilisation (cliquez sur la main du sac à dos, ou appuyez sur H et cliquez sur le piège).



TOUCHE D'ACCES RAPIDE : W

BOMBE A RETARDEMENT



Cette bombe explose peu de temps après avoir été posée. Allez à l'endroit que vous voulez faire exploser, et cliquez sur la bombe du sac à dos pour la poser. Vous avez près de 10 secondes pour vous éloigner. Il arrive souvent que cet objet ne soit pas disponible au début de la mission, ce qui implique que vous deviez vous le procurer.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : B

BOMBE TELECOMMANDEE



Cet objet est équipé d'un système à déclenchement par télécommande. Cliquez sur la bombe dans le sac à dos, et "Fireman" la déposera sur le sol. Dissimulez-vous dans un endroit discret et, au moment que vous jugez opportun, bouchez-vous les oreilles (d'une seule main !) et cliquez sur le détonateur.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : B POUR POSER LA BOMBE, A POUR ACTIVER LE DETONATEUR

GRENADES



Vous en trouverez souvent dans le scénario. Cliquez sur la grenade dans le sac à dos pour que le curseur change de forme. Pour lancer une grenade contre une cible, visez à l'aide du curseur et cliquez. Si la cible est hors de portée, vous verrez un signe "d'interdiction".

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : E

PINCES



Vous devrez parfois passer à travers un grillage. Cliquez sur les pinces, puis placez le pointeur sur le grillage. Lorsqu'il passe sur un endroit approprié, le pointeur s'anime. Cliquez et vous ouvrirez un passage à travers lequel vous pourrez passer. Les pinces sont inopérantes sur les fils barbelés.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : J

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

PANTIN



Pour contrôler un ennemi préalablement assommé et menotté, cliquez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou appuyez sur la touche R, puis sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : R



SNIPER: SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE DIT LE "DUKE"

Né à Sheffield, au sein de l'une des meilleures familles de l'aristocratie locale, cet homme laconique, distingué et froid a obtenu une médaille militaire lors de l'invasion de Narvik, où il tua d'une seule balle et à une distance de plus de 1,5 km le commandant de la garnison allemande, alors qu'il inspectait les positions de ses troupes. Surnommé "Duke" par ses camarades en raison de son caractère hautain et réservé, Woolridge est un tireur exceptionnel, même dans les situations les plus tendues.

PISTOLET



Duke possède également un W9, qu'il manie avec beaucoup de dextérité. Cliquez dessus puis sur la cible.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Q

FUSIL A LUNETTE



Le fusil à lunette est l'arme de "Duke" par excellence. Silencieux, précis et à longue portée. Cliquez sur la lunette de visée dans le sac à dos et vous verrez le pointeur prendre la forme d'un réticule de visée. Placez-le sur la cible, cliquez et... Hasta la vista !

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : E

PORTÉE DE TIR



Si le réticule est rouge, c'est que la cible est inaccessible. Deux explications possibles : la cible est trop éloignée, ou des obstacles s'interposent entre vous et la cible.

TUER AVEC DISCRETION

Lorsque vous tirez sur l'ennemi, faites en sorte de ne pas laisser les cadavres trop en évidence. N'oubliez pas que vos ennemis réagiront s'ils découvrent des camarades blessés, et qu'ils se lanceront à votre recherche.

MUNITIONS



Le fusil à lunette ne dispose que d'une quantité limitée de munitions. Lorsque vous l'utilisez, vérifiez dans le sac à dos le nombre de cartouches dont vous disposez.

TROUSSE MEDICALE D'URGENCE



Dans les missions où ni le chauffeur ni l'espion ne sont présents, c'est Woolridge qui dispose de la trousse médicale d'urgence. Pour l'utiliser, cliquez dessus puis sur vous-même ou un camarade, et son état de santé s'améliorera.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : K

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

PANTIN



Pour contrôler un ennemi préalablement assommé et menotté, cliquez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou appuyez sur la touche R, puis sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : R

L'ESPION : RENE DUCHAMP, DIT "FRENCHY"

Né à Lyon, il rejoint les services secrets français à l'âge de 25 ans. Il est nommé chef de la Sécurité à l'Ambassade de France à Berlin, où il apprend à bien connaître les membres de l'état-major de Hitler. Au début de la guerre, à la fermeture de l'Ambassade, il s'engage dans l'armée française et devient ensuite un des chefs et fondateurs de la Résistance locale. Collaborateur occasionnel des commandos, il a joué un rôle important dans de nombreuses opérations clandestines. Il est responsable de la destruction d'au moins trois trains, quatorze chars d'assaut et plus de trente véhicules terrestres grâce à ses opérations de renseignements, d'infiltration et de sabotage. Sa connaissance des tactiques et de la personnalité des généraux allemands présente un grand intérêt pour les services secrets britanniques.



