

FRANÇAIS

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN



POWERED BY
gamespy

PCOM3PFR84

Commandos 3: Destination Berlin © Pyro Studios SL, 2003. Published by Eidos 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios SL. Eidos, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

TYTO

eidos

www.bigbig.com

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	Poteaux et câbles	13
INSTALLATION	3	Portes	13
MENU PRINCIPAL	4	Fenêtres	14
Solo	4	Prendre/lâcher des objets	14
Multijoueur	5	Déplacer des caisses	15
Options	7	Barils explosifs	15
Crédits	7	INTERFACE	15
Quitter le jeu	7	INTERFACE PRINCIPALE DE JEU	16
MENU PAUSE	8	SAC A DOS	17
ENVIRONNEMENT	9	Quitter l'inventaire	17
Vues	9	Echanger	17
Vues multiples	9	Utiliser	17
Zoom avant et arrière	10	INTERFACE TACTIQUE	18
Localiser l'ennemi et les endroits		Carte	18
intéressants	10	Champ de vision ennemi	18
Localiser les objets intéressants	10	Caméra d'observation	18
Curseur	10	Aide de la campagne	19
MOUVEMENTS	11	SOLDATS ALLIÉS	19
Marcher et courir	11	ARMÉE NAZIE	20
Grimper	11	SELECTIONNER LES	
Echelles	11	PERSONNAGES	22
Se glisser dans des brèches	12	Sélection simple	22
Caches	12	Sélection multiple	22
Clés	12	Créer des groupes	23
Nager	12		
Se coller à un mur	12		



INTRODUCTION

Bonjour officier, je suis le colonel Montague Smith. Si vous servez pour la première fois en territoire ennemi dans mon corps de commandos, bienvenue à vous. Si nous avons déjà combattu ensemble auparavant, content de vous retrouver.

Comme vous le savez peut-être, l'armée nazie est devenue plus puissante que jamais et menace le monde libre. Nous comptons sur vous pour organiser les incursions du corps des commandos derrière les lignes ennemies afin de déjouer les plans d'Hitler et de repousser son armée.

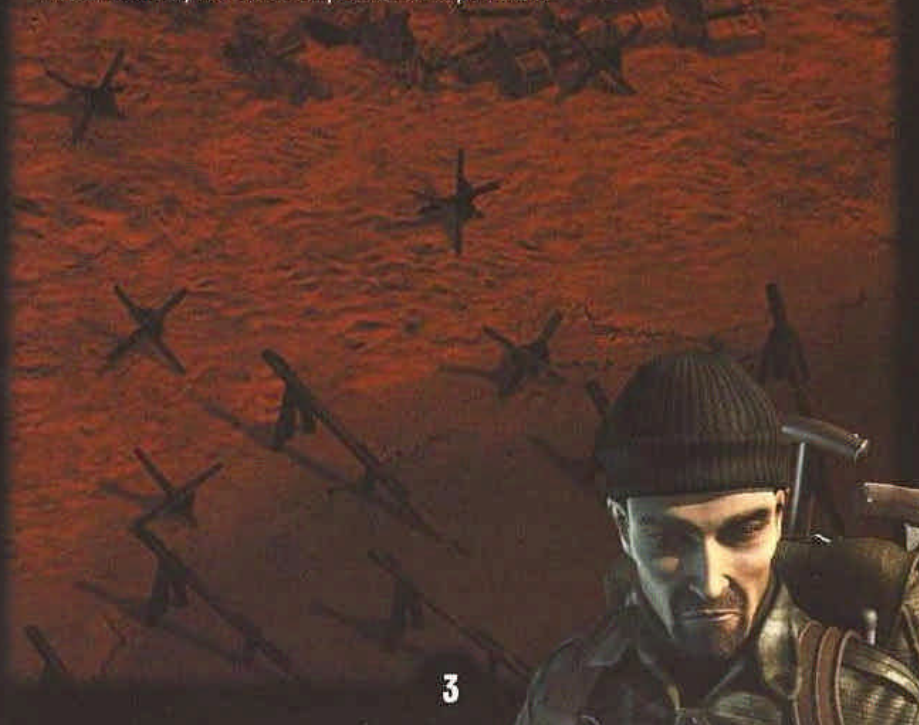
INSTALLATION

Ecoutez-moi attentivement à présent. Nous passons à la partie technique. Si l'option d'exécution automatique est activée, l'installation du jeu se lance automatiquement lorsque vous insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Dans le cas contraire, parcourez le contenu du disque et cliquez sur le fichier Setup.exe.

Suivez ensuite les informations qui s'affichent à l'écran.

Durant l'installation, un message vous demandera si vous voulez installer GameSpy, qui permet de jouer à plusieurs via Internet. Cliquez sur « OUI » pour installer GameSpy sur votre machine et suivez les instructions qui s'affichent.

D'ignore ce que cela signifie, mais les petits génies des services de renseignement m'ont assuré que c'est de la plus haute importance.



MENU PRINCIPAL

Avant d'aller vous frotter à l'ennemi, vous devrez choisir de quelle manière vous préférez l'affronter. Pour parcourir les menus, utilisez les touches fléchées ou la souris. Pour confirmer l'option sélectionnée, appuyez sur « Entrée » ou sur le bouton gauche de la souris. Compris ?

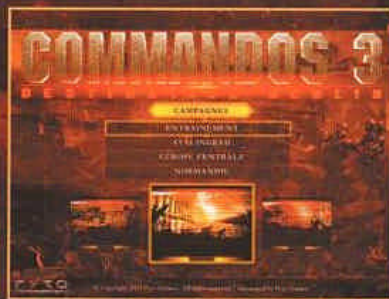


SOLO

Sélectionnez un profil et une campagne pour commencer la partie. Chaque nouveau joueur doit commencer la campagne depuis le début.

Charger partie

Sélectionnez la partie à charger dans la liste des parties sauvegardées. Une capture d'écran est associée à chaque partie pour vous rappeler où vous en étiez.



Chargement éclair

Chargez la dernière mission que vous avez sauvegardée en mode éclair.

Sélectionner campagne

Vous pouvez choisir parmi trois campagnes : Stalingrad, Europe centrale et Normandie. Les trois sont accessibles dès le début de la partie.

Entraînement

Ce mode vous fournit les instructions élémentaires pour utiliser votre corps de commandos.

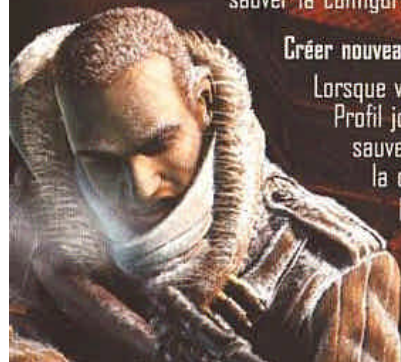
Profil sélectionné

Indique le profil avec lequel vous jouez actuellement. Votre profil permet de sauver la configuration de la partie ainsi que votre progression.

Créer nouveau profil

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous créez un Profil joueur et lui associez un nom. Il servira à sauvegarder les options de jeu et votre progression dans la campagne.

