

HD **HIDDEN & DANGEROUS DELUXE**

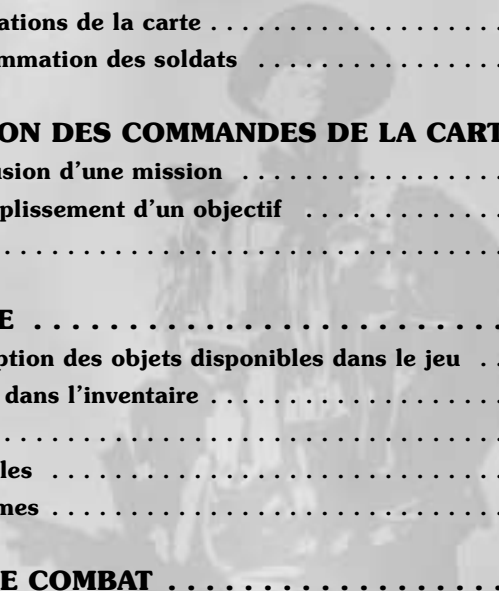


**MANUEL DE
L'UTILISATEUR**

CONTENTS

L'ORIGINE DES SAS (Special Air Services)5
Installation du jeu7
DEMARRAGE7
Sélection d'un profil de jeu8
Menu du jeu9
Nouvelle partie9
Sélection d'une campagne9
Sélection d'une mission9
Sélection d'une équipe10
Sélection d'un équipement11
Briefings12
Composition de l'équipe12
PARTIE EN RESEAU13
Comment jouer à Hidden and Dangerous Deluxe sur . .	.14
GameSpy Arcade ?14
Nouvelle partie en réseau15
Règles d'une partie en réseau15
Conversation vocale16
OPTIONS18
Menu charger/sauvegarder18
Options18
Commandes18
Configuration du son18
Options du jeu18
Vidéo19
Crédits19
Quitter19

Jouer avec une expansion	19
Ecran de débriefing	19
PREPARATION A L'ACTION	20
"Stratégie de sélection des hommes pour une campagne" ..	20
"Sélection des armes et de l'équipement pour une campagne" ..	21
BRIEFING DE LA MISSION	23
Déplacement des soldats	24
Contrôle des soldats	25
Déplacements du soldat :	25
Commandes :	26
Inventaire :	26
Contrôle de la caméra :	26
Commandes du jeu :	26
UTILISATION DE L'INVENTAIRE	27
Armes	27
Grenades et explosifs	28
Déguisement	29
Divers	29
UTILISATION DES ARMES ET OBJETS TROUVES ..	30
Armes fixes	30
Véhicules	30
Equipements et armes divers	31
Récupération d'armes sur des corps	31
Dialogue avec des civils/prisonniers	31
Manipulation des soldats	31
Changement de soldat actif	31
Commandes en temps réel	32



STRATEGIE EN MODE CARTE33
Modification de la vue de la carte33
Informations de la carte34
Programmation des soldats34
 EXPLICATION DES COMMANDES DE LA CARTE	 .35
Conclusion d'une mission36
Accomplissement d'un objectif36
Echec36
 APPENDICE37
Description des objets disponibles dans le jeu37
Objets dans l'inventaire37
Armes38
Véhicules41
Uniformes43
 MANUEL DE COMBAT45

L'ORIGINE DES SAS (Special Air Services)

David Stirling, 24 ans, un sous-officier de la Garde écossaise (sous-lieutenant), est arrivé en Afrique du Nord en tant que membre du 8e Commando. A cette époque, les Forces spéciales étaient considérées comme un gaspillage de ressources humaines et matérielles ; à peine était-il arrivé que le 8e Commando fut démantelé. Blessé lors d'un exercice de saut en parachute, Stirling passa deux mois à l'hôpital, une longue période qu'il mit à profit pour imaginer comment des commandos pourraient attaquer les champs d'aviation vulnérables ainsi que les bases logistiques derrière les lignes ennemies.