Duchamp parle couramment français, allemand, anglais, italien et russe. La faculté qu'il a d'imiter les voix et expressions de plusieurs généraux ennemis est extraordinaire. Un véritable caméléon disposant d'un authentique talent d'imitateur.

PISTOLET



Duchamp n'aime pas les armes à feu, car il ne les trouve pas assez "RAFFINEES". Cependant il n'hésitera pas à utiliser son W9 si nécessaire. Pour cela, cliquez dessus puis sur la cible.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Q

SERINGUE EMPOISONNEE



Cette seringue est fournie avec une petite bouteille de cyanure de potassium. Cliquez sur elle pour que le pointeur change de forme. Cliquez ensuite sur votre "patient". Ne craignez pas les effets secondaires, ils n'ont pas le temps de se manifester...

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : W

UNIFORME ENNEMI



Lorsque vous découvrez un uniforme ennemi suspendu, volez-le (cliquez sur la main près du sac à dos puis sur l'uniforme). Cet uniforme peut être de trois types : un uniforme de soldat, auquel cas vous ne pourrez pas être reconnu par un autre soldat mais uniquement par des sergents et des officiers. S'il s'agit d'un uniforme de sergent, vous ne pourrez être reconnu que par des officiers. Mais s'il s'agit d'un uniforme d'officier, personne ne peut vous reconnaître. Mais soyez prudent. Si on vous aperçoit commettre un acte suspect (tuer un soldat, par exemple) alors que vous revêtez cet uniforme, vous perdez le bénéfice de votre déguisement. Si vous parvenez à vous cacher, cliquez à nouveau sur l'uniforme (il sera cette fois dans votre sac à dos) ou appuyez sur U, pour vous déguiser de nouveau.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : U



MENOTTES



Une fois qu'un soldat allemand a été assommé ou endormi par ceux du Commando qui le peuvent, Duchamp peut le menotter. Lorsqu'il est menotté, l'ennemi peut être contrôlé (voir le paragraphe Contrôler l'ennemi) ou abandonné, désormais inoffensif. Il restera hors jeu jusqu'à ce que l'un de ses camarades l'aperçoive, le libère et donne l'alarme.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : J

CINTRE



Vous pouvez emprunter l'uniforme d'un soldat ennemi assommé et inconscient. Pour cela, cliquez sur le Cintre de votre sac à dos, ou appuyez sur la touche T, puis cliquez sur le soldat ennemi. Son uniforme devient le vôtre. Cet uniforme peut être de trois types : un uniforme de soldat, auquel cas vous ne pourrez pas être reconnu par un autre soldat mais uniquement par des sergents et des officiers. S'il s'agit d'un uniforme de sergent, vous ne pourrez être reconnu que par des officiers. Mais s'il s'agit d'un uniforme d'officier, personne ne peut vous reconnaître.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : T

ETHER



Vous pouvez utiliser la bouteille d'éther pour endormir un soldat ennemi. Pour cela, cliquez sur l'icône Éther du sac à dos, ou appuyez sur la touche X. Puis cliquez sur le soldat ennemi. Son inconscience ne dure qu'un temps limité. Si vous ne faites rien de l'ennemi évanoui, il se réveillera et donnera l'alarme. TOUCHE D'ACCES RAPIDE : X

DISTRAIRE UN SOLDAT ENNEMI



Lorsque vous portez l'uniforme, vous pouvez vous approcher d'un soldat ennemi et discuter avec lui pour détourner son attention. Pour cela, cliquez sur le badge qui apparaît dans votre sac à dos ou appuyez sur D (le pointeur change de forme), puis sur le soldat ennemi choisi. Quel que soit son grade ou sa fonction, ce soldat ne vous quittera pas des yeux, jusqu'à ce que vous cliquiez à l'aide du bouton droit de la souris pour le laisser partir.. TOUCHE D'ACCES RAPIDE : D