Le nombre de profils que vous pouvez créer n'est limité que par l'espace libre disponible sur votre disque dur.



A chaque fois que vous créez un nouveau profil, vous devez reprendre la partie depuis le début.

Charger profil

Permet d'accéder aux données d'un profil existant et de le sélectionner.

Effacer profil

Permet d'effacer un profil.

MULTIJOUEUR

SELECTIONNER CONNEXION

Sélectionnez une connexion : IPX, réseau local ou Internet.

SELECTIONNER UN PROFIL

Permet de sélectionner un profil existant. Le profil que vous sélectionnez ne vous donne accès qu'aux cartes des missions que vous avez terminées en mode solo avec ce profil.



CREER PARTIE MULTIJOUEUR

Type de partie

Commandos 3 propose trois types de parties :

- Commandos vs. Commandos vs. Nazis
- Commandos + Alliés vs. Commandos + Alliés
- Alliés vs. Alliés

Mode de jeu

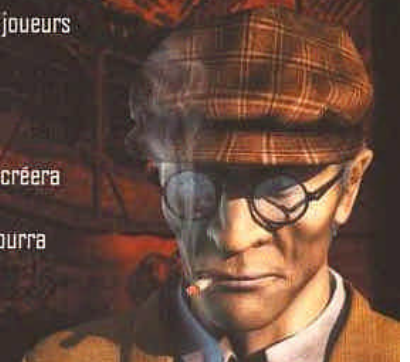
- Match à mort : l'équipe qui survit remporte la partie.
- Récupérer les drapeaux : l'équipe détenant le plus de drapeaux lorsque le temps imparti est écoulé remporte la partie.

Nb. de joueurs

En fonction du nombre d'équipes défini, de 2 à 12 joueurs peuvent s'affronter.

Nb. d'équipes

De deux à quatre équipes peuvent jouer ensemble. Si les équipes comportent plus d'un joueur, le jeu créera automatiquement deux équipes. Si plus de deux équipes participent, chacune ne pourra comporter qu'un seul joueur.



Conditions de victoire

- **Temps** : le joueur qui crée la partie peut déterminer sa durée maximale. Lorsque le temps imparti est écoulé, le joueur ayant totalisé le plus de points gagne. Par ailleurs, la partie prend fin s'il ne reste plus qu'une seule équipe en vie.
- **Points** : le joueur qui crée la partie peut sélectionner le nombre de points à atteindre pour terminer la partie. Par ailleurs, la partie prend fin s'il ne reste plus qu'une équipe en vie.
- **Drapeaux** : l'hôte peut choisir de terminer la partie à tout moment, le joueur ayant le plus de drapeaux est alors déclaré vainqueur.

Sélectionner carte

Le jeu propose des cartes de différentes tailles. Ne l'oubliez pas lorsque vous créez une partie multijoueur, car cela a un effet direct sur le déroulement de la partie.

EQUIPES

Sélectionnez l'équipe dans laquelle vous voulez jouer et les commandos qui seront sous vos ordres.

CONFIRMER PARTIE

Lorsque vous avez défini tous les paramètres, vous devez attendre que les autres joueurs se connectent et confirment qu'ils sont prêts à commencer la partie.

REJOINDRE PARTIE MULTIJOUEUR

SELECTIONNER PARTIE MULTIJOUEUR

Sélectionnez une partie parmi celles déjà créées.

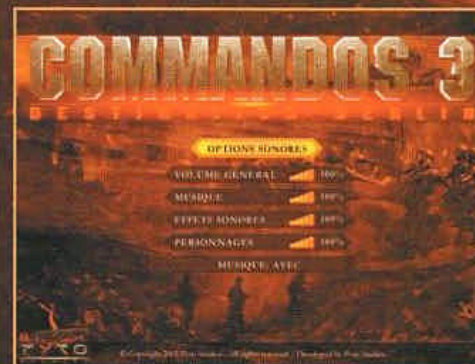
EQUIPES

Sélectionnez l'équipe dans laquelle vous voulez jouer et les commandos qui seront sous vos ordres.

CONFIRMER PARTIE

Lorsque vous avez sélectionné une partie et rejoint une équipe, vous devez confirmer que vous êtes prêt pour permettre à l'hôte de la partie de la lancer.

OPTIONS



OPTIONS SONORES

Volume général

Modifie le volume général du jeu.

Volume musique

Modifie le volume de la musique.

Volume effets sonores

Modifie le volume des effets sonores du jeu.

Volume personnages

Modifie le volume des voix au cours de la partie.

Musique avec/sans

Permet d'activer ou de désactiver le fond sonore durant les missions.

OPTIONS GRAPHIQUES

Qualité graphismes

Permet de sélectionner la qualité des graphismes pour optimiser les performances du jeu sur votre machine. Cette option ne modifie que l'apparence du jeu à l'écran.

Qualité basse : recommandée pour les ordinateurs assez anciens.

Qualité élevée : recommandée pour les ordinateurs performants.

CREDITS

C'est ici que vous découvrirez les noms de toute l'équipe qui a participé à la création de Commandos 3.

QUITTER

Permet de quitter la partie. Il n'y a toutefois aucune raison de le faire. Vous devez empêcher le Mal de triompher... Alors retournez à votre poste !

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche « Echap » au cours de n'importe quelle incursion pour accéder à ce menu. La partie reste en pause tant que vous vous trouvez dans ce menu.

Pour parcourir les menus, utilisez les touches fléchées ou la souris. Pour confirmer l'option sélectionnée, appuyez sur « Entrée » ou faites un clic gauche sur l'option choisie. Appuyez sur « Echap » ou sur le bouton droit de la souris pour revenir au menu précédent. C'est on ne peut plus simple !

Quitter partie

Met fin à la partie sans sauvegarder. Assurez-vous d'avoir sauvegardé votre partie, c'est extrêmement important !

Charger partie

Sélectionnez la partie à charger dans la liste des parties sauvegardées. Une capture d'écran est associée à chaque partie pour vous indiquer où vous en étiez.



Sauvegarder partie

Sauvegardez la partie en cours pour que vous puissiez la reprendre plus tard. Le jeu effectue une capture de l'écran dans lequel vous vous trouvez pour vous permettre de vous repérer plus facilement par la suite.

Redémarrer

Permet de reprendre la mission au début.

Chargement éclair

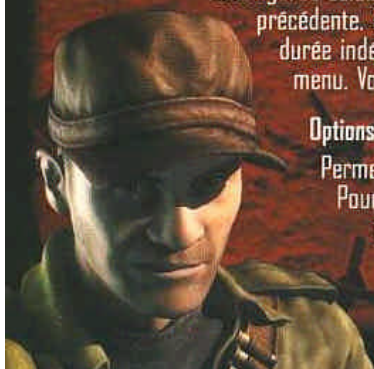
Chargez la dernière sauvegarde éclair. Appuyez sur la touche « F11 » durant la partie pour charger la dernière sauvegarde éclair sans passer par ce menu.