A sa sortie d'hôpital, Stirling se rendit au GQG pour soumettre son idée de forces de commando. D'après lui, les formations de la taille d'un bataillon telles qu'on les déployait pour des opérations amphibies étaient trop encombrantes pour des opérations sous couvert. De petites unités, pensait-il, pourraient pénétrer subrepticement dans les bases ennemies et les attaquer avec des explosifs à retardement. Trois jours plus tard, Stirling revenait au GQG et recevait la permission de recruter 6 officiers et 60 hommes et d'établir un camp d'entraînement dans la région du Canal de Suez. Ce commandement indépendant allait s'appeler « L Detachement Special Air Service Brigade ». Le titre de « SAS Brigade » fut choisi afin de convaincre les services d'espionnage allemands que la 8e Armée disposait d'une brigade aéroportée. La formation des SAS en Afrique du Nord reflétait le penchant britannique pour les 'milices privées', qui alimentaient les Commandos, le LRDG, les Chindits et l'armée privée de Popski ; le recours à 60 volontaires n'épuiserait pas les ressources de la 8e Armée, mais leur utilisation derrière les lignes ennemies pourraient semer la confusion lors d'une grande offensive.

La première mission du « Détachement L » eut lieu la nuit du 16 au 17 novembre 1941. L'objectif était de rassembler des informations ainsi que de harceler et clouer les forces allemandes durant l'Opération Crusader. Soixante-six hommes furent parachutés par cinq bombardiers Bristol Bombay dans des conditions météo exécrables. Il fallut plus d'une heure pour rassembler les hommes et seulement deux de leurs dix conteneurs de fournitures ; ces derniers contenaient des couvertures, de l'eau, de la nourriture et 6 bombes, mais pas d'amorces. Incapable de faire sauter un seul avion, Stirling décida de répartir les hommes en 5 groupes et d'effectuer au moins quelques opérations de reconnaissance. Un par un, les hommes rejoignirent le point de rendez-vous où le LRDG (Long Range Desert Group) les attendait avec des véhicules pour les ramener vers les lignes alliées. Sur les 66 hommes qui avaient commencé l'opération, seuls 22 revinrent.

Plus tard, Stirling et son groupe s'allièrent à l'Escadron A du LRDG. Ils établirent une base à Djalo à quelque 240 km au sud de Benghazi, à l'ouest de la Grande Mer de Sable en Cyrénaïque (Libye). Là, ils réalisèrent par la terre l'incursion qu'ils n'avaient pas pu réussir par les airs lors de la mission précédente. Stirling avait reçu pour mission d'endommager les aérodromes ennemis en préparation d'une prochaine opération qui devait avoir lieu le 21/22 décembre. Stirling dirigerait avec Patty Mayne dix hommes dans une attaque contre le champ d'aviation de Sirte, tandis que Lewes s'attaquerait à El Agheila le 14 décembre 1941 et le Lt Bill Fraser mènerait une action contre Agedabia une semaine plus tard. Quittant Djalo le 8 décembre, Stirling et son

groupe furent transportés par le LRDG dans 7 camions. La colonne totalisait 32 hommes et emmenait avec elle quantité de fournitures et d'équipements. Pendant trois jours, le voyage se passa sans encombres, si ce n'est de légers problèmes mécaniques pour l'un des camions. Le quatrième jour, le groupe fut repéré par un avion italien ; sachant que des bombardiers n'allaient pas tarder à suivre, le groupe se terra dans des broussailles. Trois bombardiers italiens vinrent effectivement et le groupe fut bombardé pendant 15 minutes dans un immense nuage de poussière et de sable. Lorsque le nuage se dissipa, Stirling découvrit que sa colonne n'avait pas souffert le moindre dégât. La colonne reparti et, juste avant le crépuscule, un autre avion italien vint décrire des cercles au-dessus d'eux. Il faisait déjà trop sombre pour les bombardiers et, sachant qu'une patrouille pourrait bientôt arriver, Stirling décida de scinder son groupe, envoyant Mayne avec dix hommes attaquer l'aérodrome de Tamet tandis que lui-même irait voir ce qu'il était possible de faire à Sirte. Les deux attaques devaient avoir lieu la nuit suivante. Cette nuit-là, l'opération de reconnaissance de Stirling à Sirte sema le trouble parmi les occupants italiens de l'aérodrome, qui firent feu en tous sens. Tout ce que Stirling put faire fut de se terrer et de profiter du spectacle. Le lendemain, Stirling poussa un juron en voyant les Italiens évacuer l'aérodrome. En espérant que les autres auraient plus de chance, Stirling rejoignit le point de rendez-vous. À Tamet, effectivement, Mayne avait été plus chanceux. Alors que son groupe s'approchait de l'aérodrome, il put entendre les soldats ennemis bavarder et rire dans l'un des bâtiments. Mayne ouvrit la porte dans un grand fracas et fit cracher sa mitrailleuse Thompson. Laisant 4 hommes en arrière-garde, Mayne et 5 autres hommes placèrent des bombes dans 23 avions en moins de 15 minutes. A court de bombes, Mayne grimpa dans le 24^e avion et dévasta le tableau de bord de ses propres mains. Cet épisode s'inscrivait désormais /allait faire date dans l'histoire des SAS. Lewes, de son côté, découvrit que son aérodrome n'était rien d'autre qu'un centre de transbordement sans le moindre avion. Dès lors, il planta des mines dans la piste ainsi que le long de la route et fit exploser quelque 30 camions. L'attaque de Fraser fut encore plus réussie, détruisant 37 avions de chasse/bombardiers italiens CR42, devant laisser 2 avions intacts faute d'explosifs. Rommel, qui se trouvait à Agedabia cette nuit-là, a très probablement assisté à un beau feu d'artifice.