TROUSSE MEDICALE D'URGENCE



Duchamp transporte la trousse médicale d'urgence dans les missions auxquelles le chauffeur ne participe pas. Pour l'utiliser, cliquez dessus puis sur vous-même ou un camarade, et son état de santé s'améliorera.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : K

CACHER LES CORPS



A l'instar de O'Hara, Duchamp peut déplacer le corps d'un ennemi. Cliquez sur la main (ou appuyez sur H) puis sur le corps que vous souhaitez transporter. Pour le déposer, cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris.

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

PANTIN



Pour contrôler un ennemi préalablement assommé et menotté, cliquez sur l'icône Pantin du sac à dos, ou appuyez sur la touche R, puis sur le soldat ennemi que vous désirez contrôler.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : R



CONTACT HOLLANDAIS : NATASHA VAN DE ZAND ALIAS "LIPS"

Fille d'un aristocrate néerlandais et d'une célèbre ballerine contrainte de fuir la Russie après la Révolution de 1917, Natasha ressentit durement l'invasion de son pays par l'Allemagne. Ses idéaux politiques conduisirent Natasha à rejoindre le mouvement de la Résistance hollandaise en 1943. En 1944, elle participa à plusieurs actions très dangereuses visant toujours à aider l'avance des forces alliées.

ROUGE A LEVRES



Vous pouvez cliquer sur le rouge à lèvres qui apparaît dans votre sac à main, ou appuyer sur la touche D (le pointeur change de forme), puis sur l'ennemi visé. Ce geste vous permettra de parler à l'ennemi, et ainsi de le distraire. Quel que soit son grade, le soldat ennemi va vous contempler sans bouger jusqu'à ce que vous cliquiez avec le bouton droit de la souris pour lui permettre de bouger. Toutefois, si vous vous déplacez, il vous suit du regard. TOUCHE D'ACCES RAPIDE : D

PISTOLET



Lips possède également un Beretta 1935, qu'elle manie avec une grande habileté. Cliquez dessus puis sur la cible visée. TOUCHE D'ACCES RAPIDE : G

PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PARTISAN YOUGOSLAVE : DRAGISA SKOPJE

Dragisa Skopje a rallié l'armée royale yougoslave, au service du roi Pierre II, en 1930. Au début de l'année 1941, un groupe d'officiers yougoslaves renversa le roi pour empêcher leur pays de signer le pacte tripartite avec l'Allemagne. Skopje, alors commandant, rejoint l'armée des partisans. Il est arrêté et condamné à mort lors de l'invasion de la Yougoslavie par l'Allemagne, en avril 1941.



PAQUET DE CIGARETTES



Vous pouvez cliquer sur le paquet de cigarettes dans le sac à dos, ou appuyer sur la touche V, puis cliquer sur n'importe quel endroit proche pour jeter le paquet par terre (le curseur indique si l'action est possible ou non). Lorsqu'un soldat allemand voit le paquet de cigarettes à sa portée, il s'en approche pour s'en emparer.

Vous avez plusieurs options pour remettre le paquet de cigarettes dans votre sac à dos : si un soldat ennemi que vous avez menotté possède des cigarettes, vous les lui prenez automatiquement ; d'autre part, si, en passant le curseur sur le corps d'un ennemi, il prend la forme d'une main tenant un paquet de cigarettes, vous pouvez cliquer et prendre le paquet ; enfin, vous pouvez également reprendre directement le paquet par terre en sélectionnant la main dans le sac à dos (ou en appuyant sur la touche H) et en cliquant sur le paquet.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : V

PIERRE



Pour obliger un soldat allemand à regarder dans une direction particulière, vous pouvez lancer une pierre près de l'endroit où il se tient, ou directement sur lui. Si vous jetez plusieurs pierres, le soldat finira par bouger et chercher d'où viennent ces pierres.

TOUCHE D'ACCES RAPIDE : Y

LE MODE MULTIJOUEUR

L'option de jeu multijoueur de **COMMANDOS** permet à plusieurs joueurs de participer ensemble à une mission. Pour pouvoir utiliser cette option, chaque joueur doit avoir installé une copie du jeu sur son ordinateur, et être connecté aux autres par l'intermédiaire d'un réseau local utilisant le protocole TCP/IP.

