

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser IMMÉDIATEMENT de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN MANUEL

- jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Evitez de jouer lorsque vous êtes fatigué(e) ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INSTALLATION

Si l'option d'Exécution automatique de votre ordinateur est activée, le programme d'installation se lance automatiquement la première fois que vous insérez le CD de Commandos 2 dans votre lecteur de CD-ROM.

Si cette option n'est pas activée, cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM avec le bouton droit de la souris, choisissez "Explorer" et lancez le fichier "Setup.exe" qui se trouve dans le répertoire racine de votre CD.

L'assistant d'installation se lance alors, suivi de l'accord de licence. Une fois que vous avez accepté les termes de cet accord de licence, vous devez spécifier le répertoire dans lequel vous souhaitez Installer Commandos 2.

Tous les fichiers sont installés dans un seul et même dossier, dont le chemin d'accès par défaut est: \\Program files\\Commandos2

Naturellement, vous pouvez en choisir un autre.

Enfin, l'installation des fichiers de DirectX8.0 vous est proposée. Si vous décidez de les installer alors qu'ils sont déjà présents sur votre système, ils ne sont pas réinstallés, mais mis à jour si nécessaire.

Si vous disposez de suffisamment d'espace disque, l'installation du jeu se lance alors. Après l'installation de tous les fichiers, si vous aviez choisi d'installer DirectX8.0, le programme vérifie quelle est la version de DirectX dont vous disposez, puis installe les fichiers, si nécessaire.

Selon le système d'exploitation dont vous disposez, vous devrez peut-être alors redémarrer votre ordinateur pour que les modifications apportées soient prises en considération. Vous obtiendrez alors toutes les informations nécessaires pour entamer au plus vite votre entraînement.

DESINSTALLATION

- | | |
|---------------------|---|
| Retirer et réparer: | Application qui vous propose trois options avant de désinstaller quoi que ce soit. |
| Modifier: | Modifier les options que vous aviez choisies lors de l'installation. |
| Réparer: | Vérifier les fichiers du répertoire du jeu et réparer les problèmes éventuels en réinstallant les fichiers nécessaires. |
| Retirer: | Effacer tous les fichiers installés et modifier la base de registre. |





SOMMAIRE

INSTALLATION	2	PORTES, FENETRES, TRAPPES ET	
DESINSTALLATION	2	ECHELLES	21
LES MISSIONS	4	TROUS ET CACHETTES	22
VOTRE CARRIERE DANS L'ARMEE	4	GRIMPER AUX POTEAUX ET SE	
AFFECTATION DES OBJECTIFS	5	DEPLACER LE LONG DES CABLES	23
LE PUZZLE	5	INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT	24
NIVEAU DE DIFFICULTE	5	RAMASSER ET LACHER DES OBJETS	24
QUELQUES CONCESSIONS		LANCER DES OBJETS	25
GEOGRAPHIQUES ET HISTORIQUES	6	INTERRUPTEURS	25
LE JEU	7	LES PERSONNAGES	26
ETUDIER L'ENVIRONNEMENT	7	LES COMMANDOS	26
FAIRE PIVOTER LA CAMERA	7	JACK O'HARA, DIT "LE BOUCHER"	26
ZOOM AVANT ET ARRIERE	8	RENE DUCHAMP, DIT "FRENCHY"	27
CAMERAS MULTIPLES	8	THOMAS HANCOCK, DIT "FIREMAN"	27
LIMITES DE L'ENVIRONNEMENT	9	JAMES BLACKWOOD, DIT "FINS"	28
LOCALISER L'ENNEMI ET LES		SAMUEL "BROOKLYN"	28
ELEMENTS INTERACTIFS	9	SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE, DIT "LE	
L'INTERFACE DU JEU	9	DUKE"	29
LE CURSEUR	10	NATASHA NIKOCHEVSKI, DITE "LA	
CHAMP DE VISION ENNEMI	10	SEDUCTORA"	29
CARTE	10	PAUL TOLEDO "LUPIN"	30
AFFECTER UNE CAMERA	11	WHISKEY	30
JOURNAL	11	PERSONNAGES SPECIAUX	31
AIDE	12	L'ENNEMI	31
INDICATEURS DE RESISTANCE,		ALERTE	32
D'OXYGENE ET DE TEMPERATURE DU		ARMES	33
CORPS	12	UNITES SPECIALES	33
ARMES, OUTILS ET OBJETS DANS LE		LES PATROUILLES	34
SAC A DOS	12	OBTENIR DES INFORMATIONS ET DES	
SE METTRE DEBOUT, RAMPER OU		OBJETS DE L'ENNEMI	34
SORTIR...	13	COMMENT ALERTER L'ENNEMI!	35
EXAMINER	13	VEHICULES ENNEMIS	35
MODE AGRESSIF	14	ARMES ET EQUIPEMENT	35
INDICATEUR DE SANTE	14	OBJETS QUI NE REQUIERENT QU'UN	
VOTRE PERSONNAGE	15	CLIC	36
LE SAC A DOS / L'INVENTAIRE	15	OBJETS POUVANT ETRE PLACES DANS	
DESCRIPTION	16	L'ENVIRONNEMENT	37
FONCTION	16	OBJETS QUI REQUIERENT DEUX CLICS	40
LA SELECTION DES PERSONNAGES	17	ARME	43
SELECTION INDIVIDUELLE	17	VEHICULES	45
SELECTION MULTIPLE	17	CONDUIRE DES VEHICULES	45
LIBERATION D'OTAGES	18	MODE SOLO	46
SELECTION DE SOLDATS ALLIES	18	CONFIGURATION	46
DEPLACEMENT SUR LA CARTE	18	MULTIJOUEUR	46
MARCHER, COURIR, RASER DES MURS,		CONFIGURATION	47
CHANGER D'ETAGE	18	GOA-PRESENTATION	49
NAGER, PLONGER, FAIRE SURFACE	19	CREDITS	51
ACCES LIMITE	20		

LES MISSIONS

Dans **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE**, vous devez diriger vos hommes au cours de missions inspirées d'événements réels de la Seconde Guerre Mondiale. Dans chaque mission, vous devez remplir différents objectifs et relever de nombreux défis, et chaque approche choisie exige de vous de la tactique, du doigté et de la dextérité. Chaque mission présente un objectif principal (sauvetage, espionnage, attaque ou défense) et plusieurs sous-objectifs ainsi que des indices sur la marche à suivre pour réussir. Si vous ne parvenez pas à remplir les objectifs ou si vous perdez certains de vos hommes, vous devez recommencer.

Remarque: nous nous sommes efforcés de faire un jeu agréable, qui soit plus qu'une simple simulation de l'activité des commandos au cours de la Seconde Guerre Mondiale. Par conséquent, si votre livre d'histoire vous donne des informations différentes sur certains éléments ou faits... faites confiance à votre livre d'histoire!



VOTRE CARRIERE DANS L'ARMEE

La vie dans l'armée est l'une des plus dures qui soient et, pour parvenir au meilleur niveau, vous devez remplir les objectifs de chaque mission, y compris ceux qui changent en cours de mission. Une mission terminée, vous accédez à la suivante. A la fin de chaque mission, vous marquez un nombre de points en fonction du nombre de sous-objectifs remplis, du temps pris, des dégâts reçus et de votre furtivité. Le fait de visiter une grande partie de la carte rapporte également des points, tout comme le nombre d'ennemis neutralisés (vous gagnez un maximum de points pour des ennemis neutralisés et ficelés, moins si vous les tuez avec un couteau, et un minimum si vous les tuez avec une arme à feu).

Vos points s'accumulent au cours des missions, pour améliorer votre grade. Le début de la campagne vous voit démarrer au grade le plus faible. Au moment où la guerre se termine, si vous avez réussi toutes les missions en faisant preuve d'un comportement exemplaire, vous devriez atteindre le grade de maréchal. Votre honneur et votre avancement ne dépendent que de votre efficacité... tout comme le montant de votre pension d'ancien combattant.



AFFECTATION DES OBJECTIFS

Au début de chaque mission, vous recevez un certain nombre d'instructions qui expliquent ce qu'on attend de vous et de vos hommes. Ces instructions portent sur les informations suivantes:

- la situation stratégique
- les principaux objectifs de mission
- une présentation du terrain d'opération et des zones où les objectifs doivent être remplis.
- la position des zones clef et des conseils sur les tactiques à employer.

Si vous désirez passer le briefing, cliquez sur la touche "Echap." à tout moment pour lancer la mission. Si vous avez besoin de consulter la liste des objectifs en cours de mission, il vous suffit d'utiliser le journal de l'interface.

LE PUZZLE

Certaines missions contiennent les éléments d'un puzzle. Si vous arrivez à tous les rassembler et à finir le jeu, vous débloquentes des missions spéciales.



Ces éléments sont dispersés sur les cartes: ils peuvent être trouvés sur le sol mais aussi dans des coffres, des pièces, l'inventaire des ennemis et, plus généralement, tout conteneur. Une fois récupérés, ils sont stockés dans une fenêtre à laquelle vous pouvez accéder via un icône placé en haut de l'interface.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Les objectifs de mission ne changent pas en fonction du niveau de difficulté. La différence réside plutôt dans le comportement des ennemis et les réserves d'outils et de provisions. Par exemple, en difficulté normale, l'ennemi est moins susceptible d'agir et prend plus de temps avant de vous reconnaître et de tirer que dans les niveaux Difficile et Réaliste.

Au niveau de difficulté Normal, vos armes disposent de leur portée maximale et ont une cadence de tir rapide. Vos ennemis sont moins attentifs et leur temps de réaction est bien plus long, vous laissant ainsi une marge d'erreur plus grande. Si l'un de vos commandos perd tous ses points de santé, vous pouvez le sauver à l'aide de l'une des nombreuses trousse de secours trouvées sur le terrain. Vous ne pouvez pas tomber



à court de munitions ou d'objets, et les grenades et les explosifs ont une plus grande zone d'effet.

Au niveau Difficile, vous rencontrez plus d'ennemis, la portée et la cadence de tir de vos armes sont réduites et le temps de réaction des ennemis est plus court. Les armes ennemies sont plus efficaces, et il devient impossible de sauver un de vos commandos une fois qu'il est tombé.

Au niveau de difficulté Réaliste, les ennemis réagissent dès qu'ils vous voient, la portée de leurs armes est à son maximum, tout comme leur efficacité. Les munitions et les troussees de secours sont en nombre très limité. Le succès peut dépendre d'une seule balle, alors il faut les économiser. De plus, les ennemis récupèrent plus vite de leur étourdissement, et même le vin les affecte moins longtemps.

QUELQUES CONCESSIONS GEOGRAPHIQUES ET HISTORIQUES

Nous savons que...

Il n'y a pas de pingouins dans l'Arctique.

La base de sous-marins de La Pallice, à La Rochelle, disposait de plus de trois hangars.

Le pont de la rivière Kwai a existé, mais il n'a jamais été détruit et n'est pas en bois.

La statue de Bouddha ne se trouve pas en Inde mais dans un temple de Kyoto, au Japon.

Le Shinano a été coulé avant d'entrer en service actif.

Il n'y a pas de piranhas en Asie. Ils ne vivent que dans l'Amazone.

Les dates et les événements s'inspirent de faits réels mais ont été adaptés pour des raisons de jouabilité. Comme dit précédemment, en cas de litige, faites confiance à vos livres d'histoire. Après tout, il ne s'agit que d'un jeu vidéo!



COMMANDOS LE JEU

Cette rubrique contient les informations sur l'utilisation de COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE. Vous y trouverez des renseignements sur vos hommes, mais aussi sur les armes et les tactiques à mettre en oeuvre pour remplir vos objectifs de mission.

La simple lecture ne garantit pas votre succès, mais elle vous permettra de connaître toutes les options disponibles, de jauger les capacités de l'ennemi et d'anticiper les différents dangers auxquels vous devrez faire face. Bonne chance!

ETUDIER L'ENVIRONNEMENT

Déplacer la caméra

Dès le début d'une mission, vous pouvez déplacer librement la caméra sur toute la zone d'opération. Il est vivement recommandé de le faire avant de donner un quelconque ordre à l'un de vos hommes. Cela vous permettra d'avoir une meilleure évaluation de la situation tactique.

Vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier ou déplacer votre curseur vers les bords de l'écran. Lorsque l'écran cesse de défiler, cela signifie que vous avez atteint les limites de la carte.

Vous pouvez augmenter la vitesse de défilement en maintenant la touche "Maj." enfoncée ou en appuyant sur la touche "Alt" en même temps que vous déplacez la souris.



FAIRE PIVOTER LA CAMERA

Même si vous déplacez la caméra sur toute la zone d'opération, de nombreux endroits restent masqués par des maisons, des murs, des meubles ou de la végétation. Pour voir l'intégralité de l'environnement, vous devez combiner aux mouvements normaux de la caméra les trois opérations suivantes.

En gardant la touche "Alt" enfoncée et en appuyant sur la touche fléchée "Gauche" ou en cliquant sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, la caméra pivote de 90° vers la gauche. De même, en gardant la touche "Alt" enfoncée et en appuyant sur la touche fléchée "Droite" ou en cliquant sur le BOUTON DROIT DE LA SOURIS, la caméra pivote de 90° vers la droite.

Dans les bâtiments, les passages et les tunnels, vous pouvez faire pivoter la caméra de la même façon. En

revanche, l'angle de rotation est libre, ce qui vous permet d'examiner votre environnement sous tous les angles.



ZOOM AVANT ET ARRIERE

Vous pouvez modifier le niveau de zoom. La touche "-" (moins) du pavé numérique vous permet de zoomer vers l'arrière pour visualiser une plus grande partie de la carte. De la même façon, la touche "+" (plus) du pavé numérique vous permet de zoomer vers l'avant pour étudier en détail certains éléments de l'environnement.

Pour revenir au niveau de zoom standard, vous pouvez utiliser les touches "+" et "-" ou, plus simplement, appuyer une fois sur la touche "*" du pavé numérique.

CAMERAS MULTIPLES

Vos hommes et leurs cibles peuvent être dispersés sur toute la carte. Dans ce cas, vous désirezerez certainement pouvoir garder un oeil sur ce qui se passe à chaque endroit sans avoir à déplacer manuellement la caméra.

La fonction "Caméras multiples" peut diviser l'écran en plusieurs fenêtres et selon plusieurs configurations lorsque vous appuyez sur les touches "F2" à "F7". Cela vous permet de coordonner des actions distinctes et éloignées. Notez que certaines touches de fonction permettent de choisir entre deux configurations d'écran, selon que vous appuyez une fois ou deux sur la touche.