Ainsi virent le jour les SAS. Fin 1941, les SAS avaient détruit plus de 100 avions ennemis. Fin 1942, le Détachement L reçut le statut de régiment sous le nom de 1^{er} Régiment SAS. Il accueillit en ses rangs des volontaires du 8^e Commando et de la France Libre, ainsi que des Polonais et des Grecs. Au cours des opérations menées en Afrique du Nord pendant la Deuxième Guerre mondiale, les SAS ont détruit plus de 400 avions ennemis et immobilisé de nombreuses troupes protégeant les bases aériennes et les lignes de communication. Les SAS allaient continuer à mener d'importantes missions tout au long de la guerre, semant le chaos et la destruction derrière les lignes ennemies.

Entrez dans le monde des SAS. Entrez dans le monde de Hidden and Dangerous...

INSTALLATION DU JEU

Une fois le CD-ROM inséré dans le lecteur, l'installation de **HIDDEN&DANGEROUS DELUXE** commence automatiquement. Si la fonction d'exécution automatique (Autorun) du lecteur de CD-ROM n'est pas activée, vous pouvez lancer l'installation en cliquant deux fois sur le programme **SETUP.EXE** situé sur le CD-ROM du jeu.

- *Suivez les instructions à l'écran pour installer correctement le jeu.*
- *Une fois le jeu installé, vous pouvez le désinstaller à l'aide du programme **DESINSTALLER** qui se trouve dans le menu Démarrer de Windows, sous **PROGRAMMES\TAKE2\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE**.*
- *Nous vous recommandons de procéder à l'installation complète du jeu pour obtenir des performances optimales.*

REMARQUE : INSTALLATION DE L'ÉDITEUR DE JEU

Lors de l'installation du jeu, vous pourrez choisir d'effectuer une installation complète et d'installer également l'éditeur de jeu. Si vous décidez d'installer cet éditeur, un message s'affichera à l'écran, vous demandant de prendre connaissance des conditions suivantes et de les accepter.

- *Il n'existe aucune garantie implicite ou écrite quant au caractère opérationnel de l'ÉDITEUR, il est fourni « tel quel ».*
- *Aucune assistance technique ne sera disponible auprès de **Take 2 Interactive**, **Illusion Softworks** ou **Lonely Cat Games** pour les problèmes rencontrés lors de l'utilisation de l'ÉDITEUR.*
- *L'ÉDITEUR est uniquement destiné à une utilisation personnelle ; aucun des « Mods » ni aucune des « Missions » ou « Parties » créés à partir de l'ÉDITEUR et des données du jeu **NE PEUT ÊTRE REVENDU OU FABRIQUÉ**.*

La documentation relative à l'utilisation de l'éditeur est fournie sur le CD-ROM du jeu et sera copiée sur votre disque dur si vous choisissez d'installer l'éditeur.

DÉMARRAGE

Lancez le jeu en cliquant sur **PROGRAMMES\TAKE2\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE** dans le menu **DEMARRER** de Windows.

Si vous rencontrez des problèmes de fluidité lorsque vous lancez le jeu, vous pouvez configurer vos paramètres matériel en cliquant sur **PROGRAMMES\TAKE2\HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE\HARDWARE CONFIGURATION** du menu **DEMARRER**.