Sauvegarde éclair

Sauvegardez rapidement votre progression. Appuyez sur la touche « F9 » durant la partie pour sauvegarder sans passer par ce menu. Le jeu ne peut effectuer qu'une sauvegarde éclair. Chaque nouvelle sauvegarde éclair écrase la précédente. Si vous souhaitez sauvegarder une partie pour une durée indéterminée, utilisez l'option Sauvegarder partie de ce menu. Vous pourrez ainsi la charger lorsque vous le voudrez.

Options

Permet de configurer les options sonores et graphiques. Pour de plus amples informations, consultez la section **OPTIONS** du menu principal.



ENVIRONNEMENT

VUES

Quatre angles de vue différents vous permettent d'étudier ce qui vous entoure.

Pour explorer les cartes en extérieur, déplacez le curseur vers les bords de l'écran, qui défilera alors jusqu'aux limites de la carte. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées du clavier. Pour une exploration plus rapide de la carte, procédez de la même façon en maintenant la touche « Maj » enfoncée.

Si vous appuyez sur la touche « Alt » en déplaçant la souris, l'écran se déplacera en restant centré sur le curseur. Cela s'avère très pratique pour garder un œil sur vos hommes...

Pour faire pivoter la caméra vers la droite, maintenez la touche « Alt » enfoncée et appuyez sur le bouton droit de la souris ou la touche fléchée droite du clavier. Pour faire pivoter la caméra vers la gauche, maintenez la touche « Alt » enfoncée et appuyez sur le bouton gauche de la souris ou la touche fléchée gauche du clavier. La molette de la souris permet également de faire pivoter la caméra.

En intérieur, la caméra évolue de la même façon qu'en extérieur, mais vous pouvez la faire pivoter comme bon vous semble pour observer la scène sous l'angle de votre choix. Pour cela, déplacez la souris de gauche à droite en maintenant la touche « Alt » enfoncée.

VUES MULTIPLES

Vous pouvez diviser l'écran principal en plusieurs fenêtres avec la touche « F2 ».



En appuyant à plusieurs reprises sur la touche « F2 », vous pouvez ouvrir jusqu'à 3 vues différentes. La fenêtre active est encadrée en rouge. Pour passer d'une fenêtre à l'autre, cliquez simplement avec le bouton gauche de la souris sur celle qui vous intéresse.

Chaque fenêtre est totalement indépendante et vous pouvez donc régler le zoom, utiliser la caméra d'observation et contrôler vos hommes indépendamment dans chacune.

ZOOM AVANT ET ARRIERE



Vous pouvez effectuer des zooms aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

Appuyez sur la touche « + » pour voir de plus près les détails de la carte. Appuyez sur la touche « - » pour avoir une vue d'ensemble de la zone.

Pour rétablir l'échelle normale, appuyez sur la touche « * » du pavé numérique.

LOCALISER L'ENNEMI ET LES ENDROITS INTERESSANTS

Appuyez sur la touche « F5 » pour voir où se trouvent tous les nazis présents à l'écran. Lorsque vous entrez ou sortez d'un bâtiment, tous les nazis présents à l'écran apparaissent momentanément.

LOCALISER LES OBJETS INTERESSANTS

Pour faire apparaître sur la carte les objets intéressants, appuyez sur « F7 » et maintenez la touche enfoncée.

CURSEUR

Déplacez le curseur vers un bord de l'écran pour faire défiler la carte dans la direction correspondante.

Le bouton gauche de la souris vous permet d'effectuer des actions, le bouton droit de les annuler.

En déplaçant le curseur, vous vous apercevrez qu'il réagit par rapport à l'environnement.



MOUVEMENTS

MARCHER ET COURIR

Pour déplacer les soldats sélectionnés, cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'endroit où vous souhaitez qu'ils se rendent. Ils entament alors automatiquement leur déplacement.

Si vous voulez que les soldats courent jusqu'à leur destination, faites un double clic sur cette dernière, avec le bouton gauche. Ils s'y rendront plus vite, mais feront alors plus de bruit et risqueront donc davantage de se faire repérer par l'ennemi.

Vos hommes empruntent toujours le chemin le plus court. Le trajet se trouve encore réduit si vous leur demandez de courir, car ils sautent alors par-dessus les obstacles potentiels.



GRIMPER

Le voleur peut escalader les murs. Pour cela, cliquez sur le mur à escalader.

Sur certains murs, le voleur peut se déplacer latéralement. Cela lui permet de jeter un coup d'oeil par une fenêtre, puis d'entrer dans le bâtiment.

Vous ne pouvez pas tirer tant que vous vous tenez à un mur.

Lorsque le voleur ou le béret vert sort par une fenêtre située en hauteur, il s'accroche automatiquement au mur ou au câble jouxtant la fenêtre.

ECHELLES

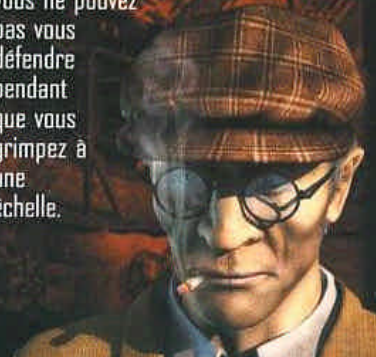
Tous vos soldats peuvent emprunter les échelles.

Pour utiliser une échelle, faites un clic gauche dessus.



Un clic droit permet d'interrompre l'ascension et un nouveau clic gauche de la reprendre.

Vous ne pouvez pas vous défendre pendant que vous grimpez à une échelle.



SE GLISSER DANS DES BRECHES

Tous vos commandos peuvent se glisser dans des brèches du décor lorsqu'ils sont allongés. Il vous suffit pour cela de cliquer sur la brèche dans laquelle ils doivent se glisser.

CACHES

Le voleur peut se cacher en cas de nécessité.

Pour cela, cliquez sur la cache où il doit s'abriter.

Cliquer sur n'importe quel bouton de la souris pour sortir de votre cache.

Appuyez sur la touche « F7 » pour afficher les caches de la carte.

CLES

Toute votre équipe peut utiliser les clés de sécurité.

Une clé est nécessaire pour ouvrir certaines portes verrouillées.

Vous pourrez les ouvrir si vous trouvez la clé correspondante.

NAGER

Tous vos hommes savent nager.

Faites un clic gauche sur l'eau pour plonger dedans. Pour entrer dans l'eau sans faire de bruit, ordonnez à votre commando de s'allonger puis cliquez sur l'eau.

Une fois dans l'eau, un simple clic vous permet de nager en silence. Un double clic permet de nager plus vite, mais cela amplifie le bruit.

Pour sortir de l'eau, cliquez simplement sur la berge. Si vous faites un double clic sur la berge, votre commando se lèvera en sortant de l'eau et courra dans la direction indiquée.

SE COLLER À UN MUR

Plaquez-vous contre les murs pour ne pas vous faire repérer.

Tous vos hommes peuvent effectuer cette action.