Chaque fenêtre est complètement indépendante des autres. Vous les sélectionnez en cliquant dessus avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. La fenêtre choisie est alors encadrée en rouge et toutes les options du jeu sont disponibles dans la fenêtre active.

Pour revenir à la configuration mono-fenêtre par défaut, appuyez sur la touche "F2". C'est la fenêtre qui était active à ce moment-là qui occupe alors l'intégralité de l'écran.

LIMITES DE L'ENVIRONNEMENT

Les limites de chaque carte sont indiquées par la zone d'ombre dans laquelle vous ne pouvez ni pénétrer ni agir.



TOUCHE DE FONCTION F10



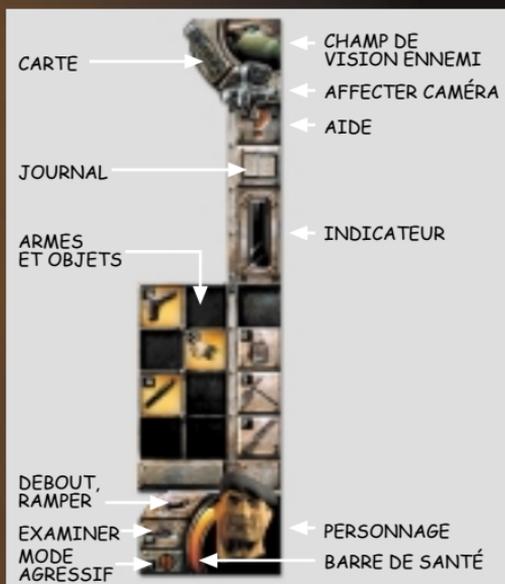
TOUCHE DE FONCTION F11

LOCALISER L'ENNEMI ET LES ELEMENTS INTERACTIFS

Comme expliqué dans la rubrique "Faire pivoter la caméra", la position de celle-ci détermine les éléments visibles sur la carte. Lorsque vous appuyez sur la touche "F11", un liseré rouge signale la position de tous les ennemis de la zone, qu'ils soient visibles ou non.

De la même façon, utilisez la touche "F10" pour repérer les portes, les munitions, la nourriture, les outils et les autres objets particuliers présents sur la carte. Elle fait apparaître un liseré vert autour de tous les éléments interactifs.

Ces deux fonctions sont très utiles car elles vous renseignent sur la carte, font apparaître des éléments que vous pourriez ne pas voir et vous aident ainsi à affiner votre stratégie.



L'INTERFACE DU JEU

L'interface représente votre centre de commande. C'est d'ici que vous contrôlez le jeu et que vous donnez à vos hommes les ordres nécessaires à l'accomplissement de votre mission. Si vous déplacez le curseur de la souris sur les icônes et les options de l'interface, vous mettez en surbrillance celles qui sont utilisables dans les circonstances du moment. Quand il devient nécessaire de les utiliser, cliquez simplement dessus à l'aide du BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, ou utilisez son raccourci-clavier. A tout moment, vous pouvez passer en plein écran en appuyant sur la touche "µ*". Cela permet de masquer ou d'afficher l'interface.

LE CURSEUR

Le curseur "Flèche" est le principal outil de contrôle de vos commandos. Vous pouvez le déplacer dans tout l'écran grâce à la souris, donner un ordre avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS et, si nécessaire, l'annuler avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS. Cette fonction d'annulation des ordres ne fonctionne que si le curseur n'est pas dans la partie interface de l'écran.

L'apparence du curseur se modifie en fonction de l'environnement quand il passe au-dessus de certains éléments. Si vous appuyez sur la touche "Maj." tout en déplaçant le curseur, vous pouvez le voir changer de forme en fonction des actions possibles: se cacher, grimper, ouvrir des portes et des coffres.

CHAMP DE VISION ENNEMI

Cliquez sur l'icône Oeil de l'ennemi de l'interface. La forme du curseur change. Lorsque vous cliquez sur un point de la carte, un marqueur rouge y est placé. Le champ de vision de tout soldat ennemi en mesure de voir cette position est alors affiché.



Le champ de vision ennemi est représenté par un triangle coloré. Evitez d'entrer dans cette zone pour ne pas vous faire repérer.

Le même curseur, lorsqu'il est appliqué sur un soldat précis au lieu d'un point de la carte, déclenche l'affichage de son champ de vision, ce qui vous permet de visualiser les zones dangereuses.

Servez-vous de ce précieux outil pour étudier les mouvements des soldats ennemis, de façon à mettre au point une stratégie victorieuse.

CARTE

Cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur l'icône Carte pour faire apparaître un plan de la zone. Des points de différentes couleurs représentent les éléments du jeu, et le rectangle représente la zone de la carte affichée à l'écran à ce moment.



ENNEMIS	ROUGE
ENNEMIS NEUTRALISÉS	ROUGE
EQUIPEMENT ALLIÉ ET COMMANDO DISSIMULÉ	BLEU
OBJETS PARTICULIERS	VERT

Si vous cliquez sur un point de la carte, la zone affichée et le rectangle se centrent automatiquement sur ce point. Servez-vous de cette méthode pour repérer rapidement les zones qui vous intéressent.



Cliquez avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS sur l'icone Carte pour ranger la carte.

AFFECTER UNE CAMERA

Cliquez sur l'icone Caméra, dans l'interface, avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS. Le curseur prend la forme d'une caméra, indiquant ainsi que vous pouvez dorénavant sélectionner tout élément du jeu, immobile ou en déplacement, pour centrer l'écran dessus jusqu'à la désactivation de cette fonction.

Une fois l'élément sélectionné, un icone Caméra s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran. Cliquez sur cet icone avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS pour désactiver la fonction.

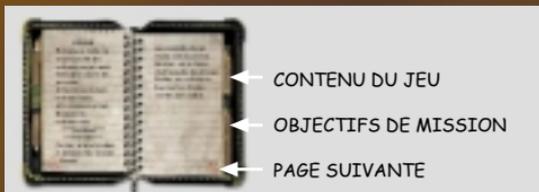
Cette fonction peut être combinée avec les "Caméras multiples" afin d'assigner des caméras distinctes pour surveiller simultanément des cibles différentes. Chaque fenêtre ne peut utiliser qu'une seule caméra, mais vous pouvez néanmoins avoir jusqu'à six fenêtres ouvertes en même temps.



JOURNAL

Si vous avez un doute sur les objectifs de mission ou sur tout élément du jeu, consultez le Journal. Vous y trouverez des informations détaillées sur la mission, sur les armes, les équipements et les techniques. Vous y trouverez également une rubrique d'aide qui peut vous aider à accomplir certaines des missions les plus délicates.

Cliquez sur le sujet qui vous intéresse avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Vous pouvez également cliquer sur les flèches au bas des pages pour les faire tourner. Le jeu reste en pause pour toute la durée de la consultation du Journal. Pour en sortir, cliquez sur un autre point de l'écran avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS.



AIDE

Pour revenir à la partie en cours et quitter le mode Aide, cliquez avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS sur un point de la carte. En cours de jeu, utilisez l'icone "?" (point d'interrogation) de l'interface pour une aide contextuelle. En cliquant sur cet icone, le curseur se change en un point d'interrogation qui ouvre automatiquement le Journal à la page appropriée dès que vous cliquez avec Le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur un élément du jeu.



INDICATEURS DE RESISTANCE, D'OXYGENE ET DE TEMPERATURE DU CORPS

Certaines activités et zones de la carte ne sont pas sans danger: L'escalade et la corde ont un impact négatif sur la résistance des commandos, représenté par un indicateur de résistance dans l'interface. Quand la barre de résistance atteint zéro, le commando est à bout de forces et tombe au sol, encaissant des dégâts proportionnels à la hauteur de la chute.



Cet indicateur met également en évidence la quantité d'oxygène restant lors de plongées sous-marines. A nouveau, si la barre atteint zéro, c'est la santé du commando qui commence à baisser ; il risque alors de se noyer. Lorsque les commandos sont en extérieur, en environnement Arctique, sans l'équipement approprié, une barre de température du corps s'affiche. Lorsqu'elle atteint zéro, c'est la santé du commando qui baisse. Si vous ne prenez aucune mesure pour le réchauffer, il meurt de froid.

ARMES, OUTILS ET OBJETS DANS LE SAC A DOS

Les armes, outils et objets dont chaque commando maîtrise l'usage peuvent être utilisés via l'interface. Tout personnage peut porter tout objet, même s'il ne dispose pas des compétences pour l'utiliser. Dans ce cas, l'objet apparaît dans l'inventaire, mais pas dans l'interface. Par exemple, si le Voleur trouve une mine, il peut la prendre pour la placer dans son sac à dos, mais elle n'apparaît pas dans son interface puisqu'il ne sait pas l'utiliser. Il peut cependant la donner à l'Artificier. Elle apparaît alors dans l'interface de ce dernier, puisqu'il sait s'en servir.

Au début de chaque mission, de nombreux emplacements des sac à dos sont vides. Vous pouvez les remplir avec des objets trouvés en cours de mission. L'espace dans le sac à dos est limité. En cliquant avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS sur le portrait d'un des commandos dans le coin inférieur droit de l'écran, vous accédez à son inventaire. Vous pouvez alors visualiser les objets qu'il transporte et l'espace disponible.



SE METTRE DEBOUT, RAMPER OU SORTIR...

Cliquez sur l'icone "Ramper/Debout" pour alterner entre la marche et la reptation, très utile pour éviter l'ennemi dans certaines circonstances.

La reptation permet à votre commando et aux autres personnages de se déplacer sans se faire repérer, tant qu'ils restent dans le champ de vision lointain des ennemis.

Si vous décidez de les faire marcher, les commandos se déplacent beaucoup plus vite, mais sont repérés dès qu'ils entrent dans le champ de vision d'un ennemi. Notez également que plus la vitesse de déplacement est élevée, plus vous faites de bruit. Un soldat ennemi très proche de votre commando peut l'entendre marcher. La reptation est beaucoup plus silencieuse que la marche ou la course.

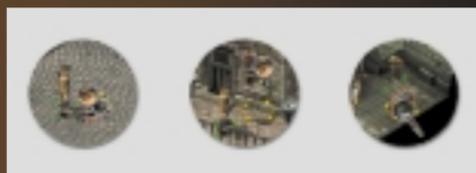
Lorsque vous profitez d'un véhicule ou d'une cachette, l'icone de l'interface se modifie pour afficher un symbole de sortie au lieu du symbole habituel "Ramper/Debout". Cliquez dessus avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS pour sortir d'un véhicule ou d'une cachette.

EXAMINER

L'icone "Examiner" de l'interface a plusieurs usages, tous très utiles. Cliquez sur l'icone avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS et le curseur se transforme en loupe. Son apparence se modifie en fonction de l'élément du jeu sur lequel vous le placez.

Si vous cliquez sur un soldat ennemi neutralisé ou mort, sur des alliés, sur des coffres ou des placards, l'inventaire de votre commando s'affiche à côté d'une représentation du contenu du sac à dos de la cible ou de l'intérieur du conteneur. Vous pouvez alors sélectionner et transférer des objets en cliquant dessus avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS.

La fonction "Examiner" a également une grande utilité au niveau stratégique. Le jeu prend en compte l'intérieur et l'extérieur des bâtiments. En conséquence, vous ne pouvez pas toujours voir ce qui se cache derrière une porte ou au bout d'une échelle. Si vous êtes à l'intérieur d'un bâtiment et cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur une fenêtre, en mode "Examiner", la vue extérieure s'affiche. Les soldats ennemis de la zone sont entourés de rouge. Cliquez sur un point quelconque de



l'écran avec le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour revenir à la vue intérieure.

A l'intérieur d'un bâtiment, si vous désirez prendre des précautions, sélectionnez l'icône "Examiner" puis cliquez sur les portes, les trappes et les échelles. Une fenêtre s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous modifiez l'angle de la caméra en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite. Cliquez sur un point quelconque de l'écran avec le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour reprendre le contrôle de votre commando.

Des interrupteurs sont présents dans certaines missions: ils activent et désactivent les clôtures électriques, les projecteurs et les portes. Si vous cliquez dessus en mode "Examiner", une fenêtre centrée sur l'élément activable s'affiche.

MODE AGRESSIF

Lorsque l'ennemi vous attaque de plusieurs côtés, ce mode vous propose de placer votre homme en position défensive. Pour que ce mode puisse être activé, le commando doit être équipé d'une arme à feu.

Lorsque vous sélectionnez le mode agressif d'un commando, il reste sur place et son champ de vision apparaît à l'écran. Lorsqu'un ennemi pénètre dans cette zone, le commando lui tire dessus jusqu'à ce qu'il meure ou que votre personnage soit à court de munitions.

Pour changer l'angle du champ de vision de votre commando, maintenez la touche "Ctrl" enfoncée et cliquez avec le bouton droit de la souris pour lui indiquer dans quelle direction vous souhaitez qu'il s'oriente. Les soldats alliés mettent leur sac à dos devant eux, en guise de protection. Lorsque vous modifiez la direction dans laquelle est orienté un soldat allié, son sac, lui, ne se déplace pas. Cette caractéristique peut s'avérer extrêmement utile pour vous protéger d'une attaque provenant d'une direction autre que celle dans laquelle est orientée votre unité.

N'oubliez pas que certaines armes ne disposent pas de munitions illimitées ; prenez donc soin de ne pas laisser vos hommes sans protection lorsqu'ils sont à court de munitions, car ils risquent alors de se faire tuer.

INDICATEUR DE SANTE

Cette barre de couleur orange vous indique votre état de santé général. Elle est pleine au début de chaque mission mais à mesure que vous progressez en territoire ennemi, vous êtes pris pour cible, vous tombez, manquez d'air ou souffrez du froid polaire, la barre se vide vous indiquant que vos instants sont comptés.





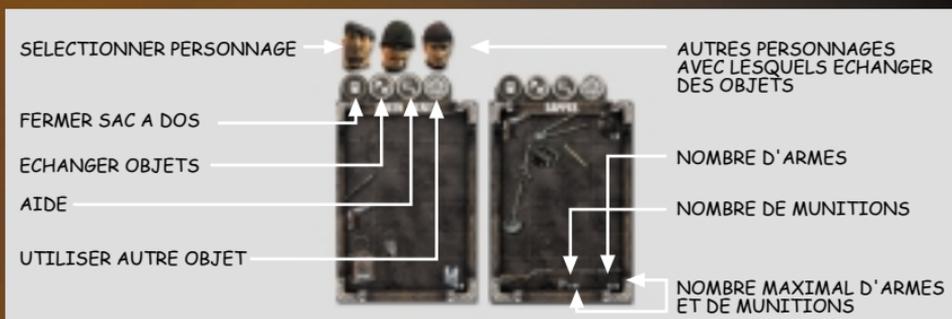
Heureusement, vous pouvez régénérer le niveau de santé de vos hommes grâce aux trousse de secours que vous récupérez et aux boîtes de conserve que vous trouvez dans les maisons et autres lieux visités au cours de votre mission.