Vous pouvez également jouer avec d'autres personnes en vous connectant à un serveur de jeu multijoueur, s'il en existe dans votre pays (demandez à votre distributeur).

Nous allons maintenant vous expliquer en détail les étapes qui vous permettront de jouer une partie de **COMMANDOS** en réseau local. Si vous n'avez besoin que d'une description rapide, passez directement à la section "LE MODE MULTIJOUEUR : APERÇU RAPIDE", plus loin dans ce chapitre.

JOUER A "COMMANDOS" EN RESEAU LOCAL

Le sous-menu "PARTIES MULTIJOUEUR" se trouve dans le menu "NOUVELLE PARTIE" de **COMMANDOS**. Ce sous-menu vous permet de vous connecter à un serveur de jeu en réseau et d'attendre l'arrivée de nouveaux joueurs.

Pour jouer une partie multijoueur, un des ordinateurs du réseau doit agir en tant que serveur. Pour ce faire, l'utilisateur doit lancer l'application **TcpServer** fournie avec **Commandos**. Ce programme, accessible depuis le menu de Démarrage, s'appelle "TCPSEVER : serveur de jeu multijoueur".

Une fois **TCPSEVER** lancé, une fenêtre affiche l'adresse IP de l'ordinateur sur lequel tourne l'application. Les joueurs qui souhaitent participer à une nouvelle session de jeu en utilisant cet ordinateur comme serveur doivent connaître cette adresse et l'indiquer lors de la connexion.

Dès que l'ordinateur — le serveur de jeu — a lancé **TCPSEVER**, le paramétrage d'une session multijoueur s'effectue en suivant les étapes ci-dessous : PREMIÈRE ÉTAPE : les joueurs se connectent au serveur

Lorsqu'un joueur sélectionne "PARTIE MULTIJOUEUR" dans le sous-menu "NOUVELLE PARTIE" de **COMMANDOS**, la fenêtre suivante apparaît :

PREMIERE ETAPE : LES JOUEURS SE CONNECTENT AU SERVEUR

Lorsqu'un joueur sélectionne "PARTIE MULTIJOUEURS" dans le sous-menu "NOUVELLE PARTIE" de COMMANDOS, la fenêtre suivante apparaît :



SELECTION DU SERVEUR

L'option "ADRESSE IP DU SERVEUR" vous permet d'indiquer L'ADRESSE IP du serveur. Comme nous l'avons vu, il s'agit de l'adresse indiquée par le programme TcpServer de COMMANDOS lorsqu'il est exécuté sur l'ordinateur utilisé comme serveur. Lorsque cette option est sélectionnée pour la première fois, l'adresse est affichée sous la forme IP 0.0.0.0. Une fois que vous avez saisi l'adresse à utiliser, elle est enregistrée dans un fichier de configuration et sera employée par défaut chaque fois que vous lancerez COMMANDOS. Si vous devez changer de serveur lors d'une autre session de jeu, tous les joueurs participants devront également saisir la nouvelle adresse IP avant de se connecter.

SELECTION DU NOM DE JOUEUR

L'option "NOM DU JOUEUR" permet à chaque joueur d'entrer un nom ou un pseudonyme qui l'identifiera. Ce nom apparaîtra ensuite dans la liste des joueurs connectés et sous la photo des soldats dans l'écran de sélection des Commandos. La première fois, vous verrez indiqué DEFALT comme nom de joueur ; une fois que vous aurez tapé un nom, il sera enregistré dans un fichier de configuration et sera utilisé par défaut chaque fois que vous lancerez COMMANDOS. Si le serveur de jeu accepte que deux joueurs utilisent le même nom, il est préférable de l'éviter pour d'évidentes raisons pratiques.