Si vous faites un clic gauche à la base d'un mur, votre commando se plaque contre ce dernier et pourra alors être repéré uniquement par les ennemis se trouvant à proximité, même s'il ne porte pas un uniforme nazi. Votre commando peut se déplacer le long d'un mur tout en restant camouflé. Cliquez pour cela sur sa gauche ou sa droite, à la base du mur.

Pour vous écarter du mur, faites un clic gauche à l'endroit où vous souhaitez vous rendre.



POTEAUX ET CABLES

Le bérêt vert et le voleur peuvent grimper au sommet des poteaux pour utiliser les câbles. Le tireur d'élite peut également tirer du haut d'un poteau.

Pour grimper à un poteau, cliquez dessus avec la souris. Une fois au sommet, cliquez sur le câble correspondant à la direction dans laquelle vous souhaitez aller pour vous déplacer.

Pour vous arrêter, faites un clic droit. Pour redescendre à terre, faites un clic droit lorsque vous êtes immobile. Votre commando risque de se blesser s'il tombe de haut.

Si personne ne vous voit grimper sur un câble, vous pourrez vous déplacer à l'insu des nazis tant que vous y serez suspendu.

Pour faire feu du haut d'un poteau avec votre tireur d'élite, sélectionnez le fusil à lunette et tirez en faisant un clic gauche. Pour redescendre, faites un clic droit pour ranger votre arme et faites un clic gauche à la base du poteau.



PORTES

Tous vos hommes peuvent utiliser les portes déverrouillées.

Faites un clic gauche sur une porte pour l'ouvrir ou la fermer.

Vous pouvez vous cacher derrière les portes ouvertes.

Certaines portes sont verrouillées.

Votre voleur peut les ouvrir avec son

rossignol, mais vous pouvez également chercher les clés correspondantes.

Vous pouvez bien sûr faire appel à la force brute du bérêt vert pour la briser et en dernier recours, la faire exploser avec une bombe.



Vous pouvez regarder à travers une porte pour voir ce qu'il se passe de l'autre côté. Sélectionnez pour cela l'icône « Examiner » ou appuyez sur la touche « W » et cliquez sur la porte.

Vous pouvez également lancer des objets par les portes.



FENETRES

Tous vos commandos peuvent regarder par les fenêtres situées au rez-de-chaussée. Seul le voleur peut s'introduire par les fenêtres.

Vous pouvez regarder à travers une fenêtre pour voir ce qu'il se passe de l'autre côté. Sélectionnez pour cela l'icône « Examiner » ou appuyez sur « W » et cliquez sur la fenêtre.

Si vous regardez de l'extérieur, l'intérieur de la pièce ou du bâtiment s'affiche en haut à droite de l'écran.

Si vous regardez par une fenêtre avec le voleur, vous pouvez également vous introduire par la fenêtre en faisant un clic gauche.

Le voleur et le bérêt vert peuvent sortir des bâtiments par les fenêtres. Pour cela, faites un clic gauche sur une fenêtre. Sachez que vous pouvez aussi lancer des objets par les fenêtres.



PRENDRE/LACHER DES OBJETS

Tous vos commandos peuvent ramasser des objets du décor et les déposer ailleurs. Les objets sur lesquels vous cliquez s'ajoutent à votre inventaire.

Le bérêt vert peut déplacer des objets encombrants comme les caisses et les barils. Il suffit pour cela de cliquer sur l'objet qu'il doit déplacer, puis sur l'endroit où vous voulez qu'il le pose. Lorsqu'il se trouve à l'endroit voulu, faites un clic droit pour qu'il dépose l'objet au sol. Le bérêt vert ne peut pas courir lorsqu'il transporte une caisse ou un baril.

Tous vos commandos peuvent ramasser les soldats morts ou ligotés et les déplacer de la même façon. Ils ne peuvent toutefois pas courir avec un soldat sur le dos.



Si vous souhaitez supprimer un objet de votre inventaire, faites un clic gauche sur votre sac à dos, sélectionnez l'objet en question et faites un clic gauche en dehors de l'inventaire pour le déposer au sol.

Aucun icône de l'interface ne permet d'exécuter cette action.

CAISSES

Les caisses peuvent contenir des armes, des munitions, des trousseaux de soins et d'autres objets.

Le bérêt vert peut les déplacer.

Si vous tirez sur une caisse contenant des explosifs, cela entraîne son explosion.



BARILS EXPLOSIFS

Tous vos hommes peuvent tirer sur les barils de carburant pour les faire exploser.

N'importe quelle arme à feu permet de déclencher leur explosion.

INTERFACE

L'interface de jeu principale se trouve dans la partie inférieure de l'écran. Vous pouvez la masquer avec la touche *. Pour la faire réapparaître, appuyez à nouveau sur la touche *. Les options que vous pouvez utiliser apparaissent en surbrillance lorsque vous positionnez le curseur au-dessus de l'interface. Faites un clic gauche sur une option pour la sélectionner ou l'activer. Certaines options sont disponibles uniquement lorsque vous sélectionnez un commando en particulier ou un objet dans son sac à dos.



INTERFACE PRINCIPALE DE JEU



1. Personnage sélectionné

Lorsque vous sélectionnez l'un de vos hommes, son portrait s'affiche dans la partie inférieure gauche de l'interface, avec les armes dont il dispose et les actions qu'il peut accomplir.

2. Santé

Indique l'état de santé du soldat que vous avez sélectionné. S'il tombe à zéro, votre soldat meurt.

Des trousseaux de soins vous permettent de vous soigner.

Sachez toutefois que vous ne pouvez pas ranimer un soldat mort.

3. Fenêtre d'astuces

Fournit des informations en temps réel sur la partie.

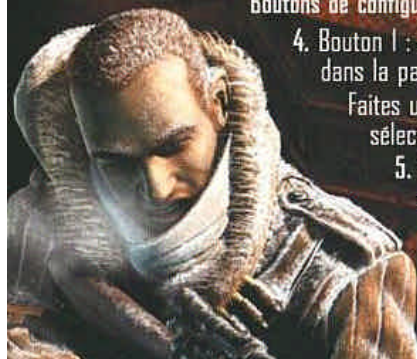
Boutons de configuration de l'interface

4. Bouton 1 : afficher/masquer les portraits des commandos dans la partie inférieure gauche de l'écran.

Faites un clic gauche sur chaque portrait pour le sélectionner.

5. Bouton 2 : activer/désactiver l'interface dans la partie supérieure gauche de l'écran.

6. Bouton 3 : afficher des astuces de jeu sur l'interface ou sur l'écran de jeu, près du curseur.



SAC A DOS



Le sac à dos du commando que vous avez sélectionné s'affiche dans la partie inférieure droite de l'interface. Faites un clic gauche dessus pour voir son contenu.

Vous pouvez conserver tous les objets que vous trouvez durant la mission (armes, munitions, trousseaux de soins, etc.) jusqu'à ce que les 24 emplacements soient occupés. Une fois tous les espaces occupés, vous devrez en libérer pour emporter de nouveaux objets.

Lorsque vous ouvrez votre sac à dos, la partie se met en pause et vous accédez aux options suivantes :

QUITTER

Fermez le sac à dos et reprenez votre partie. Vous obtenez le même résultat en appuyant sur la touche « Echap ».