Lorsque votre indicateur ne cesse de baisser et que vous ne parvenez pas à trouver un moyen d'améliorer l'état de santé de votre commando, celui-ci meurt au bout de peu de temps. Si tel est le cas, une tête de mort apparaît dans l'interface, triste souvenir de la fin de votre malheureux soldat.

VOTRE PERSONNAGE

Une image du commando actuellement sélectionné apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Les commentaires et expressions de votre soldat vous informent en un coup d'œil rapide de son état de santé actuel et de sa capacité à suivre vos ordres.

LE SAC A DOS / L'INVENTAIRE



C'est dans ce sac que vos commandos conservent tous les objets récupérés au cours d'une mission. Ils y rangent armes, munitions, nourriture ou uniformes ennemis. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous découvrez différents moyens d'ouvrir votre sac à dos. La façon la plus simple reste de cliquer sur le portrait du personnage dans l'interface avec le bouton droit de la souris.

DESCRIPTION

Le sac à dos est une fenêtre scindée en plusieurs parties qui vous indiquent le nombre d'objets maximal que peuvent transporter vos commandos. Au-dessus de cette fenêtre se trouvent quatre icônes correspondant aux commandes Sortir, Examiner, Echanger et Utiliser (de gauche à droite). Il suffit de cliquer sur l'un de ces icônes avec le bouton gauche de la souris pour effectuer la commande correspondante.



FONCTION

Le sac à dos vous sert essentiellement à ranger des objets ou à en échanger avec d'autres personnages au cours d'une mission. Pour choisir des objets dans un autre sac à dos, cliquez sur "Examiner" et fouillez boîtes, placards, ennemis ou alliés, afin d'ouvrir simultanément les deux inventaires. Cliquez sur l'objet que vous souhaitez déplacer avec le bouton gauche de la souris puis cliquez sur l'emplacement vide où vous souhaitez le mettre. Si le fond de cette partie du sac devient bleu, l'objet choisi ne prendra pas de place supplémentaire car il s'ajoutera simplement à un objet que vous possédez déjà. Cela peut notamment s'avérer très utile pour les munitions ou armes d'un même type. Si le fond de l'emplacement devient vert, vous disposez de suffisamment de place dans votre sac à dos pour y ranger l'objet sélectionné. S'il vire au rouge, vous n'avez pas suffisamment de place pour cet objet.

Cela vous indique que votre sac à dos a atteint sa capacité maximale ou que les objets dont vous disposez actuellement ne sont pas rangés de façon efficace.

Vous pouvez également récupérer des objets de votre environnement directement, sans avoir à ouvrir votre sac à dos. Pour cela, maintenez la touche "Ctrl" enfoncée et cliquez sur l'objet avec le bouton gauche de la souris.

Pour échanger des objets avec d'autres personnages, rapprochez votre commando de l'un de ses collègues et utilisez la commande "Examiner" de l'interface. Les portraits des personnages se trouvant à proximité s'affichent alors en haut de l'écran, au-dessus de votre sac à dos. Sélectionnez l'option "Utiliser" et cliquez sur le portrait du commando avec lequel vous souhaitez faire un échange pour ouvrir son sac à dos. Pour procéder à l'échange, cliquez sur l'objet à déplacer avec le bouton gauche puis une nouvelle fois si vous souhaitez le placer dans un emplacement libre.

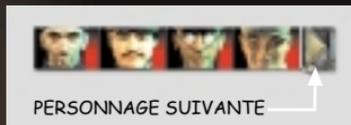
Certains objets peuvent être associés, à l'instar des somnifères et du vin qui auront tôt fait, une fois mélangés, de neutraliser les soldats ennemis. Cliquez sur l'objet que vous voulez sélectionner avec le bouton gauche de la souris puis sur l'objet que vous voulez lui associer.



LA SÉLECTION DES PERSONNAGES

SÉLECTION INDIVIDUELLE

Vous devez sélectionner vos commandos avant de pouvoir leur donner des ordres. Cliquez sur l'un d'entre eux avec le bouton droit de la souris pour le sélectionner et afficher son interface. Il peut arriver que votre commando soit masqué par un bâtiment, un arbre ou un mur ; pour remédier à cet inconvénient, chacun de vos hommes a été affecté à une touche numérotée de votre clavier. Ainsi, lorsque vous appuyez sur la touche idoine, vous sélectionnez le commando correspondant. Appuyez rapidement deux fois sur cette touche pour centrer l'écran sur sa position.



Après avoir sélectionné votre commando, vous pouvez cliquer, avec le bouton gauche de la souris, sur son portrait, qui apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Cela vous permet d'afficher les portraits de tous les autres commandos participant à la mission en cours et leurs états de santé en haut de votre écran. S'ils sont plus de quatre, vous pouvez les faire défiler vers la droite ou vers la gauche en utilisant soit la souris, soit les flèches directionnelles de votre clavier. Cliquez sur le portrait de l'un de vos hommes avec le bouton gauche de la souris pour le sélectionner. Appuyez sur les touches numérotées correspondant à vos commandos pour annuler leur sélection.

SÉLECTION MULTIPLE

Pour effectuer une action qui nécessite l'intervention de plusieurs commandos, vous devez dessiner un cadre de sélection. Pour cela, appuyez



sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé, puis déplacez le curseur en diagonale pour créer un rectangle bleu encadrant les commandos que vous souhaitez sélectionner et relâchez le bouton.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs commandos en effectuant les opérations suivantes: sélectionnez tout d'abord l'un d'entre eux, puis cliquez sur les autres personnages avec le bouton droit de la souris tout en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée.



Effectuez la même opération et cliquez sur un commando déjà sélectionné pour l'exclure de votre sélection.

LIBERATION D'OTAGES

Approchez l'un de vos commandos d'un otage pour le libérer. Appuyez sur la touche "Maj" et placez le curseur sur l'otage. Le curseur se transforme alors en icône de discussion. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour libérer l'otage et pouvoir le contrôler de la même façon que vos commandos.

SELECTION DE SOLDATS ALLIES

Vous pouvez sélectionner un soldat allié si l'un de vos commandos lui a parlé auparavant.

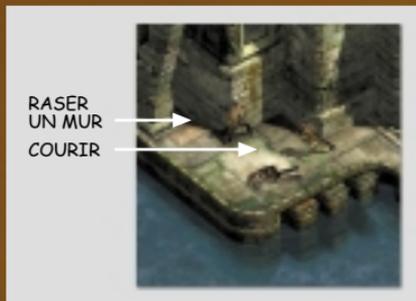
Dès lors que l'un de vos commandos a parlé à un soldat allié, vous pouvez le sélectionner en cliquant sur lui avec le bouton droit de la souris. Vous avez également la possibilité de maintenir ce bouton enfoncé et de dessiner un rectangle autour d'un ou plusieurs soldats pour les sélectionner.

DEPLACEMENT SUR LA CARTE

MARCHER, COURIR, RASER DES MURS, CHANGER D'ETAGE

Pour déplacer vos commandos, cliquez une fois sur l'endroit où ils doivent se rendre avec le bouton gauche de la souris. Les commandos s'y rendent alors en marchant. Si vous souhaitez qu'ils y courent, double-cliquez avec le bouton gauche de la souris et ils se dirigeront vers le point indiqué le plus rapidement possible. Il est vrai que courir peut vous faire gagner un temps précieux mais n'oubliez pas que vous êtes alors bien plus bruyant que lorsque vous rampez ou marchez. Choisissez judicieusement la destination de vos commandos car ils prennent toujours le chemin le plus court pour s'y rendre. Si le point indiqué se trouve trop loin, vos hommes risquent alors de rencontrer des soldats ennemis.

Les différentes missions sont peuplées de nombreux soldats ennemis mais vos commandos disposent de nombreuses compétences leur permettant de faire preuve d'une grande discrétion. Pour éviter que vos commandos ne se fassent repérer lorsqu'ils se trouvent dans le champ de vision lointain d'un ennemi, vous pouvez leur ordonner de se coller à un mur en cliquant simplement sur la paroi choisie avec le





bouton gauche de la souris. Cliquez sur le pied du mur dans la direction souhaitée pour que votre commando se déplace le long de celui-ci tout en restant hors de vue.

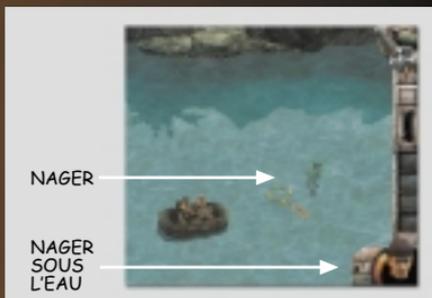
A l'intérieur des bâtiments, vos commandos peuvent aller d'un étage à l'autre en passant par les escaliers. Lorsque vous placez le curseur sur un escalier, il se transforme et vous indique que vous pouvez monter ou descendre d'un étage. Cliquez sur les escaliers avec le bouton gauche de la souris pour monter ou descendre, que vos commandos soient en train de marcher ou ramper.

NAGER, PLONGER, FAIRE SURFACE

Tous vos hommes savent nager et plonger. Il suffit de cliquer sur une étendue d'eau avec le bouton gauche de la souris pour que le commando sélectionné y entre. S'il s'approche de la rive debout, il plonge dans l'eau la tête la première en faisant beaucoup de bruit, ce qui risque d'avertir l'ennemi de sa présence. Pour qu'il pénètre dans l'eau en toute discrétion, ordonnez-lui de ramper jusqu'à la rive, soit en cliquant sur l'icone "Ramper", soit en appuyant sur la barre d'espacement, puis cliquez sur l'eau avec le bouton gauche de la souris.

Lorsque votre commando est dans l'eau, cliquez sur sa destination avec le bouton gauche de la souris pour qu'il s'y rende en faisant le moins de bruit possible. Si vous souhaitez qu'il se déplace plus rapidement, double-cliquez sur sa destination. A nouveau, plus il va vite et plus il fait de bruit!

Votre commando peut nager sous l'eau si elle est suffisamment profonde, ce qui lui permet d'éviter ses ennemis et de trouver différents moyens de parvenir au but. Un icône de plongée apparaît dans l'interface lorsqu'il est possible de nager sous l'eau.



Cliquez sur cet icône pour que votre commando plonge sous l'eau,



un indicateur d'oxygène vous indique alors combien de temps il peut rester en apnée. Lorsque l'indicateur descend à zéro, l'indicateur de santé de votre commando se vide et son portrait devient vert, vous indiquant ainsi qu'il est en train de se noyer. Chaque commando possède des aptitudes différentes, notamment leur capacité à rester en apnée plus ou moins longtemps.



Cliquez sur l'icône Surface de l'interface du commando pour qu'il fasse surface et reprenne sa respiration. L'indicateur d'oxygène se remplit alors de nouveau lentement. Attention, si vous replongez avant que l'indicateur ne soit plein, votre commando ne disposera que de la quantité d'air indiquée.

Sous l'eau, cliquez sur l'icône Regarder en haut pour que votre commando regarde ce qu'il se passe au-dessus du niveau de l'eau. N'oubliez pas que l'indicateur d'oxygène continue de baisser car votre commando se trouve toujours sous l'eau!

Pour sortir de l'eau en rampant, cliquez sur la rive avec le bouton gauche de la souris. Double-cliquez sur la destination de votre commando pour qu'il se lève et s'y rende en courant.

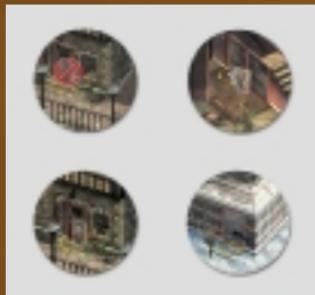
Seul le Nageur de combat est capable de rester sous l'eau indéfiniment, grâce à son équipement de plongée. Il est également le seul à pouvoir se défendre sous l'eau avec son fusil-harpon, qui lui permet de s'attaquer aux requins, morses et crocodiles mais malheureusement pas aux piranhas.

Sous l'eau, le Nageur de combat sait également désamorcer les mines ennemies et combattre les plongeurs adverses. Les bancs de poissons lui offrent un camouflage parfait.

ACCES LIMITE

Vos commandos peuvent se déplacer à l'extérieur comme à l'intérieur de bâtiments, avions, navires de guerre, tunnels, passages, rivières et océans. Portes, escaliers, échelles, fenêtres et tunnels ne les arrêtent pas non plus mais certains de ces éléments nécessitent leur intervention avant que vos hommes ne puissent les traverser. Maintenez la touche "Maj" enfoncée et placez le curseur sur l'endroit où vous souhaitez entrer.

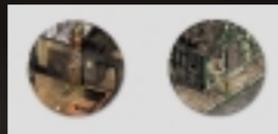
Le curseur se transforme lorsque vous trouvez un endroit qui nécessite l'intervention de l'un de vos commandos. Vous pouvez également utiliser la touche F10 de votre clavier pour les faire apparaître.





PORTES, FENETRES, TRAPPES ET ECHELLES

Pour ouvrir une porte, vous devez commencer par vous assurer qu'elle n'est pas verrouillée. Maintenez la touche "Maj" enfoncée et placez le curseur sur la porte. Si elle n'est pas verrouillée, un icône Entrer apparaît à l'écran. Dans le cas contraire, un icône Accès interdit s'affiche. Pour ouvrir une porte verrouillée, ordonnez au Voleur de pénétrer dans le bâtiment et de déverrouiller la porte de l'intérieur. Lorsque vous êtes pressé par le temps, vous pouvez ordonner au Béret vert d'enfoncer la porte, ce qui s'avère une méthode expéditive mais très bruyante. Certaines portes, comme les portes de sécurité, nécessitent des clés spéciales, ce que vous indique un icône bleu. Sans une telle clé, même le Béret vert ne peut venir à bout de ces portes.