- *L'option « Triple buffering » accélère le jeu sur les cartes graphiques dotées de 16 Mo de mémoire ou davantage. Elle ne fonctionne pas avec les cartes **3DFX**.*

- Si votre carte graphique le supporte, sélectionnez l'option de Textures compressées pour améliorer les performances du jeu en général ou lorsque vous lancez le jeu dans une résolution élevée.
- Si vous décidez de jouer avec une haute résolution (1024x768, par exemple), votre carte doit avoir au moins 16 Mo de mémoire.

Sélection d'un profil de jeu

Ce jeu utilise un système automatique de mémorisation du score et de l'état de la partie. Le fichier enregistré de cette façon est appelé PROFIL. Il existe plusieurs fichiers de PROFIL dans lesquels peuvent être mémorisés le score et l'état de la partie. Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque plusieurs joueurs utilisent l'ordinateur, chacun jouant sa propre partie, indépendamment des autres. Chaque joueur utilise son propre fichier de PROFIL dans lequel il enregistre sa propre partie sans interférer avec celle des autres joueurs. Lorsque vous lancez le jeu la première fois, il n'existe aucun fichier de PROFIL et le programme vous demande automatiquement le nom du premier fichier de profil. La fois suivante, lorsque vous lancez le jeu, ce fichier est déjà disponible et contient le score de la partie dans l'état où elle se trouvait lorsque vous l'avez interrompue. Si vous souhaitez continuer la partie mémorisée dans le PROFIL existant, sélectionnez le fichier et appuyez sur la touche ENTRÉE. Les fichiers de profil dans ce menu sont classés par date de dernière utilisation. S'il y a plus d'un fichier de profil enregistré, le dernier profil utilisé apparaît en haut de la liste. Si vous souhaitez créer un nouveau fichier de PROFIL, sélectionnez l'option <nouveau profil>, puis saisissez le nom du nouveau fichier de PROFIL. Sélectionnez ensuite un niveau de difficulté parmi les trois options disponibles. Cette difficulté s'applique à toutes les parties jouées à partir de ce nouveau fichier de profil. Si vous souhaitez supprimer un fichier de PROFIL existant, appuyez sur la touche SUPPR et répondez « OUI » à la question que pose l'ordinateur. ATTENTION ! Si vous confirmez, la partie enregistrée dans ce profil est irrémédiablement effacée.

- Les fichiers de PROFIL mémorisent le score et l'état de la partie à la fin de chaque mission. Il est donc impossible d'enregistrer la partie durant une mission. Le fichier de PROFIL mémorise les scores finaux de toutes les missions achevées ; vous pouvez ainsi retourner à une mission terminée pour jouer la mission suivante avec l'équipement acquis lors des missions précédentes. Par exemple, si, au cours de la mission 6, vous vous apercevez que vous avez perdu des équipements importants dans la mission 3, vous devez rejouer entièrement la mission 3. Vous devez récupérer l'armement nécessaire, puis jouer les missions 4 et 5 de manière à aborder la mission 6 avec l'équipement souhaité. En outre, le fichier de PROFIL peut contenir une position de sauvegarde pour chacune des missions. Vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment au cours d'une mission en sélectionnant l'option SAUVEGARDER dans le menu du jeu ou en appuyant sur la touche F9. Vous pouvez charger et reprendre une partie sauvegardée en sélectionnant l'option CHARGER dans le menu du jeu ou en appuyant sur la touche F10. Pour accéder au menu du jeu à tout moment au cours d'une partie, appuyez sur la touche ECHAP.

Menu du jeu



Après une brève scène d'introduction, toutes les options du menu s'affichent. Choisissez l'option voulue en déplaçant le curseur à l'aide des touches fléchées haut/bas ou de la souris. L'option choisie est agrandie. Activez-la en appuyant sur la touche ENTREE ou en cliquant sur le bouton gauche de la souris. La signification de chaque option est expliquée dans les paragraphes qui suivent.

Nouvelle partie

Choisissez cette option lorsque vous souhaitez commencer une partie SOLO.

Sélection d'une campagne



Ce menu permet de choisir l'une des 9 campagnes disponibles. Ces campagnes se dévoilent progressivement, à mesure que vous avancez dans le jeu. Par conséquent, seule la première campagne est accessible dans la première partie. Les campagnes inaccessibles apparaissent en noir et blanc et aucun texte n'est affiché. Sélectionnez la campagne en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. La campagne suivante ne devient accessible que lorsque vous avez

achevé toutes les missions de la campagne précédente. Vous pouvez, bien entendu, continuer à sélectionner les campagnes terminées et rejouer vos missions préférées. Appuyez sur "OK" pour passer au menu suivant. Vous pouvez revenir au menu précédent en appuyant sur "Retour".