ECHANGER

Sélectionnez un autre commando situé à proximité pour transférer des objets d'un sac à l'autre.

Faites un clic gauche sur le portrait du commando avec lequel vous voulez faire un échange.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'objet que vous souhaitez échanger et déposez-le où vous voulez en faisant un nouveau clic gauche.

L'objet sera posé à terre si vous cliquez en dehors de l'inventaire.



UTILISER

Utilisez un objet de l'inventaire.



INTERFACE TACTIQUE

CARTE

Pour afficher la carte de mission présentant les informations sur l'ennemi, cliquez sur l'icône « Carte » ou appuyez sur « F4 ».

Pour masquer la carte, cliquez une nouvelle fois sur l'icône « Carte » ou appuyez sur « F4 ». Vous obtiendrez le même résultat en faisant un clic droit n'importe où sur l'écran.



CHAMP DE VISION ENNEMI



Pour savoir si une zone est couverte par l'ennemi, cliquez sur l'icône « Champ de vision ».

Sélectionnez l'icône « Champ de vision » et cliquez sur une zone du décor pour voir si elle est couverte par l'ennemi. Si plusieurs ennemis couvrent la même zone, leurs champs de vision apparaissent en alternance.

Une autre méthode consiste à appuyer sur « Entrée » ou « Tab », puis à cliquer sur le sol.

CAMERA D'OBSERVATION

Vous pouvez fixer une caméra sur un allié ou un soldat ennemi afin de suivre ses déplacements.

Cliquez sur l'icône « Caméra » de l'interface ou appuyez sur « F3 » et sélectionnez le soldat ou le véhicule que vous voulez suivre.

Pour désactiver la caméra d'observation, répétez l'opération ci-dessus ou cliquez n'importe où sur l'écran.

Vous pouvez diviser votre écran en trois fenêtres et attribuer une caméra différente à chacune. Vous pouvez zoomer et faire pivoter la caméra tout en gardant le personnage au centre de l'écran.



AIDE DE LA CAMPAGNE

Si vous avez des doutes au sujet des objectifs de la mission ou du matériel militaire mis à votre disposition en cours de partie, appuyez sur « F1 » pour consulter l'aide de la campagne. Vous accéderez aux informations relatives aux objectifs de la mission, à l'armement, à l'équipement et aux techniques de combat.

La partie se met en pause lorsque vous consultez l'aide, sauf en mode



multijoueur. La partie reprend lorsque vous fermez la fenêtre.

Pour fermer la fenêtre d'aide, appuyez sur « F1 » ou cliquez sur l'icône servant à fermer la fenêtre.

SOLDATS ALLIES

Au cours de certaines missions, vous pourrez contrôler des soldats alliés qui vous aideront à accomplir vos objectifs.

Pour les sélectionner, procédez comme s'il s'agissait de membres de votre corps de commandos. Vous pouvez les placer en « couverture » pour tendre des embuscades ou défendre les zones stratégiques.

Pour poster un soldat allié, sélectionnez-le et cliquez sur l'icône « Couverture » de l'interface, ou utilisez la touche de raccourci « Q ». Sa zone de couverture apparaît en orange.

Pour vous assurer qu'il regarde dans la direction voulue, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée et faites un clic droit dans la direction qu'il doit couvrir.

Appuyez sur la touche « FB » pour voir où sont postés tous les soldats alliés sous votre commandement.

Les actions disponibles et leur efficacité dépendent de l'arme que le soldat allié a en sa possession. Six types de soldats alliés sont présents dans le jeu :

- Soldat : il est équipé d'un pistolet automatique.
- Mitrailleur : il transporte un pistolet-mitrailleur.
- Parachutiste : il est équipé d'un fusil d'assaut.
- Fusilier : il est équipé d'un fusil.
- Grenadier : il est armé d'un pistolet automatique et de grenades à main.
- Artilleur : il utilise un pistolet automatique et un bazooka.

Les soldats alliés ne peuvent pas tomber à court de munitions.

ARMEE NAZIE

Les soldats nazis peuvent voir et entendre vos hommes. D'autres soldats peuvent aussi les alerter. Par ailleurs, ils s'inquiéteront de l'absence de leurs camarades. Un corps, un déplacement étrange ou une explosion peuvent les alerter et les rendre momentanément plus vigilants.

Comportement général

Tous les soldats nazis peuvent vous voir, vous entendre, suivre vos traces, vous pourchasser, trouver des soldats morts, donner l'alerte, libérer leurs camarades ligotés et leur demander ce qu'il s'est passé, etc.

Ils peuvent être occupés à une tâche, patrouiller ou être postés pour couvrir une zone. En cas d'alerte, certains ne quitteront pas leur poste, mais d'autres se dirigeront vers le lieu de l'alerte.

Les dobermans de garde peuvent vous voir et vous sentir. Ils aboient lorsqu'ils vous attaquent et peuvent donc attirer l'ennemi.

L'armée nazie compte différents grades : soldat, sergent et officier. Elle compte aussi les redoutés membres des SS et les agents de la gestapo.

Vous pouvez porter l'uniforme de n'importe quel soldat, mais l'espion jouit d'une plus grande liberté d'action lorsqu'il porte l'uniforme d'un haut gradé.

Les officiers peuvent reconnaître votre espion lorsqu'il se trouve à proximité d'eux. Les officiers SS lui tireront dessus s'il s'approche trop près, même s'il porte un déguisement.

Vision

Le champ de vision de l'ennemi se divise en deux zones. Dans la partie la plus éloignée (vert clair), l'ennemi verra vos hommes s'ils se tiennent debout.

Le champ de vision de l'ennemi se divise ainsi : vue de loin, vue de près. L'ennemi mettra plus de temps à repérer vos hommes se tenant debout s'il se trouve loin et ne les verra pas du tout s'ils sont allongés. De loin, il ne verra pas vos soldats s'ils sont déguisés, s'ils se trouvent dans l'ombre d'un bâtiment ou s'ils sont plaqués contre un mur.

De près (zone vert sombre), vos hommes ne leur échapperont jamais.

Lorsqu'un ennemi voit l'un de vos hommes, une ligne bleue s'affiche pour indiquer qu'il vous observe. Si vous restez dans son champ de vision, la ligne finit par devenir rouge et l'ennemi vous attaque.

Si vous lancez un paquet de cigarettes, une ligne orange apparaît pour vous indiquer le soldat qui le voit et va le ramasser (s'il en a l'occasion).



Niveau d'alerte

Le niveau d'alerte de l'ennemi est soit « normal » soit « en alerte ».

Lorsqu'il est normal, le champ de vision de l'ennemi est en vert clair et les soldats ne réagissent pas immédiatement lorsqu'ils voient quelque chose d'inhabituel.

S'ils sont en alerte, leur champ de vision apparaît en rouge et ils réagissent

immédiatement s'ils aperçoivent quelque chose de suspect.

Après un certain temps d'alerte, les ennemis se détendent et reprennent leurs activités normales.