Pensez toujours à regarder à l'intérieur d'une pièce avant d'y pénétrer. Sélectionnez l'icône Examiner qui se trouve à gauche du portrait du commando sélectionné et cliquez sur l'ouverture par laquelle vous souhaitez examiner les lieux avec le bouton gauche de la souris. Une petite fenêtre apparaît alors dans le coin supérieur gauche de l'écran et vous permet de voir ce qui se passe à l'intérieur. Cliquez de nouveau avec le bouton gauche pour pénétrer dans la pièce ou avec le bouton droit pour fermer cette fenêtre. Lorsque vous regardez alors de l'intérieur vers l'extérieur, vous pouvez observer ce qui se passe au dehors. Celle-ci vous permet de parcourir les alentours, d'effectuer des zooms avant et arrière et de faire pivoter la caméra. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour que votre commando sorte par cette ouverture. Pour quitter cette vue, cliquez avec le bouton droit de la souris. Ces commandes sont valables pour toutes les ouvertures, des portes et fenêtres aux tunnels en passant par les trappes.

Lorsque le Voleur regarde par une fenêtre, vous pouvez lui ordonner d'entrer en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Si vous contrôlez le Béret vert et qu'il regarde vers l'extérieur par une fenêtre, vous pouvez lui ordonner de sauter; il est capable de sauter de n'importe où mais n'oubliez pas que plus la fenêtre est haute et plus il encaisse de dégâts. S'il ne regarde pas par la fenêtre, vous pouvez lui ordonner d'évacuer les lieux d'urgence en double-cliquant sur la fenêtre avec le bouton gauche de la souris pour qu'il se rue vers elle et saute.

Lorsque vous examinez l'intérieur d'une pièce par une fenêtre, vous êtes invisible aux ennemis qui s'y trouvent. En revanche, lorsque vous vous tenez à une fenêtre à l'intérieur d'un bâtiment, les soldats ennemis peuvent vous voir.



Pour vous rendre la tâche plus facile lorsque vous pénétrez dans un bâtiment, tous les ennemis qui se trouvent à l'intérieur sont indiqués en rouge. Vous pouvez également appuyer sur la touche "F11" pour afficher les ennemis. Tous les ennemis se trouvant à l'intérieur sont alors marqués, même s'ils se trouvent dans une pièce ou à un étage différent. Une fois à l'intérieur du bâtiment, utilisez les échelles et escaliers pour passer d'un étage à un autre. Placez le curseur sur un escalier pour faire apparaître un icône vous indiquant que vous pouvez l'emprunter, pour ce faire, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.



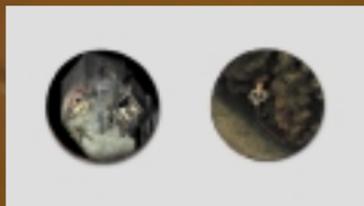
Pour grimper à une échelle, il suffit de procéder quasiment de la même façon. Placez le curseur sur l'échelle en question pour qu'il vous indique que vous pouvez y grimper, et cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Une fois sur l'échelle, vous pouvez vous arrêter en chemin en cliquant avec le bouton droit de la souris. Cliquez une seconde fois sur ce bouton pour que votre commando tombe à terre. Les dégâts qu'il encaisse alors sont proportionnels à la hauteur de sa chute.

Sur une échelle, grimpez vers le haut ou vers le bas en cliquant respectivement au-dessus et en dessous de votre personnage avec le bouton gauche de la souris. Le curseur change de forme lorsqu'il est placé au-dessus ou en dessous du commando pour vous indiquer l'action que vous pouvez effectuer.

Lorsque vous grimpez à une échelle, l'indicateur d'endurance apparaît à l'écran et se vide peu à peu. S'il tombe à zéro, votre commando tombe à terre et subit des dégâts proportionnels à sa chute.

TROUS ET CACHETTES

Grâce à sa petite taille et à sa souplesse, le Voleur peut se faufiler et se cacher dans de très petits endroits comme les placards, sous les lits ou les tables. Cela lui permet d'atteindre des positions tactiquement avantageuses.



Le Voleur utilise les trous dans les murs pour entrer dans les bâtiments. Enfoncez la touche "Maj." et passez le curseur sur les zones pouvant servir de cachette. Si l'endroit est praticable, le curseur change d'apparence. Appuyez sur la touche "Maj." et cliquez sur la cachette avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Une fois caché, il est totalement invisible pour les soldats ennemis ; l'inconvénient est qu'il ne peut accomplir aucune action. Cliquez sur un bouton de la souris pour sortir de la cachette.



Il existe également des passages spéciaux au-dessus et en dessous du niveau du sol utilisables par tous les commandos. Appuyez sur la touche "Maj." et passez votre curseur dans la zone pour les repérer. Cliquez avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour y pénétrer. Vous pouvez également appuyer sur la touche "F10" pour afficher tous les objets et les portes accessibles à l'écran.



GRIMPER AUX POTEAUX ET SE DEPLACER LE LONG DES CABLES

Les poteaux et les câbles peuvent constituer un chemin de plus vers la victoire. En effet, une fois en haut d'un poteau, vous pouvez passer par des fenêtres auparavant hors de portée. De même, sur votre perchoir ou suspendu à un câble, vous n'êtes pas visible par les ennemis. En fait, les soldats hostiles ne vous voient pas jusqu'à ce que vous tombiez à terre, à bout de force, ou que vous en descendiez.

Seuls le Béret vert et le Voleur peuvent grimper aux poteaux et se déplacer le long des câbles. Le Tireur d'élite peut également monter en haut des poteaux mais il ne peut pas s'accrocher aux câbles.

Pour grimper à un poteau, sélectionnez l'un de vos commandos qui en a la capacité, appuyez sur la touche "Maj." Puis cliquez avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** sur le poteau à escalader. Une fois arrivé en haut, le Commando y reste jusqu'à ordre contraire. Si vous avez utilisé le Tireur d'élite, celui-ci grimpe jusqu'en haut et se maintient avec ses jambes de façon à avoir les mains libres pour son fusil.

Comme lors de l'utilisation d'une échelle, vous pouvez changer de direction en cours d'ascension en plaçant le curseur au-dessus ou en dessous du commando et en cliquant pour qu'il parte dans la direction indiquée alors par le curseur.

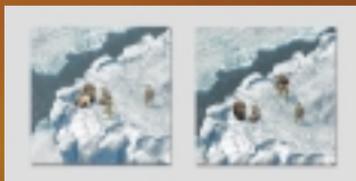
Lorsque vous êtes suspendu à un câble, vous pouvez vous balancer et avancer jusqu'à l'autre extrémité en cliquant à gauche ou à droite du commando avec le bouton gauche de la souris. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour vous arrêter, puis une nouvelle fois si vous souhaitez tomber à terre. Le cercle qui apparaît



sous votre commando lorsqu'il se déplace le long d'un câble vous indique l'endroit où il atterrirait, s'il venait à lâcher prise ou si vous lui en donniez l'ordre. Lorsque vous commencez à évoluer le long du câble, un indicateur d'endurance apparaît à l'écran et se vide peu à peu. Vous tombez du câble lorsqu'il descend à zéro.



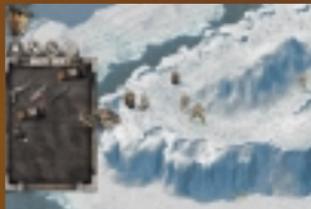
INTERACTION AVEC L'ENVIRONNEMENT



RAMASSER ET LACHER DES OBJETS

De nombreuses armes, munitions et provisions que vos commandos peuvent récupérer et utiliser sont parsemées à travers les différentes cartes du jeu. Vous pouvez en trouver dans des placards ou des armoires et en dérober d'autres aux soldats ennemis.

Appuyez sur la touche "Maj" et placez le curseur sur l'objet. Le curseur prend l'apparence d'une main, s'il est possible de s'en saisir. Dans ce cas, cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS pour vous exécuter. Le Commando s'empare alors de l'objet et le place dans son sac à dos. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche "F10" pour voir tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir.



Si vous désirez déplacer une caisse ou un baril, servez-vous du Béret vert. Ces objets sont trop volumineux et lourds pour être placés dans le sac à dos et vous ne pouvez pas courir en les portant. Arrivé à destination, cliquez sur le BOUTON DROIT DE LA SOURIS pour le déposer.

De même, vous pouvez déplacer les cadavres ou les soldats ligotés. Il est cependant impossible de déplacer un soldat s'il n'a pas été préalablement tué ou ligoté. Appuyez sur la touche "Maj." et cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur le soldat. Arrivé à destination, cliquez avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS pour le déposer.

Vous pouvez également jeter les corps par les fenêtres, en mer ou les cacher dans les hautes herbes. Tous les commandos peuvent porter les soldats ennemis mais ils ne peuvent alors plus courir.

Les soldats ennemis assommés ou tués sont un bon moyen de trouver des objets utiles. Utilisez l'icône Examiner ; deux inventaires apparaissent alors à l'écran : l'inventaire ennemi et le vôtre. Cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur l'objet qui vous intéresse et déplacez-le dans une case vide de votre inventaire.

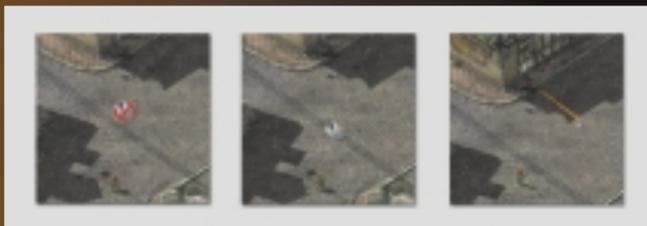


Si votre sac à dos est plein et que vous essayez de récupérer un objet supplémentaire, un icône apparaît pour vous indiquer que l'opération est impossible. Si votre sac à dos est déjà ouvert et que vous essayez d'y mettre un objet supplémentaire, l'emplacement dans lequel vous

souhaitez ranger l'objet apparaît en rouge et vous indique que vous n'avez plus de place. Vous pouvez toutefois essayer de ranger votre sac à dos pour y faire un peu de place. Vous pouvez également vous débarrasser d'objets inutiles en les posant par terre afin de prendre les objets que vous venez de trouver. Pour ce faire, cliquez avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** sur l'objet que vous désirez laisser derrière vous, puis cliquez à nouveau hors de l'inventaire. L'objet se trouve alors à vos pieds, libre à vous de venir le récupérer un peu plus tard.

LANCER DES OBJETS

Vos Commandos peuvent lancer des objets pour tenter de distraire l'ennemi. Un paquet de cigarettes ou une bouteille de vin sont des objets tentants pour un soldat, au point de lui faire quitter son poste. Il ne vous reste alors plus qu'à vous faufiler, voire à vous approcher d'eux...



Sélectionnez l'objet à lancer dans l'interface. Cliquez ensuite avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** sur l'emplacement désiré. Les objets ne peuvent être lancés au-delà d'une certaine distance.

Si vous visez trop loin, le curseur vous l'indique et vous devez changer de cible. Il est possible de récupérer l'objet à terre ou dans le sac à dos de l'ennemi, une fois que ce dernier a été assommé ou tué.

L'Artificier peut lancer des grenades. Sélectionnez-en une dans l'interface avec un clic du **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** puis cliquez sur l'emplacement où vous désirez la lancer. Les grenades ont une distance de lancer minimale et maximale. Soyez prudent avec elles car elles peuvent tuer tous les individus dans la zone d'explosion. Vous pouvez également lancer des grenades dans les portes, les fenêtres et les trappes.

INTERRUPTEURS

Les clôtures électrifiées, les projecteurs et certaines portes s'ouvrent grâce à un interrupteur. Intéressez-vous à l'effet de l'interrupteur avant de l'utiliser: cliquez

sur "Examiner" puis sur l'interrupteur. Une petite fenêtre apparaît pour vous indiquer l'effet consécutif à une utilisation.



VOIR LES
INTERRUPTEURS



ACTIVER LES
INTERRUPTEURS

Pour utiliser un interrupteur, appuyez sur "Maj." et cliquez dessus avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Une petite fenêtre apparaît pour vous montrer le résultat de l'action.



LES PERSONNAGES

Dans *Commandos 2*, vous incarnez l'officier responsable d'un petit groupe de combattants chevronnés, aux qualités et compétences diverses, de véritables professionnels formés pour accomplir les missions les plus dangereuses. Chacun d'entre eux possède des compétences propres qui vous seront indispensables une fois derrière les lignes ennemies.

"Pour vaincre l'ennemi, il faut d'abord apprendre à le connaître" ; cet adage est l'un des éléments essentiels de toute stratégie militaire, alors ne l'oubliez surtout pas une fois sur le terrain. Reportez-vous à la fin de ce chapitre pour en savoir davantage.

LES COMMANDOS

JACK O'HARA, DIT "LE BOUCHER"

Né à Dublin, le 10 octobre 1909, Jack est champion de boxe de l'armée britannique, catégorie poids lourds, quatre années consécutives, de 1934 à 1937. Condamné à 14 ans de travaux forcés par une cour martiale pour coups et blessures sur la personne d'un officier supérieur, sa peine est annulée lorsqu'il accepte d'intégrer le corps des *Commandos*.

Il est promu au grade de sergent après la bataille de l'île de Vaagso pour acte héroïque. En effet, au cours de cette bataille, blessé par balle au bras, isolé de son unité et à court de munitions, il pénètre dans un bunker et élimine les 16 soldats ennemis qui s'y trouvent, avant de rejoindre les lignes alliées.

Agressif et peu enclin à la discipline, au grand dam de ses supérieurs, il est un véritable cauchemar pour ses ennemis.



LE BÉRET VERT
LE POIGNARD
À LA MAIN



Compétences

Jack est le commando le plus imposant du groupe et son incroyable force physique lui permet de combattre et de neutraliser ses ennemis en un clin d'oeil. Quasiment aucune porte ne saurait lui résister, les sauts les plus périlleux, les poteaux les plus élevés et les câbles les plus glissants ne lui font pas peur. Il court également très vite et son incroyable endurance lui permet de supporter les blessures par balle et autres blessures ouvertes qui en auraient tué plus d'un.

Ses armes préférées: son poignard et ses mains. Personne ne lui résiste, surtout lorsqu'il bénéficie de l'élément de surprise. Ses ennemis n'ont pas la moindre chance de survie.



L'ESPION
UTILISANT SA
SERINGUE

RENE DUCHAMP, DIT "FRENCHY"

Né à Lyon, le 20 novembre 1911. Il s'engage dans les services secrets français à l'âge de 25 ans et assure le poste de Chef de la sécurité de l'ambassade française à Berlin, où il obtient des renseignements précieux sur plusieurs membres de l'entourage d'Hitler. Incorporé à l'armée française au début de la guerre, il devient peu après l'un des principaux chefs de la résistance. A de nombreuses reprises, il s'est avéré un membre à part entière, très précieux du corps des Commandos et s'est montré un atout indispensable lors de l'élaboration d'opérations spéciales.