- *Chaque campagne comporte une scène d'introduction, qui peut être lancée en appuyant sur Voir l'intro. L'introduction ne peut être visualisée que si la campagne est accessible.*

Sélection d'une mission

Ce menu permet de choisir la mission que vous voulez jouer dans la campagne sélectionnée. Ce menu fonctionne de manière similaire au menu Sélection d'une campagne. Seules les missions terminées et la mission suivante sont accessibles. Lorsque vous achevez une mission, vous pouvez accéder à la mission suivante. Un texte vous expliquant le scénario de chaque mission s'affiche à l'écran. La même intrigue se retrouve dans toutes les missions d'une même campagne. Passez au menu suivant en appuyant sur "OK". Vous pouvez revenir au menu précédent en appuyant sur "Retour".

- Vous pouvez revenir indéfiniment aux missions déjà accomplies, car le système d'enregistrement automatique mémorise toujours chaque mission terminée.
- Si vous avez sauvegardé votre position au cours de la mission sélectionnée, un bouton **CHARGER PARTIE** s'affichera dans la partie inférieure de l'écran. Si vous cliquez sur ce bouton, la mission contenant la position de sauvegarde sera chargée et vous pourrez reprendre la mission là où vous l'aviez interrompue.

Sélection d'une équipe



Lorsque vous jouez la première mission d'une nouvelle campagne, vous devez choisir les soldats qui vont composer votre équipe pour toute la campagne. Les noms des soldats disponibles sont indiqués dans la colonne de gauche. Vous pouvez feuilleter la liste des soldats à l'aide des boutons situés le long des bords supérieur et inférieur de l'écran. Près du bord supérieur se trouve un espace où viennent s'afficher les noms des

soldats sélectionnés. Vous pouvez emmener jusqu'à 8 soldats avec vous dans une campagne. Lorsque vous choisissez un soldat en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, sa photo, un bref CV et la liste de ses compétences apparaissent au milieu de l'écran. Si celles-ci vous conviennent et si vous souhaitez ajouter le soldat à votre équipe, appuyez sur **Ajouter un homme à l'équipe**. Le soldat est alors ajouté à la liste des soldats choisis. Continuez jusqu'à ce que vous ayez choisi tous les soldats dont vous avez besoin. Cependant, il n'est pas indispensable de choisir 8 soldats. Si vous décidez de retirer un soldat de l'équipe, sélectionnez-le dans la barre supérieure et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **Supprimer un homme de l'équipe**. Ce bouton apparaît en lieu et place du bouton **Ajouter un homme à l'équipe**. Passez au menu suivant en appuyant sur le bouton **OK**. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur **Retour**.

- Si vous préférez ne pas choisir vous-même vos soldats, utilisez le bouton **Configuration automatique**. L'ordinateur choisira alors 8 soldats au hasard dans la liste des soldats disponibles.
- Vous pouvez ajouter ou retirer des soldats en cliquant deux fois.
- La stratégie recommandée pour le choix des soldats est décrite dans un chapitre spécial.

Sélection d'un équipement



Pour aborder la première mission de la campagne, vous devrez choisir les armes et l'équipement que les soldats emporteront et qui seront à votre disposition pour toute la durée de la campagne. Vous pouvez choisir des armes appropriées en faisant défiler la colonne de gauche. Au début du jeu, vous n'aurez à votre disposition que les armes de vos alliés. À mesure que vous mènerez des campagnes, vous gagnerez les armes prises à