Armes

A chaque grade ennemi correspondent certaines armes.

Les sergents et les officiers utilisent un pistolet, alors que les soldats sont armés d'un fusil ou d'un pistolet-mitrailleur.

Les civils ennemis se défendent pour certains à mains nues. C'est le cas des mécaniciens, des ouvriers, des marins et des employés de bureau. Ils ne sont pas très dangereux, mais peuvent donner l'alerte et attirer des soldats nazis.



Unités spéciales

La vue des tireurs d'élite nazis porte plus loin, mais leur champ de vision est plus étroit que celui des soldats classiques. Ils peuvent voir vos hommes même si ces derniers sont allongés. Un réticule apparaît sur le commando qu'il vise pour vous indiquer qu'il a été repéré. S'ils repèrent l'un de vos hommes, vous n'aurez que quelques secondes pour le mettre à l'abri.

Les grenadiers peuvent lancer des grenades aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

Les miradors postés sur les falaises permettent aux nazis de voir bien plus loin. S'ils repèrent vos hommes, ils alerteront leurs artilleurs et leur indiqueront la zone qu'ils doivent pilonner.

Les nazis disposent de nids de mitrailleuse. Si vous parvenez à en capturer un, votre artificier pourra l'utiliser. En raison de sa force colossale, le béret vert peut transporter une mitrailleuse et faire feu avec tout en marchant.



Patrouilles

Elles se composent de plusieurs soldats guidés par un officier. Elles effectuent des patrouilles et des escortes en cas de nécessité. Lorsque l'alerte est donnée, les nazis renforcent les patrouilles pour garder la zone.

SELECTIONNER LES PERSONNAGES

SELECTION SIMPLE

Pour sélectionner l'un de vos hommes, appuyez sur le raccourci clavier qui lui est assigné. Appuyez une seconde fois sur ce même raccourci pour centrer l'écran sur le commando voulu.



- 1: bérêt vert
- 2: tireur d'élite
- 3: nageur de combat
- 4: artificier
- 5: espion
- 6: voleur
- 7: soldat allié. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour passer de l'un à l'autre des soldats alliés placés sous votre commandement.

Vous pouvez aussi les sélectionner en faisant un clic gauche sur le portrait du commando dans la barre latérale, en faisant un clic droit sur un soldat ou en dessinant une fenêtre de sélection.

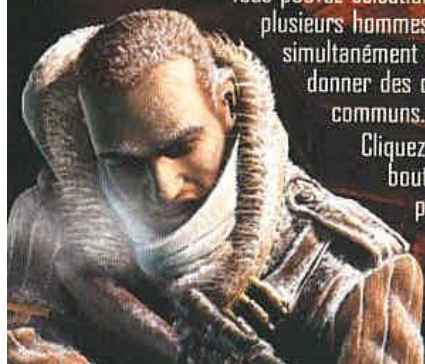
Pour dessiner une fenêtre de sélection, cliquez sur le bouton droit de la souris et faites glisser le curseur jusqu'à former un rectangle contenant le(s) soldat(s) que vous voulez contrôler. Relâchez le bouton pour le(s) sélectionner.

Appuyez sur « O » pour annuler votre sélection.

SELECTION MULTIPLE

Vous pouvez sélectionner plusieurs hommes simultanément et leur donner des ordres communs.

Cliquez sur le bouton droit de la souris et faites glisser le curseur pour dessiner une fenêtre de sélection autour des soldats que vous voulez sélectionner.



Vous pouvez aussi faire un clic droit sur un soldat et en sélectionner/désélectionner un second en appuyant sur la touche « Ctrl » avant de faire un clic droit dessus. Appuyez sur « O » pour désélectionner tous les soldats.

CREER DES GROUPES

Vous pouvez créer des groupes et leur attribuer un raccourci clavier pour les sélectionner plus rapidement. Sélectionnez un groupe de soldats à l'aide d'une fenêtre de sélection et appuyez sur la touche « Alt » et un nombre entre 1 et 9 pour créer un groupe. Pour sélectionner à nouveau le groupe, appuyez sur la touche « Maj » et le chiffre correspondant.

Appuyez sur « O » pour désélectionner les soldats.

CREDITS

PYRO STUDIOS

Concept original de Commandos

Ignacio Pérez Dolset

Producteur exécutif

Ignacio Pérez Dolset

Superviseur du projet

César Valencia Perello

Responsable de la conception

José Manuel García Franco

Responsable de la programmation

Ismael Raya Roa

Responsable des graphismes

Francisco Javier Soler Fas

Bande-son et effets sonores

Mateo Pascual

Programmeurs seniors

José María Calvo Iglesias, César Botana Rivera, Enrique García Vera, Enrique José Sainz Navarro, Jordi Ros Aznar, Fernando Colomer Pérez, Rubén Alcañiz Guerrero

Graphistes seniors

Daniel Estival Hernández, Daniel Olaya Ortiz, José Manuel Pérez Bries, José Manuel Liebana Santamarta, Daniel Moreno Díaz, Javier García-Lajara Herrero, Omar Parada Martínez, Raúl Ovejero Saiz

Autres graphistes

David Laguens Velasco, David Melchor Díaz, José Antonio Grandal Souto, Pedro Solís García

Assistant à la conception

Armando Sobrado Cros

Production du jeu

Ignacio Valencia Perello, Miguel Santorum González, María Jesús Barranco González, Rafael Martínez García

Cinématiques supplémentaires

Responsable des cinématiques

JB Garraza

Graphistes seniors des cinématiques

Enrique Gato, Rafael Lozano, Mariano Angel Parra

Marketing et relations publiques

Inigo Vinós

Réalisation du matériel publicitaire

María José Romero

Travail supplémentaire

Raquel Capilla

Ont également participé...

Eduardo, Duba, Jesús

Remerciements à

Jorge Rosado, Victor Mendiluce, Rafael Moreno, Javier Arévalo, Jaime Cifuentes, Jorge Blanco, Ana ..., Mónica Agudo, [...]

et tous ceux dont le travail, la patience et la compréhension nous ont permis de réaliser ce jeu.

Eidos Credits

Eidos UK

Senior Producer
Michael Souto

Executive Producer
Ed Bainbridge

Product Manager
Nick Robinson

Marketing Manager
Carolyn London

PR Manager
Mark Allen

PR Assistant
Roxana Daneshmand

Product Manager – Export
Sarah Markwick

Creative Manager
Andy Cockell

Designer
Amanda Holmes

Junior Designer
Philippa Pratley

Website Design
Leigh Kirwan

QA Manager
Chris Rowley

QA Supervisor
Marlon Grant

Assistant PTC's
Alex Cox, Scott Sutherland,
Gordon Gram

Test Team
Shams Wahid, Allison Archer, Adam Lay, Markus Poltorp, Paul Harrison, Andy Secchi, Dean Ollive, David Hawkins – Farr, Steve Manners, Rich Edbury, Alex Holroyd, Sarah Dodd, Warren Beckett, Sean Carter, David Haddon, James Hinchliffe, Clive Sawford, Carl Lovett, Adam Phillips, Michael Cliffe, Richard Dunham, Daniel O'Ferral, Gareth Freathy

Mastering
Jason Walker, Phil Spencer, Ray Mullen

Group Localisation Manager
Flavia Timiani

Localisation manager
Alex Bush

Localisation Supervisor
Marco Vernetti

Localisation PTC
Arnaud Massager

Localisation QA
Iain Willows, Andreas Geshwari, Matthieu Chollet, Angelo Rocca, B.J. Samuel Kil, Jaques Galon, Pedro Geppert, Monica Dalla Valle, Laure Diet.