Ses connaissances des tactiques et des hauts responsables de l'armée allemande se sont souvent avérées utiles aux services secrets de Sa Majesté.

Compétences

Il parle couramment plusieurs langues étrangères et est passé maître dans l'art du déguisement, ce qui s'est avéré indispensable lors de ses missions d'espionnage. L'infiltration des lignes ennemies n'a plus aucun secret pour lui ; revêtu d'un uniforme ennemi qu'il a dérobé, il est capable de distraire et tromper l'ennemi mais aussi de lui donner des ordres. Il opère silencieusement et tout en douceur et n'a recours à la violence que lorsque cela est nécessaire.

Son arme préférée: une seringue hypodermique remplie d'un poison mortel qui terrasse ses ennemis sans le moindre bruit.

THOMAS HANCOCK, DIT "FIREMAN"

Né à Liverpool, le 14 janvier 1911. Diplômé en chimie, il rejoint le corps des pompiers à l'âge de 22 ans, où il



L'ARTIFICIER ET
SON DETECTEUR
DE MINE

devient expert en explosifs. Il s'engage dans l'armée en 1939 puis se porte volontaire pour rejoindre le corps des Commandos un an plus tard. Sa connaissance approfondie des explosifs et de leur maniement lui permet d'enchaîner les succès. Au cours de l'attaque de Saint Nazaire, il est à l'origine des nombreuses explosions contrôlées qui ravagent le port et entraînent de lourdes pertes parmi les forces allemandes.

Compétences

Expert dans la création et le maniement d'explosifs. Les matériaux qu'il transporte dans son sac à dos sont extrêmement fragiles et lourds, ce qui l'empêche de se déplacer rapidement ou d'entrer dans l'eau qui risquerait d'endommager son précieux fardeau. Il est également capable d'utiliser d'autres armes telles que grenades, bazookas, lance-flammes et détecteurs de mines. Il peut détecter et neutraliser des mines pour s'en servir par la suite, en créant par exemple un champ de mines dans les zones où des ennemis et leurs véhicules sont susceptibles de passer.

JAMES BLACKWOOD, DIT "FINS"

Né en Australie, le 3 août 1911. Nageur émérite et rameur hors pair, il rejoint la Navy où il est rapidement promu au grade de capitaine. Deux ans plus tard, se montrant agressif et peu discipliné, il est rétrogradé au grade de sergent et intègre le corps des Commandos. Il reçoit la Military Cross en 1943 pour avoir permis à 45 hommes pris au piège d'évacuer la plage de Dunkerque.

Compétences

Spécialiste des missions aquatiques. Son harpon et son équipement de plongée lui permettent de rester sous l'eau pendant des heures sans se soucier du manque d'oxygène, ni des dangers qui peuvent l'attendre dans les profondeurs.

Sur la terre ferme, il est capable de lancer des poignards avec une précision inégalée et porte un grappin qui lui permet d'escalader murs, arbres et bâtiments en silence.

SAMUEL "BROOKLYN"

Né le 4 avril 1910 à Brooklyn aux Etats-Unis. Son passé reste assez mystérieux jusqu'en 1937, lorsqu'il se rend au Royaume-Uni et s'engage dans l'armée britannique. En coopération avec le Foreign Office, il participe à l'étude des armes et véhicules pris à l'ennemi. C'est à cette période qu'il rencontre Paddy Maine qui le convainc de rejoindre le corps des Commandos.



LE NAGEUR DE COMBAT DANS SON ELEMENT



LE MECANO ET SON PIEGE DE CABLE



Il fait la une de tous les journaux britanniques en 1942, lorsqu'au cours de l'attaque de l'aéroport de Tarnet, à court de munitions, il décide de foncer droit sur sa cible à bord de son véhicule. L'explosion qui détruit le premier aéronef entraîne alors une réaction en chaîne qui rase la majeure partie de l'aéroport.

Compétences

Le combat ne lui déplaît pas. Il est capable de conduire toutes sortes de véhicules. Parmi ses outils préférés, on compte les grenades de gaz, les bombes lacrymogènes, pièges et câbles pour n'en citer que quelques-uns.

SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE, DIT "LE DUKE"

Né à Sheffield, en Angleterre, le 21 mars 1909, dans l'une des familles les plus influentes de l'aristocratie britannique. Connu comme "le Duke" par ses collègues, il s'avère un tireur d'élite au sang froid inégalé, ce qui lui permet d'abattre le commandant de la garnison allemande de Narvik d'une seule balle à plus d'un kilomètre de distance.

Compétences

Homme aux nerfs d'acier, froid et calculateur, il gaspille rarement une balle. Il est considéré comme l'un des meilleurs tireurs d'élite du monde. Ses missions les plus courantes consistent à dégager un passage pour les autres membres du groupe et à éliminer des ennemis cachés. Il se tient souvent derrière des fenêtres, poteaux ou tout autre objet lui fournissant un abri tandis qu'il couvre ses collègues.



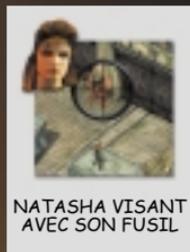
LE DUKE
VISANT UN
ENNEMI

NATASHA NIKOCHEVSKI, DITE "LA SEDUCTORA"

Née à Kiev en Ukraine, le 21 avril 1912. Fille d'un aristocrate hollandais et d'une comtesse russe exilée après la révolution de 1917. Fidèle à ses convictions politiques, elle rejoint la résistance hollandaise en 1943, ce qui ne l'empêche pas de se joindre aux Commandos lors de certaines missions.

Compétence

Comme l'indique son pseudonyme, Natasha parle plusieurs langues. D'une grande beauté, elle est néanmoins redoutable et n'hésite pas à distraire l'ennemi en jouant de ses charmes, qu'elle met en valeur en revêtant des tenues appropriées et en utilisant son rouge à lèvres. Bien qu'elle ne soit pas agressive de nature, elle est capable de prêter main forte aux Commandos lorsque cela est nécessaire et sait manier le fusil à lunette avec dextérité, comme le confirmerait le Duke.



NATASHA VISANT
AVEC SON FUSIL



PAUL TOLEDO "LUPIN"

Né à Paris, le 1er mars 1916. Paul est le dernier membre à avoir rejoint le groupe de Commandos. Lors de l'invasion de Paris par les Allemands, il décide de mener sa propre guerre et pénètre dans toutes les maisons occupées par l'ennemi pour dérober tous ses trésors de guerre.

En 1940, il vole la mallette de René Duchamp, qu'il prend pour un officier allemand. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il découvre à l'intérieur des documents de première importance qu'il décide alors de remettre entre les mains de la Résistance française. Dès lors, il est chaudement recommandé par Frenchy et s'est depuis avéré un atout indispensable.

Compétences

Il est le plus petit et le plus rapide des Commandos. Sa faible carrure est largement compensée par son agilité, qui lui permet de pénétrer dans des endroits inaccessibles à d'autres, d'entrer par effraction dans des maisons, de grimper à des poteaux, de crocheter des serrures et bien plus encore. Il est donc capable d'infiltrer les lignes ennemies, bien mieux que l'immense majorité de ses congénères. Il maîtrise à la perfection plusieurs arts martiaux et aime particulièrement faire les poches de ses ennemis. Ses "outils de travail" lui permettent d'ouvrir portes et coffres-forts.

Il a entraîné son rat, Spike, à faire diversion.

Son rôle principal est de permettre aux autres commandos de pénétrer dans des bâtiments. Il est capable d'y entrer par une fenêtre et de se terrer à l'intérieur, d'ouvrir les portes à l'aide de ses outils ou des clés qu'il a dérobées aux Allemands qu'il a rencontrés en chemin.

WHISKEY

Whiskey a grandi dans le chantier naval de New York. Elle devient la mascotte du sous-marin E-423 en 1941. Lors d'une incursion en Mer du Nord, le bâtiment est capturé par une patrouille allemande et conduit à la base de La Pallice sur les côtes françaises. A la mort de son maître, Whiskey est recueillie par Lupin et rejoint alors le corps des Commandos.



Compétences

Elle est capable de distraire l'ennemi en aboyant et en tournant autour de lui. Elle peut transporter de petits objets d'un commando à l'autre, en traversant des zones infestées d'ennemis. Son odorat infallible lui permet de dénicher des mines, bien qu'elle soit bien incapable de les désamorcer. Elle ne peut pas grimper aux échelles mais tous les commandos peuvent la placer dans leur sac à dos pour la transporter.

Outre les personnages principaux décrits ci-dessus, vous pouvez, dans certaines missions, compter sur l'aide de précieux alliés comme les soldats américains, les Ghurkas, la Résistance française, un chef spirituel hindou, un prisonnier exceptionnel répondant au nom de Guinness ou encore Wilson, un marin naufragé sur une île pas si déserte, qui vous aideront tous à distraire l'ennemi.



WILSON LE NAUFRAGE SUR SA PLAGE

L'ENNEMI

Vous connaissez d'ores et déjà vos hommes et leurs compétences respectives. Il s'agit à présent d'apprendre à connaître votre ennemi. Au cours de vos différentes missions, vous rencontrerez des soldats allemands et japonais. Bien que leurs comportements soient très similaires, pensez à étudier leurs faiblesses pour en tirer parti et pouvoir les vaincre sur leur propre territoire.



UNE PATROUILLE
LORS DE SA
PAUSE- DÉJEUNER



EXERCICES
MATINAUX



UN SOLDAT SOUS
LA DOUCHE

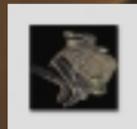


UNE PATROUILLE
FAISANT
SES RONDES

Les soldats ennemis peuvent voir et entendre vos hommes ou encore être alertés par leurs congénères ou des alarmes. Lorsqu'ils trouvent un cadavre, découvrent quelque chose de suspect ou entendent une explosion, ils se concentrent sur l'origine de l'événement et se tiennent sur leurs gardes pendant quelques temps.

Comportement général

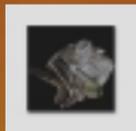
En général, les ennemis restent à leur poste de surveillance, s'occupent à diverses tâches ou patrouillent un secteur donné. En état d'alerte, certains d'entre eux restent sur leurs positions tandis que d'autres se précipitent vers l'endroit d'où provient l'événement suspect. Pensez à utiliser vos jumelles pour savoir quels ennemis quittent leurs postes.



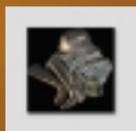
Grade militaire

Il existe trois types de grades ennemis: les simples soldats, les caporaux et les officiers.

La différence la plus frappante réside dans la capacité de l'espion, revêtu d'un uniforme ennemi, à leur donner des ordres; il y parvient plus facilement avec les simples soldats qu'avec des caporaux.



En outre, les officiers reconnaissent toujours l'Espion et Natasha dès que ces derniers arrivent à proximité et les officiers SS les démasquent dès qu'ils pénètrent dans leur champ de vision, même s'ils sont déguisés.



Champ de vision

Le champ de vision de tous les ennemis apparaît sous la forme d'une zone triangulaire divisée en plusieurs parties, qui représentent leurs champs de vision proche et lointaine. Dans la partie lointaine, les soldats ennemis ne voient pas vos hommes immédiatement. Il leur faut en effet un certain temps pour qu'ils se rendent compte de leur présence si vos hommes se tiennent debout et ils ne peuvent pas les apercevoir si vos hommes rampent. Vos commandos sont également invisibles lorsqu'ils se déguisent ou qu'ils se tiennent dans l'ombre ou à côté d'un mur.

Lors des missions nocturnes, l'ennemi ne peut repérer vos hommes que s'ils passent sous un lampadaire ou qu'ils traversent le faisceau d'un projecteur.

Lorsque l'un de vos ennemis aperçoit l'un de vos hommes, une ligne bleue apparaît à l'écran pour vous indiquer qu'il a décelé votre présence et s'il vous considère comme allié ou ennemi. Si, après quelques instants (plus ou moins longs selon le niveau de difficulté choisi), vous ne déplacez pas le commando, l'ennemi finit par le démasquer. La ligne devient alors rouge et les soldats pourchassent votre personnage.

Lorsque vous lancez un paquet de cigarettes ou une bouteille de vin, une ligne orange vous indique quels sont les ennemis qui ont aperçu l'objet et sont susceptibles d'aller le ramasser.

Lorsque l'un des tireurs d'élite ennemis vise l'un de vos hommes, un icône représentant un réticule de visée apparaît au-dessus de sa tête. Si votre commando ne court pas se mettre à l'abri, il mourra. N'oubliez pas que l'icône ne vous indique pas pour autant où se trouve le tireur; vous devez donc agir promptement et espérer que vous courez dans la bonne direction.

ALERTE

Lorsque le champ de vision d'un ennemi est en vert, cela signifie que le soldat est relaxé et qu'il s'occupe exclusivement de son travail, des tâches qui lui sont affectées, et qu'il continue tant que rien ne l'intrigue.





En revanche, si son champ de vision est en rouge, cela signifie que le soldat est alerté: il réagit immédiatement s'il voit vos hommes.
Si vous attendez suffisamment longtemps, il finit par retourner à ses occupations.



SOLDAT DE FACTION
ET SOLDAT QUI A VU
LES CIGARETTES



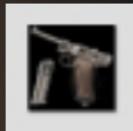
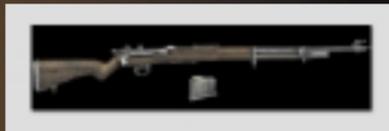
SOLDAT QUI TIRE ET
SOLDATS QUI DESIGNENT
UNE CIBLE



SOLDATS AUX AGUETS ET
SOLDAT QUI TIRE

ARMES

Chaque ennemi dispose d'une arme adaptée à son grade. Les caporaux et les officiers utilisent leurs pistolets réglementaires. Les soldats sont équipés de fusils et de mitraillettes.



Certains ennemis en civil ne disposent pas d'armes mais peuvent se défendre à mains nues comme les ouvriers, les cadres ou les marins. Ils ne représentent pas un réel danger mais peuvent sonner l'alarme, perspective beaucoup moins joyeuse... Certains mécanos portent des combinaisons protectrices qui peuvent résister au lance-flammes, mais pas à vos armes à feu.

UNITES SPECIALES

Les tireurs d'élite utilisent des fusils à lunette. Ils voient très loin et peuvent repérer vos hommes même s'ils sont en train de ramper. A longue distance, ils utilisent leur fusil ; à courte portée, ils préfèrent leur pistolet, moins puissant, mais plus efficace.



Les grenadiers de l'armée allemande peuvent lancer des grenades en extérieur, et même dans les



fenêtres. Une seule grenade peut suffire à tuer tous vos Commandos s'ils sont dans la même pièce. Soyez prudent si vous êtes confronté à des soldats de cette unité.