CONNEXION AU SERVEUR ET INSCRIPTION DU JOUEUR

L'option "CONNECTER AU SERVEUR DE JEU" permet de vérifier si une session de jeu a commencé sur le serveur et d'essayer de s'y joindre. Le premier joueur à se connecter au serveur sera dès lors considéré comme L'HOTE, et ses menus disposeront d'options supplémentaires. Dans tous les cas, une fois qu'un joueur a activé l'option "CONNECTER AU SERVEUR DE JEU", le menu suivant apparaît sur son ordinateur :



Sur l'ordinateur du joueur HOTE (le premier joueur connecté), le mot HOTE apparaît à droite du mot "JOUEURS" et le bouton "SELECTIONNER MISSION", dont ne disposent pas les autres joueurs, apparaît sur la dernière ligne. Il n'est possible de se joindre à une partie multijoueur que lorsque L'HOTE se trouve dans l'écran "JOUEURS". Une fois que l'hôte a sélectionné une mission à l'aide de l'option Sélectionner mission, le groupe de joueurs est considéré comme complet et il n'est plus possible de se joindre à cette session de jeu.

Un message d'avertissement s'affichera dans une fenêtre si le programme TCPSERVER n'est pas lancé sur le serveur, ou si la phase d'enregistrement des joueurs est terminée lorsque l'option "CONNECTER AU SERVEUR DE JEU" est activée. La ligne indiquant "Joueurs" est informative et indique combien de joueurs sont connectés à cette partie. Leurs noms apparaissent dans la liste affichée sous "Joueurs", ce qui signifie que le nombre de joueurs est égal au nombre de noms affichés dans cette liste. Lorsque c'est l'hôte qui entre dans le jeu, le nombre de joueurs indiqué est 1 et il n'y a qu'un nom dans la liste : le sien.

Vous verrez ensuite une boîte de message permettant aux joueurs de dialoguer, suivie d'une ligne dans laquelle chaque joueur peut écrire ses propres messages. Lorsque quelqu'un écrit un message depuis son ordinateur (et termine ce message en appuyant sur ENTREE), ce message apparaît dans la liste des messages de tous les joueurs qui sont connectés, précédé par le nom (ou le pseudonyme) du joueur qui le transmet. A ce stade, par exemple, l'hôte peut utiliser la fenêtre de message pour prévenir tout le monde qu'il va sélectionner une mission. Lors de la phase d'enregistrement du joueur, n'importe quel joueur peut utiliser l'option "QUITTER" pour se déconnecter de la partie en réseau et revenir au menu principal. Il disparaîtra alors de la liste des joueurs de cette session de jeu. Si c'est L'HOTE qui se retire, alors un autre joueur connecté prendra sa place.

Enfin, l'option "SELECTIONNER MISSION", uniquement disponible depuis l'ordinateur de l'Hôte, clôture la phase d'admission des joueurs et lance la phase suivante : la sélection de la mission.

MESSAGES SYSTEME AU COURS D'UNE SESSION DE JEU EN RESEAU

Cette fenêtre de message affiche également, dans tous les menus de jeu en réseau et dans une couleur différente de celle des messages des joueurs, les messages émis par le système. Ces messages sont, par exemple, ceux qui signalent la réussite ou l'échec d'une mission. Lorsque cela se produit, il apparaît sur tous les écrans des ordinateurs une fenêtre menu avec la liste des messages et comportant le message envoyé par le système.

DEUXIEME ETAPE : L'HOTE CHOISIT UNE MISSION

Lorsque l'hôte estime qu'il y a assez de joueurs et sélectionne l'option "SÉLECTIONNER MISSION", le menu suivant s'affiche sur tous les ordinateurs. Le nouveau menu va indiquer sur la ligne du haut le nombre de joueurs qui sont connectés et combien de missions peuvent être sélectionnées, puis vous présenter une liste des missions disponibles. Ces missions seront celles pour lesquelles il y a au moins autant de soldats alliés que de joueurs dans la partie.



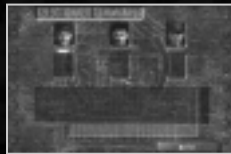
La fenêtre d'échange de message reste affichée dans ce menu afin que les joueurs puissent communiquer les uns avec les autres pendant cette phase. Tout comme pour le menu précédent, tous les joueurs peuvent encore sélectionner l'option "QUITTER" pour quitter la partie, bien qu'il ne soit pas possible à ce stade de nouveaux joueurs de s'y joindre. Enfin, l'option "ACCEPTER MISSION", seulement accessible à l'Hôte, conclut l'étape de sélection de mission et permet de passer à la suivante, c'est-à-dire la sélection des commandes. La mission qui a été sélectionnée par L'HOTE entre les missions disponibles sera chargée par les ordinateurs de tous les joueurs, avant de passer à l'écran suivant.