Audio
Side UK

Eidos US

Shadow Producer
Tom Marx

Product Manager
Matt Knoles

PR
Denny Chiu

QA Manager
Michael R. Kelly

Assistant Manager
Colby McCracken

PTC
Michael P. Gonos

Assistant PTC
Matthew Kagle

Test Team
Patrick Goodspeed, Ian Stasukevich, Julian Mehlfeld, Kari Hattner, Nicole Ferrara, Darren Krommenhock, Jordan Romaidis.

Eidos Germany

Product Manager
Sören Winterfeld

PR
Theodassios Theodoridis

Head of Product
Marcus Behrens

QA Manager
Ralf Bauer

Test Team
Henrik Prinz, Torben Malessa.

Audio
Toneworx Hamburg

Eidos France

Product Manager
Benoit Bohet

PR
Priscille Demoly

Localisation Manager
Guillaume Mahouin

Audio
Around the Word, Paris

Procin

Marketing Manager
Carlos Astorqui

PR
Carolina Moreno

Special thanks

Dave Rose, Ric Williams, Carolyn London, Marcia Deakin, Mark Christy, Lee Briggs, Louise Fisher, Lars Winkler, Anusch Mahadjar, Andy Emery, Ant Hales, Steve Parker, Ian Swann, Simon Greenall, Jonathan Kydd, Peter Dickson, Mercedes Rey, Jose Maria Martin, Carlos Astorqui, Tristan Perdriau.

CONCOURS, ASTUCE ET SOLUTIONS SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos?
Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos?
Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de 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,
vous pouvez aussi contacter directement notre hotline technique :
08 25 15 00 57

horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h

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

*0,34 €/min, disponible 24h/24 (France uniquement)

Garantie

**Déclaration de droits de propriété intellectuelle et de
garantie limitée Eidos**
Avis

Eidos Limited (« Eidos ») se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis.

Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commercialité ou son adéquation à un but particulier. Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similitude avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

Garantie limitée Eidos

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES

LOGICIELS EUX-MÊMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT, DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR. EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADEQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

Adresse de Retour :

Eidos France
Service Consommateurs
6 blvd. du Gal Leclerc
92 115, Clichy Cedex - France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés.

Retour après expiration de la période de garantie :

Passé le délai de 90 jours Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos France). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagnée de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Informations de sécurité

Prévention des risques d'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – 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 avec 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.

Précautions à prendre

Lisez attentivement le manuel d'instructions pour vous assurer que votre utilisation est correcte. Lorsque vous insérez ce disque dans votre ordinateur, placez-le toujours de sorte que la face de lecture souhaitée soit orientée vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, faites attention à ne pas en toucher la surface. Tenez-le par les côtés. Veillez à ce que le disque soit propre et sans éraflures. Si vous constatez que la surface du disque est sale, essuyez-le délicatement avec un chiffon doux et sec. Ne laissez pas ce disque à proximité d'une source de chaleur et ne l'exposez pas directement à la lumière du soleil ou à une humidité excessive. Veillez à ne pas utiliser de disque fissuré, abîmé, de forme irrégulière ou ayant été réparé avec une bande adhésive. Cela pourrait en effet endommager votre PC.

Autres informations importantes de santé et de sécurité

Ce manuel d'instructions contient des informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Nous vous demandons de le lire attentivement et de comprendre ces informations avant d'utiliser ce logiciel.

Attention : Évitez d'endommager votre téléviseur

À ne pas utiliser avec certains moniteurs et écrans de télévision. Certaines télévisions (notamment les écrans translucides, les écrans à projection de face et les écrans plasma) peuvent être endommagés par l'utilisation de jeux vidéo. Les images statiques ou autres images présentées lorsque vous jouez à un jeu (ou lorsque vous mettez le jeu en pause ou en attente) peuvent causer des dommages permanents dans votre tube cathodique, et risquent de « fondre » sur l'écran, en créant une ombre permanente de l'image statique qui apparaîtra à tout moment, et ce même lorsque vous ne jouez pas. Consultez toujours le manuel de votre moniteur ou de l'écran de votre télévision ou contactez le fabricant pour vérifier que l'utilisation de jeux vidéo ne causera pas de dommages.

Services Consommateurs

Assistance, concours, astuces, solutions et infos 24h/24

Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu Eidos ? Vous cherchez une info ? Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète pour un jeu Eidos ? Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7/7 :

Serveur vocal au 09 92 68 19 22*

Minitel 3615 EIDOS*

Site Internet <http://www.eidos.com>

*0,34 €/min, disponible 24h/24 (France uniquement)

Assistance technique

Vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un jeu PC Eidos ? Vous avez besoin d'une assistance technique ?

N'hésitez pas à nous contacter après avoir lu attentivement les conseils suivants :

- Consultez d'abord le fichier « Lisez-moi » ou « Readme ». Ce fichier situé sur le CD-ROM contient des informations importantes de dernière minute et peut être la solution à votre problème.
- Vous pouvez également consulter les réponses aux questions fréquentes (les FAQ) et éventuellement obtenir une mise à jour du jeu (Patch) en visitant la rubrique support de notre site Internet :

<http://www.eidos-france.fr/support/> (assistance technique uniquement)

- Si vous souhaitez nous téléphoner, afin de vous répondre le plus efficacement possible, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes : type de machine

(nom, microprocesseur...), mémoire vive (RAM), marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son. N'oubliez pas de fournir le titre, la version du jeu ainsi que la description détaillée du problème rencontré. Transmettez toutes ces informations dans votre email ou votre courrier, si vous préférez nous écrire.

- Il est également utile de préparer un fichier de diagnostic avant de nous appeler, à l'aide du programme "DXDiag".

Voici la marche à suivre :

- Cliquer sur Démarrer
- Cliquer sur Exécuter
- Saisir dxdiag
- Cliquer sur OK
- Cliquer sur Enregistrer toutes les informations et sauvegarder le fichier sur votre ordinateur.

Lors de votre appel au service d'Assistance technique, tenez à disposition une sortie papier de ce fichier ou ouvrez-le à l'écran. Si vous envoyez une question par e-mail ou par courrier, joignez ce fichier à votre message.

Vous pouvez nous contacter directement notre hotline technique au :

08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h.