Sous l'eau, vous pouvez rencontrer des plongeurs armés de harpons. Leur portée de tir est limitée, mais cela ne réduit pas pour autant leur dangerosité.

Les ennemis peuvent se poster sur des élévations et utiliser des jumelles. Dans ce cas, ils peuvent vous repérer à grande distance et rapidement ordonner de faire feu sur vous.

Les points stratégiques sont protégés par des mitrailleuses lourdes. Si vous en prenez le contrôle, vous pouvez les retourner contre l'ennemi.

LES PATROUILLES

Les patrouilles se composent de plusieurs soldats en formation, menés par un officier. Elles font des rondes et, lorsque l'alerte est donnée, elles s'éloignent de leur itinéraire, ce qui rend votre mission bien plus difficile. Certaines patrouilles sont susceptibles d'arrêter vos hommes et de les emmener en prison. Vous devez ensuite les libérer pour achever la mission. Si une patrouille vous arrête, ne résistez pas sous peine d'être abattu ou assurez-vous de pouvoir fuir.

OBTENIR DES INFORMATIONS ET DES OBJETS DE L'ENNEMI

Servez-vous des jumelles pour obtenir plus d'informations sur l'ennemi: armement, niveau de santé, et s'ils sont susceptibles ou non de quitter leur position.

Fouillez les cadavres ou les soldats prisonniers pour récupérer leur matériel: armes, munitions, charges explosives, uniformes et objets particuliers, comme des codes ou des clés.

Les armes prises à l'ennemi ne disposent que d'un nombre limité de munitions et les uniformes volés ne peuvent être utilisés qu'un certain temps: tâchez donc d'en obtenir le plus possible.





COMMENT ALERTER L'ENNEMI!

Les soldats ennemis peuvent vous entendre, vous voir et suivre les traces de vos pas dans la neige ou le sable.

S'ils trouvent des soldats ligotés ou morts, ils sonnent l'alarme. Ils font ensuite tout pour vous trouver; au bout d'un certain temps, ils retournent à leurs activités normales.

Les chiens de garde peuvent vous voir et attirer l'attention des autres soldats car ils aboient en vous attaquant.

Les animaux sauvages peuvent attaquer tant vos Commandos que les soldats ennemis. Avec un peu de doigté, vous pouvez les utiliser à votre avantage contre les ennemis.

VEHICULES ENNEMIS

L'ennemi dispose de différents types de véhicules. Vos Commandos peuvent s'en emparer, sauf s'ils sont déjà occupés par des soldats. Une alternative consiste à les détruire à l'aide de lance-roquettes, de bombes, de mines antichars et de bazookas.

La meilleure option consiste à s'emparer des véhicules vides.

ARMES ET EQUIPEMENT

Cette rubrique contient une brève description des objets que vous êtes susceptible de trouver en cours de mission.

Pour les utiliser ou les activer, il suffit de leur cliquer dessus avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**. Selon l'objet, l'action peut être effectuée immédiatement ou non, comme pour certaines armes où le curseur change de forme pour vous permettre de désigner une cible. Dans certains cas, le curseur prend la forme d'un signe "interdit" pour signaler qu'il est impossible d'accomplir l'action désirée à l'endroit désigné ou sur l'objet cible.

D'autres objets, comme le leurre, peuvent être activés à distance. Une fois ces objets placés, vous pouvez vous en éloigner avant de les activer. Certains objets peuvent également être utilisés pour distraire ou tromper l'ennemi.

Vos hommes sont des experts rompus à toutes les techniques. En conséquence, vous n'aurez que très rarement des problèmes avec les armes et les objets.

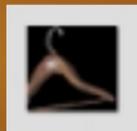


Tous les objets de cette catégorie peuvent être sélectionnés en cliquant sur l'icône d'interface correspondant. Le personnage sélectionné peut alors l'utiliser.



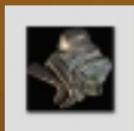
OBJETS QUI NE REQUIERENT QU'UN CLIC

Tous les objets de cette catégorie peuvent être sélectionnés en cliquant sur l'icône d'interface correspondant. Le personnage sélectionné peut alors l'utiliser.



Changer d'uniforme

Tous les personnages, à l'exception de Whiskey, ont un uniforme standard qu'ils peuvent quitter pour endosser la tenue de l'ennemi.

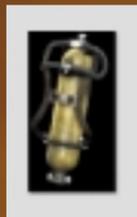
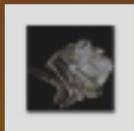


Uniforme ennemi

Tous les commandos peuvent utiliser des uniformes ennemis. La méthode la plus simple pour en obtenir un consiste à l'emprunter à un ennemi. Une fois ligoté ou tué, vous pouvez examiner l'inventaire d'un ennemi et lui voler son uniforme. En le revêtant, le commando peut traverser sans encombre le champ de vision lointain des ennemis (sauf s'il s'agit d'officiers SS), tant que son comportement n'est pas suspect.

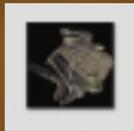
Uniformes d'officier et de caporal

L'Espion est le seul à pouvoir se servir de ces uniformes. S'il est en possession d'un uniforme de caporal ou d'officier, il peut convaincre l'ennemi qu'il est l'un des leurs.



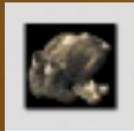
Matériel de plongée

Lorsque vous cliquez sur cet équipement, le Nageur de combat endosse le scaphandre autonome et les bouteilles d'oxygène qui lui permettront de tenir plusieurs heures sous l'eau.



Vêtements d'hiver

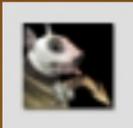
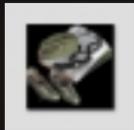
Le port de ces vêtements est le seul moyen de résister aux froids extrêmes de l'Arctique. Chaque personnage dispose de son propre équipement mais, dans le cas où il le perd ou s'il ne peut le retrouver, il est possible d'en obtenir un dans le sac à dos d'ennemis. Malheureusement, la durée d'utilisation des matériels ennemis est limitée.



Vêtements de Natasha

Natasha doit se changer à de nombreuses reprises dans chaque mission. A chaque fois que vous cliquez sur cet icone, elle adopte les habits les plus appropriés aux circonstances. Il

peut s'agir de vêtements chinois ou d'une tenue de secrétaire allemande. Elle peut alors se déplacer sur le terrain sans éveiller les soupçons des Allemands.

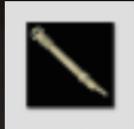


Lâcher Whiskey

Whiskey aime être transportée dans le sac à dos d'un commando, de façon à pouvoir suivre ses maîtres. Pour la déposer à terre, cliquez sur cet icone de l'interface.

Sifflet

C'est l'instrument que tous les commandos utilisent pour appeler Whiskey si nécessaire.

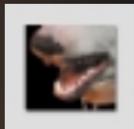


Boîte de conserve

Elles peuvent être trouvées dans les placards et les armoires des bâtiments, ou tout autre endroit où l'ennemi est susceptible de les entreposer. Tous les commandos auront besoin à un moment ou un autre de provisions pour améliorer leur santé.

Aboiement de Whiskey

Un aboiement de Whiskey est le meilleur moyen d'attirer l'attention des personnes alentour, vous permettant ainsi de profiter d'un moment de distraction.

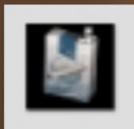


OBJETS POUVANT ETRE PLACES DANS L'ENVIRONNEMENT

Tous les objets suivants peuvent être placés dans l'environnement. Sélectionnez l'objet dans l'interface avec le curseur pour qu'il change de forme. Cliquez ensuite avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur la cible pour le déposer. Si le curseur prend la forme d'un signe "interdit", essayez de réduire la distance à laquelle vous désirez le lancer. Pour annuler cette action, cliquez n'importe où avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS.

Cigarettes

Pendant la guerre, le tabac était un produit de luxe très recherché. Si vous avez de la chance, vous en trouverez des paquets dans certains bâtiments ou sur les ennemis. Vos hommes peuvent alors les jeter au sol pour tenter d'attirer les soldats ennemis loin de leurs positions.





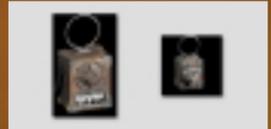
Nourriture pour poissons

Le Nageur de combat et le Bêret vert peuvent se dissimuler sous l'eau en attirant des bancs de poissons. Il suffit de placer de la nourriture pour poissons dans l'eau pour les attirer ; dès lors, ils forment un mur autour du Commando. Les poissons vont même jusqu'à le suivre dans ses déplacements, dans l'attente de plus de nourriture.



Leurre

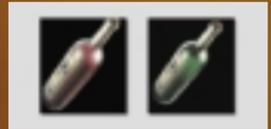
Pour l'utiliser, vous devez être en possession du PHILIPS L12 et de sa télécommande. Tous les commandos peuvent utiliser le leurre: il sert à attirer l'ennemi en émettant un signal sonore.



Bouteille

Vous pouvez trouver des bouteilles de vin là où sont entreposées des provisions. Comme pour les cigarettes, l'ennemi peut rarement résister à la tentation

de s'en emparer et de les vider sur le champ. L'alcool a pour effet de les endormir un instant, à moins que vous n'y ajoutiez des pilules de somnifère, dans quel cas ils s'endorment jusqu'à ce qu'on les réveille.



Nourriture pour chiens

Si vous placez des somnifères dans la nourriture pour chiens, elle devient verte. Vous pouvez alors la donner aux chiens ennemis pour les endormir. Après usage, vous pouvez récupérer les pilules et les utiliser à nouveau.

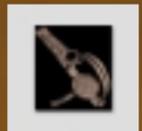
Charge télécommandée

Il s'agit d'un explosif puissant qui peut être déclenché à distance. Le seul commando capable de l'utiliser est l'Artificier.



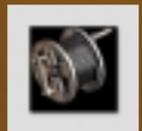
Piège

Le Mécano se charge d'étudier les mouvements de l'ennemi et de placer des pièges sur son parcours. Ces pièges mortels pour toute personne qui marche dessus peuvent être placés discrètement n'importe où. Les pièges peuvent être récupérés après usage par le Mécano, et servir à nouveau.



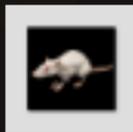
Piège de câble

Il s'agit de l'un des outils les plus sophistiqués que le Mécano peut employer. Le câble est placé en travers de passages étroits et de couloirs. Sélectionnez un point d'un mur avec le curseur, c'est ici que le câble sera fixé. Sélectionnez ensuite un second point pour l'autre extrémité. Lorsque le câble est tendu, le Mécano peut se mettre à couvert et observer le résultat.



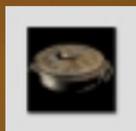
Spike le rat

Spike est l'ami du Voleur et n'obéit qu'à lui. Il l'a entraîné de façon à ce que vous puissiez sélectionner un point précis de l'environnement avec le curseur "rat" et qu'il s'y dirige ensuite pour y accomplir une série de petits sauts qui attirent l'attention de l'ennemi. Une fois le spectacle terminé, Spike revient dans la poche du Voleur.



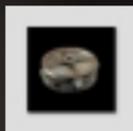
Mines antichars

Vous en trouverez en quantités importantes dans les caisses de munitions ou enterrées près des clôtures et des zones protégées. L'Artificier peut les repérer avec son détecteur de mines; c'est le seul à pouvoir l'utiliser. Cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur l'endroit où placer la mine. Les mines antichars n'explorent qu'au passage d'un véhicule.



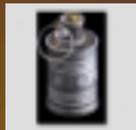
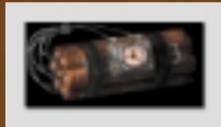
Mines

Whiskey peut les sentir et L'Artificier peut les trouver avec son détecteur de mines. Il est le seul à pouvoir les désactiver et s'en emparer pour les placer ensuite à des endroits stratégiques. Les soldats alliés ne déclenchent pas les mines posées par l'Artificier.



Bombe à retardement

Lorsque l'Artificier active une bombe à retardement, il lui reste 20 secondes pour s'en éloigner avant l'explosion.



Grenade fumigène

La grenade fumigène crée un rideau de fumée qui dissimule vos hommes de la vue de l'ennemi pendant un court instant. Vous devez être préparé et agir rapidement pour profiter de son effet tant qu'il dure.



OBJETS QUI REQUIERENT DEUX CLICS

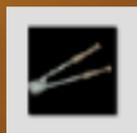


Les objets suivants requièrent un clic sur l'icone correspondant de l'interface puis un autre clic sur la cible ou l'emplacement sur lequel l'utiliser.

Pour revenir au curseur "normal", cliquez avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS n'importe où sur la carte.

Jumelles Leica SLC 8x56

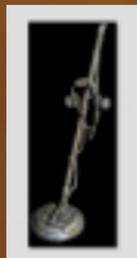
Les jumelles peuvent être utilisées par tous les personnages. Vous pouvez les trouver sur les soldats ennemis et dans les postes de guet ou dans certaines pièces. C'est un outil très utile pour observer l'intérieur de bâtiments de l'extérieur. Si vous cliquez sur un ennemi avec les jumelles, vous obtenez des informations le concernant.



Cisailles

Tous les commandos peuvent les utiliser afin de couper les barbelés et les câbles. Méfiez-vous cependant des câbles électrifiés: vous devez les déconnecter de leur source d'alimentation avant de les couper.

Vous trouvez des cisailles dans les garages, les magasins et dans le sac à dos des mécanos.



Détecteur de mines

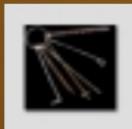
L'Artificier peut nettoyer un chemin dans les champs de mines, en repérant les mines antipersonnel et les mines antichars à l'aide de son détecteur. Il peut les rechercher, les désamorcer et les mettre ensuite dans son sac à dos pour un usage ultérieur.

S'enterrer

Il s'agit d'une des techniques du Béret vert: il se sert de sa pelle pour creuser un trou dans le sol et s'y dissimuler. Si personne ne le voit s'enterrer, il est complètement indétectable.

Rossignols

Le Voleur peut ouvrir tous les coffres métalliques et la plupart des portes avec ses rossignols. Il ne peut crocheter les portes que de l'intérieur.



Trousse de secours

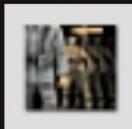
Ces trousse de premiers soins se trouvent à de nombreux endroits. Chaque trousse contient plusieurs doses que vous pouvez utiliser en

cliquant avec le curseur "seringue" sur les personnages. Ces doses peuvent être administrées à tout Commando ou personnage allié pour restaurer leur santé.