TROISIEME ETAPE : LES JOUEURS CHOISISSENT LEUR PERSONNAGE

Une fois la mission sélectionnée, un écran comme celui-ci apparaît sur tous les ordinateurs :

C'est la dernière étape avant le début de la partie. La fenêtre d'échange de messages reste affichée dans ce menu afin que les joueurs puissent communiquer les uns avec les autres. Vous allez maintenant voir apparaître une série de photographies des commandos qui participent à la mission sélectionnée.

Lorsqu'un joueur clique sur l'une de ces photographies, son nom s'affiche sous ce portrait. Ce soldat va désormais "appartenir" à ce joueur, qui le contrôlera pendant la partie (les autres joueurs ne pourront pas lui donner d'ordres). Un second clic sur le personnage qui vous "appartient" annule la sélection, et permet au commando d'être sélectionné par un autre joueur de la partie. Un joueur ne peut sélectionner que le nombre de commandos auquel il a droit. Par exemple : s'il y a 4 joueurs et 4 personnages, chaque joueur a le droit de choisir un personnage. En revanche, s'il y a 4 joueurs et 5 Commandos, un joueur peut sélectionner deux personnages mais les autres n'en sélectionneront qu'un. Une fois que tous les personnages ont été attribués aux joueurs, et alors seulement, l'hôte pourra sélectionner l'option "CONTINUER" (une option qui n'est accessible qu'à L'HOTE). L'HOTE est également le seul à disposer de l'option "SÉLECTIONNER MISSION", qui lui permet de revenir dans la fenêtre de sélection de mission. Le jeu multijoueur peut commencer dès que l'hôte a sélectionné l'option "CONTINUER".



AFFICHAGE DU MENU AU COURS D'UNE SESSION MULTIJOUEUR

Dans une partie à un seul joueur, vous revenez au menu principal si vous appuyez sur la touche ECHAP. Dans une partie multijoueur, il suffit qu'un seul des joueurs appuie sur ECHAP pour que la partie soit interrompue pour tous les joueurs connectés et pour que la fenêtre de sélection de personnage apparaisse. Lorsque cette fenêtre est affichée, n'importe quel joueur peut annuler la sélection d'un personnage, le libérant ainsi pour un autre joueur. Il est également possible de sélectionner un personnage qui a été abandonné par un autre joueur, d'échanger des messages, ou de QUITTER la partie en sélectionnant l'option Quitter. Dans ce cas, tous les personnages sélectionnés par le "DESERTEUR" seront disponibles et pourront être sélectionnés par les autres joueurs. La fenêtre de sélection de personnage peut également s'afficher en cours de partie si un joueur abandonne la partie, ou si la communication entre ce joueur et le reste du réseau s'interrompt, pour quelque raison que ce soit. Dans ce cas, les joueurs restants doivent prendre en charge les personnages "LIBERES". Il n'est pas possible de poursuivre la partie tant qu'il reste des personnages "LIBRES" (c'est-à-dire non sélectionnés par un joueur). Lors de la réapparition du menu de sélection des personnages, L'HOTE pourra également modifier la mission en utilisant l'option "SÉLECTIONNER MISSION". Comme dans les étapes précédentes, si L'HOTE est déconnecté, quelqu'un devra prendre sa place.

L'HÔTE PEUT ENREGISTRER ET CHARGER LA PARTIE

Une partie en réseau peut être enregistrée et chargée. Cette option n'est accessible qu'à L'HOTE, et uniquement en utilisant les options d'enregistrement rapide et de chargement d'une partie enregistrée rapidement (c'est-à-dire respectivement CTRL+S et CTRL+L). Si la mission a été modifiée au cours de la partie multijoueur, il n'est plus possible de charger la partie correspondant à la mission précédente enregistrée en mode Enregistrement rapide.