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

Vous pouvez aussi nous envoyer un email à partir de la page support de notre site Internet :

<http://www.eidos-france.fr/support/>

Cliquez sur l'icône Enveloppe en haut de la page

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations nécessaires - voir plus haut)

Vous pouvez également nous écrire à :

Eidos France

Service Consommateurs

6 Blvd. du Gal Leclerc

92 115, Clichy Cedex – France

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations nécessaires - voir plus haut)

Pour être les premiers informés !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

<http://www.eidos-france.fr> (rubrique newsletter)

Commandos 3: Destination Berlin © Pyro Studios SL, 2003. Published by Eidos Limited 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios 99 SL. Eidos, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of

companies.
All Rights Reserved.

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite.

Édité et Distribué par Eidos France - 6 bvd. du Gal Leclerc, 92115 Clichy Cedex France - SARL au capital de 7823 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – 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 avec 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.

SELECTION DES PERSONNAGES

Sélection des commandos

- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| 1: Béret vert | 6: Voleur |
| 2: Tireur d'élite | 7: Soldat allié |
| 3: Nageur de combat | 8: Sélectionner tous les commandos |
| 4: Artificier | 0: Désélectionner tous les commandos |
| 5: Espion | |

Si vous appuyez plusieurs fois sur la touche 7, vous passerez en revue tous les soldats alliés sous vos ordres.

Sélection multiple

Cliquez à l'aide du bouton droit et faites glisser la souris autour des commandos que vous souhaitez sélectionner. Vous pouvez également cliquer sur un commando avec le bouton droit de la souris puis, tout en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée, faites un clic droit sur un autre commando afin de le sélectionner/désélectionner.

Pour désélectionner tous les commandos, appuyez sur "0".

Création de groupes

Pour créer un groupe de commandos et lui assigner un raccourci clavier, sélectionnez plusieurs commandos et appuyez sur la touche "Alt" ainsi que sur une touche numérotée du pavé numérique (de 1 à 9).

Pour sélectionner le groupe à nouveau, appuyez sur la touche "Maj" + le chiffre que vous avez attribué à ce groupe (de 1 à 9).

Pour désélectionner tous les commandos, appuyez sur "0".

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

RACCOURCIS CLAVIER

Touche	Fonction	Action à effectuer
F1	Aide	Aucune
F2	Modifier agencement fenêtres	Aucune
F3	Caméra de poursuite	Clic gauche sur ennemi/objet
F4	Afficher/masquer carte	Aucune
F5	Mettre en valeur ennemi	Aucune
F6	Mettre en valeur soldats alliés	Aucune
F7	Mettre en valeur lieux/objets interactifs	Aucune
F8	Afficher les objectifs	Aucune
F9	Sauvegarde éclair	Aucune
F11	Chargement éclair	Aucune
TAB	Œil de l'ennemi	Clic gauche sur ennemi/terrain
ENTREE	Œil de l'ennemi	Clic gauche sur ennemi/terrain
MAJ	Défilement rapide	Déplacer souris
ALT	Défilement libre	Déplacer souris
ALT	Faire pivoter caméra	Flèches droite/gauche ou molette souris
ALT	Faire pivoter caméra (intérieur)	Flèches droite/gauche ou molette souris
"+"	Zoom avant	Aucune
"-"	Zoom arrière	Aucune
"*"	Retour à l'échelle par défaut	Aucune
⌘	Afficher/masquer interface	Aucune
ESPACE	Ramper/se tenir debout	Aucune
ESPACE	Nager sous l'eau	Aucune
W	Examiner	Clic gauche sur objet
A et Z	Parcourir armes disponibles	Aucune
Q	Couvrir position	Choisir arme au préalable
X	Quitter véhicule	Aucune
CTRL	Tir forcé	Clic gauche sur ennemi/terrain

VOLEUR

Paul Toledo "Lupin"

Raccourci clavier 6

Date de naissance : 1er mars 1916

Grade : soldat de 2e classe

Lieu de naissance : Paris

Pays : France

Taille/poids : 1,57 m/49 kg

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. 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 rencontrés en chemin.

Compétences spéciales : escalade les murs ■ se dissimule o grimpe aux poteaux et se déplace le long des câbles ■ traverse les fenêtres ■ spécialiste du vol à la tire ■ utilisation d'une échelle de corde ■ ouverture des portes

Arme spéciale : corde de piano



ARTIFICIER

Thomas Hancock, dit "Fireman"

Raccourci clavier 4

Date de naissance : 14 janvier 1911

Grade : sergent

Lieu de naissance : Liverpool

Pays : Angleterre

Taille/poids : 1,83 m/79 kg

Né à Liverpool, le 14 janvier 1911. Diplômé en chimie, il rejoint le corps des pompiers à l'âge de 22 ans, où il 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 et dans certains cas d'entrer dans l'eau, ce 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.

Compétences spéciales : utilisation du détecteur de mines

Armes spéciales : cocktail Molotov ■ bazooka ■ lance-flammes ■ bombe télécommandée ■ bombe à retardement ■ mines antipersonnel ■ mines antichar



BERET VERT

Jack O'Hara, dit "le boucher"

Raccourci clavier 1

Date de naissance : 10 octobre 1909

Grade : sergent

Lieu de naissance : Dublin

Pays : Irlande

Taille/poids : 1,96 m/100 kg

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.

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. Pratiquement 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.

Compétences spéciales : force brute ■ grimpe aux poteaux et se déplace le long des câbles

Arme spéciale : poignard



ESPION

René Duchamp, dit "Frenchy"

Raccourci clavier 5

Date de naissance : 20 novembre 1911

Grade : sergent

Lieu de naissance : Lyon

Pays : France

Taille/poids : 1,93 m/81 kg

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 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 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 son adversaire mais aussi de lui donner des ordres. Il opère silencieusement, 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 en silence.

Compétences spéciales : distrait l'ennemi et ordonne aux gardes de quitter leur poste

- se déguise en sergent, officier nazi, SS ou agent de la Gestapo

Arme spéciale : seringue hypodermique



PLONGEUR

James Blackwood, dit "Fins"

Raccourci clavier 3

Date de naissance : 3 août 1911

Grade : soldat de 2e classe

Lieu de naissance : Melbourne

Pays : Australie

Taille/poids : 1,85 m/82 kg

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 soldat de 2e classe et intègre le corps des Commandos. Il reçoit la Military Cross en 1940 pour avoir permis à 45 hommes pris au piège d'évacuer la plage de Dunkerque.

Compétences

Spécialiste des missions aquatiques. Son équipement de plongée lui permet de rester sous l'eau pendant des heures sans se soucier du manque d'oxygène, ni des dangers qui peuvent l'attendre à la surface. 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.

Compétences spéciales : plongée ■ lancer de poignard

Armes spéciales : grappin ■ poignard ■ canot pneumatique



TIREUR D'ELITE

Sir Francis T. Woolridge, dit "le Duke"

Raccourci clavier 2

Date de naissance : 21 mars 1909

Grade : sergent

Lieu de naissance : Sheffield

Pays : Angleterre

Taille/poids : 1,88 m/82 kg

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 en chef du corps d'armée allemande lors de l'invasion 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.

Compétence spéciale : peut tirer depuis les poteaux

Arme spéciale : fusil à lunette