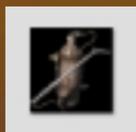
Se faufiler derrière des ennemis

Le Voleur est maître dans l'art de s'approcher des ennemis par derrière. Il peut alors regarder dans le sac à dos des soldats pour voir ce qui s'y trouve.



En se déplaçant à la même vitesse que sa victime, il reste invisible ; les autres soldats ennemis n'ont cependant aucun problème pour le repérer. Pour utiliser cette commande, cliquez sur la victime avec le curseur "se faufiler".

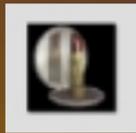
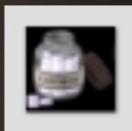
Chalumeau



L'Artificier et le Mécano peuvent utiliser le chalumeau pour réparer et construire certains objets en cours de mission. Il est également utilisable pour ouvrir des portes en métal, et même comme arme! Vous devez chercher dans toute la carte pour le trouver.

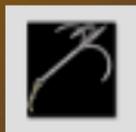
Somnifères

Ils peuvent être utilisés avec les bouteilles de vin et la nourriture pour chiens. Lorsqu'un ennemi boit un tel breuvage, il s'endort et ne se réveille pas avant la fin de la mission ou lorsqu'un de ses camarades le secoue.



Rouge à lèvres

Natasha utilise son rouge à lèvres pour déconcentrer l'ennemi. Sélectionnez la victime en cliquant avec le curseur "rouge à lèvres" celle-ci sont temporairement éblouis par la beauté de la jeune femme.



Grappin

Le Nageur de combat peut utiliser ce grappin de deux façons. La première consiste à l'utiliser pour élaborer un piège. Fixez le grappin au mur en cliquant avec le curseur "grappin" à la base d'un mur et en cliquant ensuite sur l'endroit où vous désirez que le Nageur se place pour tirer sur la corde. Cette dernière partie fait se réduire sa barre de résistance. Si elle atteint zéro, il faut placer à nouveau le piège une fois que le Nageur a regagné des forces. La seconde utilisation consiste à s'en servir pour grimper le long des murs quand aucune échelle n'est disponible. Cliquez sur le haut du mur pour y fixer le grappin et grimper à la corde.





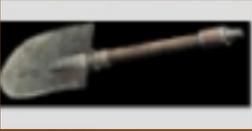
Echelle de corde

Tous les personnages n'ont pas les compétences du voleur pour grimper à même les murs. C'est pourquoi l'échelle de corde est très pratique. Elle doit être lancée du haut

d'une fenêtre, d'une rambarde ou d'un balcon. De l'extérieur, cliquez alors avec le curseur "échelle" sur le sol. Pour descendre, cliquez sur l'échelle tout en maintenant la touche "Maj." enfoncée: l'échelle s'illumine, et le curseur "haut/bas" apparaît. Cliquez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS pour descendre.

Pour retirer l'échelle, vous devez à nouveau être en haut. Appuyez sur la touche "Maj." tout en plaçant le curseur sur son extrémité supérieure: le curseur "récupérer" apparaît. Cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS pour ranger l'échelle dans votre sac à dos.

L'utilisation de l'échelle depuis l'intérieur d'un bâtiment est plus compliquée: dans une pièce de laquelle vous voulez sortir par la fenêtre, cliquez sur cette dernière avec le curseur "échelle". Celle-ci se déroule normalement et vous pouvez alors l'utiliser. En revanche, pour la récupérer, vous devez sélectionner "Examiner" puis cliquer sur la fenêtre. Une fois que la vue a changé, cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS tout en maintenant enfoncée la touche "Maj." sur l'extrémité supérieure de l'échelle.

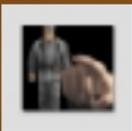
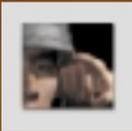


Pelle

Le Mécano adore creuser des trous afin d'y placer des pièges.

Ordres à l'ennemi

Seul l'espion peut donner des ordres à l'ennemi. Il doit cependant être déguisé en officier afin d'attirer l'attention des soldats ennemis.

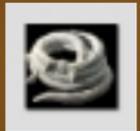


Ordres "regarder" et "aller" à l'ennemi

Seul l'espion peut donner ses ordres. Il peut faire regarder les soldats ennemis dans une certaine direction ou les faire changer de position.

Draps

Dans la prison de Colditz, les lits sont plus nombreux que les échelles. Servez-vous de draps pour vous en confectionner une de fortune afin de vous échapper par la fenêtre: une ruse plutôt vieille, mais assez efficace!



COMMANDOS ARMES

Les armes sont le principal équipement de vos commandos. Vous commencez les missions avec certaines et en trouvez d'autres par la suite. Lorsque vous sélectionnez une arme à feu, le curseur se transforme en réticule de visée qui vous indique si la cible est à portée de tir. S'il reste rouge, la cible est trop éloignée.

Pistolet mitrailleur MP40

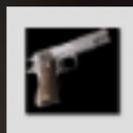
Arme automatique très légère, à la cadence de tir élevée mais aux munitions limitées. Sa portée de tir assez étendue en fait une arme redoutable.



Cette arme et ses munitions peuvent être trouvées dans les sacs à dos des soldats ennemis.

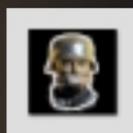
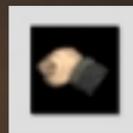
Pistolet

Le type de pistolet le plus courant est le Colt 1911A. La plupart de vos hommes savent s'en servir et en portent un sur eux. Il dispose de munitions illimitées.



Frapper, ligoter et bâillonner

Certains de vos hommes ont une force physique herculéenne : leurs poings sont des armes dangereuses capables de frapper et d'assommer les plus forts des ennemis. Une fois la victime inconsciente, il est facile de la ligoter et de la bâillonner en cliquant avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, touche "Maj." enfoncée, sur elle. Il est alors possible de la fouiller.



La victime reste attachée tant qu'un de ses camarades ne l'a pas découverte.

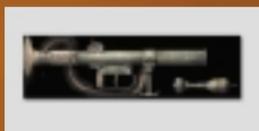
Poignard

Il s'agit d'un poignard de combat à double tranchant et poignée ergonomique. Le Béret vert s'en sert pour tuer ses victimes d'un seul coup. Le Plongeur préfère quant à lui s'en servir comme arme de jet.



Lance-roquettes PIAT

Légères mais puissantes, les munitions sont séparées du reste de l'arme. L'Artificier s'en sert pour tirer sur les véhicules blindés.

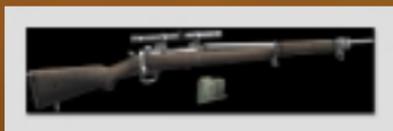
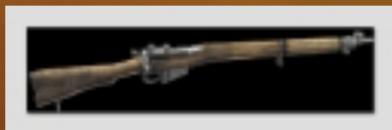


Grenades de gaz

Arme non-mortelles utilisée par le Mécano dans les zones remplies d'ennemis. La grenade crée un épais nuage de gaz incapacitant qui n'affecte pas les soldats alliés.

Fusil

Le fusil des forces alliées. Il s'agit d'un Lee Enfield n° 4 Mk I avec des munitions illimitées. Les Commandos peuvent avoir l'occasion de s'emparer de la KARABINER 98K des forces ennemies. Un bon tireur est capable d'abattre sa cible d'une seule balle. N'oubliez pas que les munitions de la KARABINER sont en nombre limité.



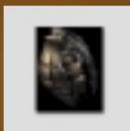
Fusil à lunette

Le fusil utilisé par vos Commandos est le M1903 SPRINGFIELD 30, aux munitions illimitées. Vous pouvez cependant récupérer des GEWEHR 98 sur l'ennemi : vous devrez

les prendre dans les sacs à dos des soldats ennemis et leurs munitions sont en nombre limité. Il s'agit de fusils à très longue portée que seuls Natasha et le Duke sont capables d'utiliser.

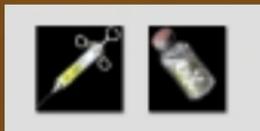
Grenades

Grenades 36 M, Mk1, "Bombes Mills". L'Artificier peut les lancer à travers les portes, les trappes et les fenêtres. Une arme très utile mais extrêmement bruyante.



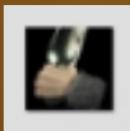
Seringue

L'arme préférée de l'espion. Son effet dépend du nombre de doses injectées à la victime. Une seule l'étourdit, une seconde l'assomme et trois la tuent.



Bouteille

Nombreux sont ceux qui préféreraient boire le vin plutôt qu'utiliser la bouteille comme arme, mais Natasha n'a aucune hésitation à la briser sur la tête d'un ennemi si cela peut assurer le succès de la mission.



Harpon

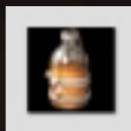
La seule arme utilisable sous l'eau, elle est indispensable au Nageur de combat pour se défendre, lui et les autres, contre les requins, les crocodiles et les plongeurs ennemis.





Cocktail Molotov

Un peu d'essence, une petite étincelle, et voilà un cocktail explosif capable de tuer plusieurs ennemis d'un seul coup !



VEHICULES

Dans la plupart des missions, vous trouvez des véhicules terrestres, maritimes et aériens. Vos commandos peuvent s'en servir pour se déplacer sur la carte et infiltrer les lignes ennemies.

CONDUIRE DES VEHICULES

Tous vos hommes peuvent conduire des véhicules tant qu'ils sont en état de marche et qu'ils ne sont pas occupés par l'ennemi. Pour ce faire, sélectionnez le véhicule dans lequel vous désirez embarquer en cliquant avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**, touche "Maj." enfoncée. Lorsqu'un commando pénètre dans un véhicule, la caméra le suit et le curseur se transforme en une "roue". Cliquez avec le curseur "roue" sur l'emplacement à atteindre pour vous y rendre en marche avant ou arrière. Double-cliquez avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour vous déplacer plus vite.



Vous pouvez également utiliser les touches fléchées du clavier. Appuyez sur la touche "Maj." en même temps pour vous déplacer plus vite.

L'ennemi vous tire dessus s'il vous repère dans un véhicule, à moins qu'il ne soit conduit par l'Espion déguisé en officier.

Si vous êtes à bord d'un ballon, l'ennemi ne peut pas vous détecter.

Dans tous les cas, l'ennemi vous tire dessus si vous conduisez de façon imprudente.

Dans certains cas, il est possible de tirer avec l'arme du véhicule. Cliquez avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** sur la cible, touche "Ctrl" enfoncée.

Pour faire sortir un commando d'un véhicule, sélectionnez-le en cliquant sur son visage en haut de l'écran ou en appuyant sur sa touche de raccourci. Cliquez ensuite sur l'icone de sortie ou appuyez sur la touche "X".

Si vous ordonnez à un commando de quitter un bateau, il devra atteindre la côte à la nage.



Pour utiliser un ballon, vous devez d'abord décoller. Cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS sur l'icone "décoller" pour vous envoler. Le ballon se contrôle comme tous les autres véhicules.

En vol, vous n'êtes pas repéré par l'ennemi, à moins qu'il ne vous ait vu décoller. Pour atterrir, trouvez un endroit convenable puis cliquez sur l'icone "atterrir".



MODE SOLO

Si vous avez décidé de jouer seul à Commandos 2: Men of Courage, voici quelques points à régler.

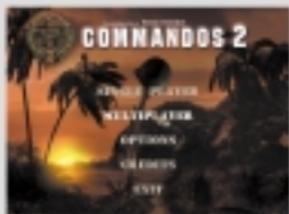
CONFIGURATION

Sélectionnez un nom de joueur et la mission désirée.

Lors du premier lancement de Commandos 2: Men of Courage, vous devez vous créer un profil de joueur et lui donner un nom. Un nom par défaut vous est suggéré mais vous pouvez en changer ou même l'effacer.

De toute façon, puisqu'il s'agit de la première utilisation du jeu, vous n'avez accès qu'aux missions d'entraînement. Lorsque vous avez acquis plus d'expérience, vous êtes autorisé à emmener vos commandos en mission.

Chaque nouveau profil de joueur créé commence au début, sans expérience, et vous devez lui faire terminer les missions d'entraînement.



MENU PRINCIPAL



MENU SOLO

MULTIJOUEUR

Au démarrage d'une partie multijoueur, vous devez choisir un certain nombre d'options, dont le choix du type de connexion et le personnage joué, avant de commencer à jouer. Certains des paramètres de jeu sont différents de ceux utilisés en mode Solo.



CONFIGURATION

Un des joueurs doit se charger de la création et de la configuration de la partie. Il attend ensuite que les autres joueurs le rejoignent avant de lancer la partie.

Sélection de la mission

Après le choix du type de connexion, une fenêtre s'affiche où vous pouvez choisir de rejoindre une partie ou d'en créer une vous-même.

Pour rejoindre une partie, double-cliquez sur son nom (BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS) ou sélectionnez-le puis cliquez sur l'icône en bas de la fenêtre.

Si vous décidez d'héberger la partie, vous ne pourrez accueillir que le nombre de joueurs prévu par la mission choisie. D'ailleurs, celle-ci ne peut être autre que l'une de celles que vous avez déjà terminées en mode Solo.

D'un autre côté, si vous désirez simplement rejoindre une partie déjà créée par une autre personne, il n'est pas nécessaire que vous ayez réussi la mission choisie en Solo auparavant pour participer.

Sélection des personnages

A l'écran s'affichent les noms des joueurs qui ont rejoint la partie et leurs couleurs respectives. Chaque joueur doit choisir au moins un personnage, qui voit son visage alors entouré de la couleur du joueur qu'il a choisi. La fenêtre de discussion en bas de l'écran sert à converser avec les autres joueurs.

Avant de lancer la partie, prenez note des points suivants:

- Tous les personnages de la mission doivent avoir été sélectionnés.
- Un joueur peut contrôler plusieurs personnages.
- Chaque personnage ne peut être contrôlé que par un joueur: La répartition doit donc s'effectuer entre les joueurs.
- Seul l'hôte peut modifier le niveau de difficulté.
- Seul l'hôte peut lancer la mission, que ce soit à partir d'une sauvegarde ou une création pure.
- Si la mission est lancée à partir d'une sauvegarde (au lieu d'une création pure), les joueurs qui n'étaient pas impliqués dans la partie sauvegardée ne peuvent se joindre à la partie.

Si une ou plusieurs de ces conditions ne sont pas remplies, la partie ne se lance pas, et un message d'avertissement et d'explication s'affiche.

La mission peut être lancée quand tout le monde est prêt. Bonne chance! Différences entre modes Solo et Multijoueur: Certains aspects du jeu diffèrent entre le mode Solo et le mode Multijoueur. Ils sont détaillés ci-dessous.