POURSUITE D'UNE PARTIE APRES LE SUCCES OU L'ÉCHEC D'UNE MISSION

Comme on l'a déjà dit, tout message système dû au succès ou à l'échec d'une mission fait revenir tous les joueurs à l'écran de sélection des commandos. L'HOTE peut alors appuyer sur le bouton "CONTINUER" pour poursuivre la partie. Ce qui se passe ensuite dépend de ce qui a interrompu la mission :

- Si la mission est terminée, l'utilisation du bouton "CONTINUER" va provoquer l'affichage du menu de sélection de mission, afin que les joueurs puissent jouer une autre mission. Si la mission a été accomplie avec succès, la mission suivante dans la liste est sélectionnée par défaut. En revanche, si la mission s'est soldée par un échec, l'option par défaut sera de rejouer cette mission.
- Si l'événement qui s'est produit a provoqué l'échec de la mission mais permet à la partie de se poursuivre (par exemple si le véhicule d'évacuation a été détruit), alors le bouton "CONTINUER" vous permettra de reprendre la mission à l'endroit où elle s'est interrompue. Pour jouer à une autre mission ou rejouer la mission ratée, l'hôte doit sélectionner l'option "Sélectionner mission".

LE MODE MULTIJOUEUR : APERÇU RAPIDE

Tout ce qui a été expliqué ci-dessus concernant le jeu en réseau peut être résumé rapidement comme suit :

- 1) Exécutez le programme TCPSEVER sur un ordinateur connecté au réseau.
- 2) Les différents joueurs lancent COMMANDOS et sélectionnent les options "NOUVELLE PARTIE / PARTIE MULTIJOUEUR / CONNECTER AU SERVEUR DE JEU". (S'ils jouent pour la première fois, ils doivent avoir indiqué l'adresse IP du serveur, ainsi que leur nom ou pseudonyme de joueur dans le menu NOUVELLE PARTIE / PARTIE MULTIJOUEUR). Le premier joueur connecté au serveur devient l'hôte.
- 3) Dans la fenêtre des joueurs, L'HOTE sélectionne l'option "SELECTIONNER MISSION" lorsqu'il estime qu'il y a suffisamment de joueurs connectés.
- 4) Dans la fenêtre des missions, L'HOTE sélectionne une mission dans la liste et clique sur "ACCEPTER MISSION". La mission est alors chargée sur tous les ordinateurs.
- 5) Dans la fenêtre "SELECTIONNER COMMANDOS", les joueurs cliquent sur les photos des personnages qu'ils choisissent. Lorsque tous les Alliés ont été sélectionnés, l'hôte peut cliquer sur "CONTINUER" pour commencer la partie.
- 6) En cours de partie, L'HOTE peut enregistrer et charger le jeu en utilisant les combinaisons de touches CTRL+S et CTRL+L. Il peut également changer la mission.
- 7) Les joueurs peuvent "abandonner" leurs personnages ou reprendre le contrôle de personnages "ABANDONNES" au cours d'une mission. Si un joueur abandonne le jeu, il oblige les joueurs restants à reprendre le contrôle du ou des personnages qu'il a abandonné(s) avant que la partie ne puisse reprendre.
- 8) En appuyant sur Maj + bouton Droit de la souris, vous verrez une marque sur le scénario pour désigner une position spécifique à un autre joueur.

TOUCHES CLAVIER

1...8 (clavier alphanumérique)	Sélectionner un Commando
F1	Aide
F2...F7	Activer les différents modes d'écrans de jeu
P	Pause
+ ou - (pavé numérique)	Zoom avant / Zoom arrière
* (pavé numérique)	Zoom normal (100%)
TAB	Changer la position du sac à dos à l'écran (gauche / droite)
Echap	Menu principal

Ctrl + B
Ctrl + S
Ctrl + L
Alt + Clic
Ctrl + Clic
Maj + Clic

Afficher le résumé du briefing de mission
Enregistrement rapide de la partie en cours
Charger la dernière partie enregistrée en mode Enregistrement rapide
Verrouiller la caméra sur la cible désignée
Tirer depuis un véhicule armé
Afficher le champ de vision du soldat ennemi sélectionné

RACCOURCIS CLAVIER

Chaque opération que vous pouvez effectuer en cliquant sur le sac à dos peut également être obtenue par une touche d'accès rapide. N'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser ces touches que si les objets correspondants se trouvent dans le sac à dos de l'homme sélectionné.