- La partie ne peut être sauvegardée qu'avec une sauvegarde rapide. Ainsi, seule la dernière position peut être conservée.
- Dès qu'un joueur décide de sauvegarder ou de charger la partie, tous les autres font automatiquement de même. Comme certains ordinateurs sont plus lents que d'autres, il est probable qu'il se produise des délais d'attente.
- Si l'un des joueurs quitte la partie ou si sa connexion est interrompue, une fenêtre s'affiche expliquant à tous que la poursuite de la partie est impossible.
- En cas de problèmes de connexion, une fenêtre d'information peut s'afficher. Cela ne signifie pas pour autant que la mission est interrompue définitivement. En revanche, certains joueurs devront quitter la partie si la connexion ne s'améliore pas.
- En cours de mission, il est possible de converser en appuyant simultanément sur les touches "Ctrl" et "Entrée".
- Le jeu ne se met pas en pause quand vous accédez au journal, à votre sac à dos ou quand vous accomplissez d'autres actions.

Si un joueur contrôle plusieurs personnages, ils peuvent échanger des objets comme en mode Solo.

Si les personnages sont contrôlés par des joueurs différents, un protocole de "bonnes manières" doit être mis en place. Explication:

- Les échanges entre des personnages doivent se faire un par un. Exemple: le Béret vert du joueur rouge échange des objets avec l'Artificier du joueur vert. Il est impossible de transférer des objets d'un personnage à l'autre, et vice-versa. Seuls deux joueurs peuvent faire un échange à un instant donné.
- Si deux joueurs sont en train d'échanger des objets entre leurs personnages respectifs et qu'un troisième joueur arrive, ce dernier doit attendre la fin de la transaction des deux premiers avant de procéder à tout échange avec l'un d'eux.
- Quand vous décidez d'échanger des objets avec un joueur (rappelez-vous: un joueur, un personnage), l'un d'entre vous doit initier la transaction en cliquant sur l'autre avec l'icône "Loupe". Sur les écrans des deux joueurs s'affiche alors une fenêtre de confirmation. Si les deux joueurs acceptent, les visages et les sacs à dos des personnages s'affichent sur l'écran des deux joueurs.
- La transaction ne peut s'effectuer que de façon active, c'est-à-dire, en plaçant des objets dans le sac à dos de l'autre personnage. Par exemple, si l'un de vous désire prendre la pelle d'un autre personnage, il doit le demander au joueur ("Ctrl" + "Entrée" pour les conversations). Si les joueurs tombent d'accord, l'autre joueur peut alors placer sa pelle dans le sac à dos du demandeur. L'inverse n'est jamais possible.
- Si, à tout moment, un joueur désire interrompre la transaction, il est libre de le faire.



GOA-PRESENTATION

GOA est le 1er service de jeux en réseau francophone et gratuit. Plusieurs milliers de joueurs se connectent tous les jours sur GOA.com pour s'affronter sur plus de 100 jeux de stratégie, action, simulation ou encore aventure.

GOA c'est aussi un site de communauté qui propose aux joueurs de se rencontrer, de communiquer grâce aux chats, forums, messageries, mais également de créer ou de rejoindre un clan sur leurs jeux préférés.

Sur GOA vous n'êtes jamais seul! Des Gamemasters vous assistent et répondent à vos questions. Vous pourrez les contacter dans les chats, les jeux ou tout simplement grâce au service de messagerie GOA.

GOA organise chaque mois un tournoi sur le jeu phare du moment. Chaque tournoi récompense les meilleurs joueurs par de nombreux cadeaux: CD-ROM, cartes graphiques, périphériques, produits dérivés des jeux.

Pour les amateurs, GOA propose également des classements permanents qui vous permettent de vous mesurer à d'autres joueurs.

COMMENT JOUER SUR GOA?

1. Se connecter au site www.goa.com

Connectez-vous

sur le site www.goa.com en utilisant votre navigateur Internet (Internet Explorer ou Netscape).



2. Créer un compte sur GOA

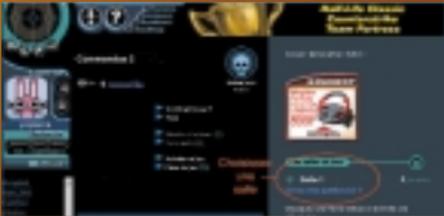
Si vous n'êtes pas encore membre de GOA, créez un compte en cliquant sur « devenir membre ». La création d'un compte GOA est totalement gratuite et vous permet de profiter de tous les avantages de GOA.

3. Déjà membre GOA

Si vous avez déjà un compte, identifiez-vous en tapant votre pseudo et votre mot de passe.

4. Jouer sur GOA

Une fois connecté, cliquez sur le bouton « jouer » (en haut du site) puis dans la liste des jeux de stratégie cliquez sur « Commandos 2 ».



5. Choix du type de partie

Choisissez la salle de jeu dans laquelle vous souhaitez jouer en fonction du mode de jeu désiré.



6. Salle de chat du jeu

Vous êtes maintenant dans la salle de chat du jeu, vous pouvez parler avec les autres joueurs présents et / ou rejoindre une partie.



7. Rejoindre une partie

Vous trouvez en haut de la salle de chat l'ensemble des parties en cours. Choisissez celle que vous voulez rejoindre en cliquant sur la flèche verte devant son nom. Dès que tous les joueurs sont prêts le jeu s'exécute automatiquement sur votre PC. Vous n'avez plus qu'à jouer!

8. Aide

Vous trouverez dans la salle de jeu un lien « comment jouer » et une foire aux questions (FAQ) qui vous guideront si vous avez besoin d'une aide supplémentaire.



CREDITS

GONZO SUÁREZ

Auteur de Commandos 2: Men of courage
CHEF DE PROJET ET CONCEPTEUR

JON BELTRÁN DE HEREDIA OLAZABAL

Programmeur principal

JORGE BLANCO GARCÍA

Directeur artistique

PROGRAMMEURS

ISMAEL RAYA ROA

ELISA FERNÁNDEZ ALONSO

RAÚL HERRERO DOMINGO

FERNANDO JOSÉ COLOMER PÉREZ

JAVIER ARÉVALO

VICENTE RIBES RIPOLL

JORDI ROS AZNAR

RAÚL RAMOS GARCÍA

ENRIQUE JOSÉ SAINZ NAVARRO

ENRIQUE GARCÍA VERA

TOMÁS FERNÁNDEZ ALONSO

JOSÉ M^º CALVO IGLESIAS

CÉSAR BOTANA RIVERA

ARTURO COLORADO GARÍN

JULIÁN PERÉZ

PROGRAMMEUR PRINCIPAL ANIMATION

PROGRAMMEUR PRINCIPAL I.A.
ET INTERFACE

PROGRAMMEUR PRINCIPAL CONSOLES
ET PROGRAMMEUR I.A.

PROGRAMMEUR MISSIONS ET RESEAU

PROGRAMMEUR PRINCIPAL GRAPHISMES

PROGRAMMEUR MOTEUR

PROGRAMMEUR GRAPHISMES

PROGRAMMEUR ANIMATION

PROGRAMMEUR I.A.

PROGRAMMEUR ANIMATION

PROGRAMMEUR I.A.

PROGRAMMEUR ANIMATION

PROGRAMMEUR I.A.

PROGRAMMEUR MISSIONS

PROGRAMMEUR OUTILS

ARTISTES

FRANCISCO JAVIER SOLER FAS

JAVIER ABAD MORENO

MARCOS MATÍAS MARTÍNEZ CARVAJAL

DANIEL ESTIVAL HERNÁNDEZ

JORGE FERNÁNDEZ MELÉNDEZ

FERNANDO HUELAMO GARCÍA

JOSÉ MANUEL PÉREZ DE VRIES

LUIS CALERO SERRANO

JAVIER JESÚS LEÓN CARRILLO

FCO. JAVIER TEJADA ZACARIAS

DANIEL MORENO DÍAZ

JESÚS RUIZ LUNA

RAÚL OVEJERO SAINZ

OMAR ANTONIO PARADA MARTÍNEZ

DANIEL OLAYA ORTÍZ

JOSÉ MANUEL LIEBANA SANTAMARIA

GRAPHISTE PRINCIPAL

ANIMATEUR

GRAPHISTE SENIOR

GRAPHISTE SENIOR

GRAPHISTE SENIOR

GRAPHISTE SENIOR

GRAPHISTE

GRAPHISTE

GRAPHISTE

GRAPHISTE

GRAPHISTE

GRAPHISTE JUNIOR

GRAPHISTE JUNIOR

GRAPHISTE JUNIOR

GRAPHISTE JUNIOR

ASSISTANT ANIMATION



PRODUCTION ET SON

MATEO PASCUAL PASCUAL

JOSÉ MANUEL GARCÍA FRANCO

RAFAEL MARTÍNEZ GARCÍA

ARMANDO SOBRADO CROS

JORGE SÁNCHEZ

RAQUEL LANDALUZE GARRIDO

ALFONSO PARDO

MIGUEL SANTORUM GONZÁLEZ

EDUARDO TOMÁS ALABAU

HECTOR PIÑERO GÓMEZ

RESPONSABLE DE PRODUCTION,
MUSIQUE, EFFETS SONORES

CONCEPTEUR PRINCIPAL MISSIONS

CONCEPTEUR DU CONTEXTE

CONCEPTION ET DOCUMENTATION

CONCEPTION ET DOCUMENTATION

COORDINATEUR MATERIEL MARKETING
ET MANUEL

ILLUSTRATEUR

PRODUCTION ET MANUEL

PRODUCTION

TEST

ONT ÉGALEMENT PARTICIPE A CE PROJET

PEDRO PABLO AULLO

RAFAEL BARROSO

JOSÉ FERNÁNDEZ

LUIS SÁNCHEZ

ALEJANDRO CAMAÑO

JORGE RAMÓN ACEREDA

LUIS PONS

JAVIER GARCÍA-LAJARA

JUAN MANUEL GARRIDO

HUMBERTO CUENCA

DAVID GURREA

LUIS TOMÁS REDONDO

JOSÉ JULIO GARCÍA

MANUEL GUILLÉN

OSCAR CUESTA

REMERCIEMENTS

FERNANDO RUIZ

IGNACIO GÜEJES

OSCAR MARTÍNEZ

RICARDO M^e MARTÍNEZ

GERMÁN MONTÉS

PALOMA MESA

HECTOR CIVIT

VIRGINIA DE LA PEÑA

DAVID NOTARIO

JOSE LUIS LÓPEZ GALLEGO

CREDITS EIDOS

PRODUCTEUR

MICHAEL SOUTO

PRODUCTEUR EXECUTIF

ED BAINBRIDGE

CONTROLE QUALITE

RESPONSABLE CONTROLE QUALITE: CHRIS ROWLEY

COORDINATEUR TEST

JOHN WALSH/DARYL BIBBY

MASTERING

COORDNATEUR MASTERING ET COMPATIBILITE

TECHNICIEN MASTERING

TECHNICIEN COMPATIBILITE

TECHNICIEN COMPATIBILITE

GOUROU DE LA TECHNIQUE

JASON WALKER

PHIL SPENCER

RAY MULLEN

GORDON GRAM

LEE BRIGGS

CQ LOCALISATION

RESPONSABLE CQ LOCALISATION

JEAN-YVES DURET

SUPERVISEUR LOCALISATION

ALEX LEPOUREAU

TESTEURS LOCALISATION

IAIN WILLOWS

ARNAUD MESSEGER

RESPONSABLE LOCALISATION

PAUL MOTION

COORDINATEUR LOCALISATION

ALEX BUSH

CHEF DE PRODUIT

JONATHAN ROSENBLATT

RESPONSABLE RP

EVA WHITLOW

SERVICES CREATIFS

MATHEW CARTER-JOHNSON

ROBERT EYERS

REMERCIEMENTS

MIKE NEWEY

DAVE ROSE

GRANT DEAN

MARK CHRISTY

JEAN YVES DURET

EIDOS FRANCE

RESPONSABLE MARKETING PRODUIT

BENOÎT BOHET

RESPONSABLE RP

PRISCILLE DEMOLY

RESPONSABLE LOCALISATION

GUILLAUME MAHOUIN

TRADUCTION

AROUND THE WORD, PARIS

ENREGISTREMENTS

INNERWAVES, PARIS

ACTEURS

AGNÈS AFRIAT : NATASHA

PAUL BARRET : NAGEUR DE COMBAT

BERNARD BOLLET : BÉRET VERT

ARNAUD CARON : TIREUR D'ÉLITE

HUBERT DRAC : NARRATEUR

LUC GENTIL : ESPION

FRANCK LORRAIN : VOLEUR

JOSÉ LUCCIONI : MÉCANO

LORENZO PANCINO : ARTIFICIER



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 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 LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES

Tous les noms de personnages et de sociétés apparaissant dans ce logiciel sont purement fictifs et toute ressemblance à des personnes ou organisations existantes est entièrement fortuite.

SUPPORT TECHNIQUE?

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos Interactive?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos Interactive?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée:

- Minitel: 3615 EIDOS*
- Serveur vocal au 08 92 68 19 22*
- Site Internet <http://www.eidos.com>
- Site Internet <http://www.eidos-france.fr/support/> (assistance technique uniquement)

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



NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REpondre AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

*2,21 FF/min, disponible 24h/24

Vous pouvez de même trouver réponse à vos questions sur l'un des sites Internet suivants:

3DFX: www.3dfx.com

ATI Technologies: www.atitech.com

Diamond Multimedia: www.diamondmm.com

Matrox: www.matrox.com

PowerVR: www.powervr.com

S3: www.diamondmm.com

Terratec: www.terratec.net

3D labs: www.3dlabs.com

Creative Labs: www.creat.com

Hercules: www.hercules.com

nVIDIA: www.nvidia.com

Rendition: www.rendition.com

STB: www.stb.com

EIDOS Interactive met régulièrement à jour les liens vers les sites Internet des principaux fabricants de cartes graphiques et sons, où vous pourrez vraisemblablement trouver les dernières versions des pilotes de vos cartes.

Ces pages Internet d'Eidos se trouvent à l'adresse suivante:

CARTES GRAPHIQUES

<http://www.1.eidos-france.fr/support/drivers.html?dvtid=1>

CARTES SONS

<http://www.1.eidos-france.fr/support/drivers.html?dvtid=2>

L'ARME FATALE

LE GUIDE STRATEGIQUE OFFICIEL PRIMA

COMMANDOS

LA SOLUTION COMPLETE dans les Strategies POUR GAGNER !

DISPONIBLE DES MAINTENANT CHEZ VOTRE REVENDEUR DE JEUX VIDEO