- A Déclencher l'explosion de la bombe télécommandée
- B Poser une bombe
- C Se jeter à terre
- D Combinaison de plongée (Nageur de combat), Distraire l'ennemi (Espion) ou Rouge à lèvres (Natacha)
- E Grenade / Harpon (Nageur de combat) / Fusil à lunette / Fusil
- F Pelle
- G Poser un leurre acoustique
- H Main (pour récupérer des objets)

- I Activer / désactiver le leurre acoustique
- J Menottes/Pinces
- K Trousse médicale d'urgence
- N Mise à l'eau du bateau pneumatique (uniquement en eau peu profonde)
- Q Pistolet
- R Pantin
- S Debout (inverse de la touche "C")
- T Cintre
- U Réutiliser un uniforme
- V Paquet de cigarettes
- W Mitraillette / Couteau / Piège / Injection mortelle (Frenchy)
- X Matraque / Poing / Ether
- Y Pierre

CREDITS

"COMMANDOS: Derrière les lignes ennemies" d'après une idée originale de : GONZO SUAREZ & IGNACIO PEREZ

Programmation

Unai Landa "Zhorlack" Programmation (support 3D & net)
Julian Perez "El Canario" Programmation (outils)
Gonzo Suarez "Mecanic" Programmation (chef de projet, conception du jeu, responsable du développement & conception logicielle)

Elisa Fernandez "La Gorda" Programmation
(IA des patrouilles allemandes)

Alex Camacho "Paz y Amor" Programmation (technologie)
Alex Arevalo "Jare" Programmation (conception logicielle)
Israel Raya "Phomee" Programmation
(véhicules et comportements)

Vicente Ribes "IY" Programmation (moteur interne)

Arturo R. Montesinos "Palomés" Programmation
(moteur vidéo, effets spéciaux & IA des patrouilles allemandes)

Jaime Cifuentes "Moe" Programmation
(interface utilisateur & Alliés)
Jon Beltran de Heredia "Bosille" Programmation (conception logicielle & chef de programmation)

Fernando Colomer BIG "El Bicas" Programmation (missions & IA des patrouilles allemandes)

Jose Maria Calvo "Calvo" Programmation (missions & outils)
Pablo Toledo "Chumy" Programmation (moteur vidéo, effets spéciaux & IA des patrouilles allemandes)

Graphismes

Javier Soler "Makineto"
Jorge Fernandez "Jorge 2"
Jorge Blanco "La seño"

Gonzo Suarez "Mecanic"

Daniel Estival "Hall Monitor"
Jose Fernandez "Johnny"
Humberto Cuercia
Oscar Cuesta "Dubois"

Fernando Huelamo "Tato"
Javier Abad "Bucho"
Armando Sobrado

Matteo Pascual
Jorge Sanchez
Harmonia Carmona
Peter Bagney

Eidos

Michael Souto
Eric W. Adams
Grant Dean
Tony Bourne
Mike McHale

Infographiste

Infographiste
Conception graphique & responsable infographie
Programmation
(Concepteur du jeu, chef de projet, responsable du développement & conception logicielle)

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Infographiste

Gavin Skinner

Alex Leporeau

Tom Murton

Franklin Vasquez

John Anay

Gary LaFochelle

Flavia Timiani

Holly Andrews

Karen Ridley

Sacha Fernandes

Lorna Evans

Jonathan Rosenblatt

Gary Keith

Rose Montgomery

Lee Briggs

Rashon Chowdhury

Eidos France

Stéphane Cormier

Stéphane Gonzi

Guillaume Mahuin

Remerciements

Rafael Barroso, Javier Garcia-Lajara, Asier Hernaez, Guillermo Toston, Jorge Gomez, Mourelle, Alfredo Martin, Ricardo Sanchez, Javier Reyes, Jose Maria Esposa, Pedro Ruiz, Rafael Cobo, Tim Weaver, Michael Keane, John Kavanagh, James Poole, Philip Morris.

Mise en page du manuel : A.C.E.

GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES.

A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDEUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ?
Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?
Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de nos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

- Minitel : 3615 EIDOS*
- Serveur vocal au 08 36 68 19 22*
- Site internet : <http://www.eidos-France.fr>

Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens.

Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes :

Type de machine (Nom, Microprocesseur...)

Mémoire vive (RAM)

Marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son

NOS TECHNICIENS NE POURRONS PAS REPENDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

*2.23 FF/min, disponible 24h/24





www.eidos.com

Commandos : Beyond the Call of Duty, développé par Pyro Studios, © et édité par Eidos Interactive Limited 1999.

Tous droits réservés.