l'ennemi. Lorsque vous en serez à la dernière campagne, vous devriez avoir accumulé un arsenal d'armes conséquent. Les armes sélectionnées pour chaque campagne sont disposées dans une grande fenêtre à droite de l'écran. Des données concernant ces armes s'affichent dans une plus petite fenêtre au milieu de l'écran. Pour ajouter des armes à la sélection affichée dans la grande fenêtre, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris et appuyez sur Ajouter un élément. L'arme et ses munitions de base apparaîtront alors dans la grande fenêtre. Un petit chiffre apparaît sous l'arme, vous indiquant le nombre d'armes et la quantité de munitions transportées. Vous pouvez ajouter d'autres armes en appuyant sur bouton Ajouter un élément et ajouter des munitions en appuyant sur Ajouter des munitions. Vos hommes ne peuvent transporter qu'une quantité limitée d'armes et de munitions. L'indicateur de progression sous la grande fenêtre indique la charge portée. Si, pendant la sélection, vous estimez ne pas avoir besoin de certains éléments déjà choisis, cliquez dessus dans la grande fenêtre avec le bouton droit de la souris. Utilisez ensuite les boutons Supprimer un élément et Supprimer des munitions. Passez au menu suivant en appuyant sur OK. Pour retourner au menu précédent, appuyez sur Retour.

- *Si vous préférez que l'ordinateur choisisse vos armes pour vous, appuyez sur le bouton Configuration automatique. L'ordinateur choisira alors une quantité d'armes optimale.*
- *Certains accessoires et équipements spéciaux seront nécessaires pour certaines campagnes (bombes à retardement...). Ces équipements spéciaux sont automatiquement ajoutés à la liste lorsque vous utilisez le bouton Configuration automatique. Naturellement, vous pouvez modifier la liste en fonction de vos besoins.*
- *Vous pouvez également ajouter ou supprimer des armes en cliquant deux fois dessus.*
- *La stratégie recommandée pour le choix des armes est décrite dans un chapitre spécial.*

Briefings

Vous recevrez toutes les informations nécessaires concernant la mission au travers de briefings écrits et sonores, ayant pour fond une carte 3D de la zone. Les points importants sont indiqués en rouge. D'abord, vous recevrez un briefing sur les objectifs individuels de la mission, certains dangers possibles vous seront signalés et, enfin, vous recevrez certaines suggestions quant à la façon la plus simple d'accomplir une mission. L'ordre et la manière dans lesquels vous allez effectuer les tâches nécessaires sont à votre entière discrétion.

- Vous pouvez retourner au briefing chaque fois que vous le souhaitez en cours de partie en appuyant sur la touche F2.
- Pour interrompre le briefing, appuyez sur la touche Echap.

Composition de l'équipe



C'est le menu que vous utiliserez le plus souvent. Avant chaque mission, 4 soldats et leur équipement doivent être choisis.

Cependant, les soldats et équipements sont soumis à certaines restrictions. Ainsi, si vous perdez un soldat en cours de mission, vous ne pouvez pas renforcer votre équipe tant que vous n'avez pas terminé la campagne.

Toute arme abandonnée sur le champ de bataille est également perdue. En revanche, si vous prenez des armes à l'ennemi, vous

pouvez les utiliser dans vos missions ultérieures. Une liste des soldats choisis pour la campagne apparaît dans la barre du haut et, si vous en sélectionnez un, le bouton Ajouter un homme à l'équipe apparaît. Utilisez ce bouton pour ajouter un soldat aux quatre déjà choisis pour la mission. La liste de ces soldats apparaît à gauche de l'écran. Si vous souhaitez retirer un soldat de la liste, sélectionnez-le en cliquant avec le bouton droit de la souris et appuyez sur Supprimer un homme de l'équipe. Procédez de même pour choisir d'autres soldats. Il n'est pas obligatoire de choisir quatre autres soldats.

L'étape suivante consiste à équiper vos soldats. Lorsque vous cliquez sur le portrait d'un soldat, une colonne apparaît à droite de l'écran, affichant des informations sur les armes portées par ce soldat. Les armes disponibles pour votre unité apparaissent dans la grande fenêtre au milieu. Comme dans le menu précédent, vous pouvez transférer, ajouter ou supprimer des armes à volonté. Chaque homme ne peut toutefois porter qu'une charge déterminée, ce qui limite le nombre d'armes dont il peut être équipé. La charge maximale est indiquée dans l'angle inférieur droit de l'écran. Lorsque vous avez choisi et équipé vos hommes, vous pouvez poursuivre en appuyant sur OK. Vous pouvez revenir au menu précédent en cliquant sur Retour.

- Si vous préférez que l'ordinateur sélectionne vos armes à votre place, appuyez sur Configuration automatique.
- Si vous souhaitez visualiser des informations concernant un soldat, sélectionnez ce dernier avec le bouton gauche de la souris et appuyez sur Informations sur le soldat.
- La stratégie recommandée pour le choix des hommes pour une mission est décrite dans un chapitre spécial.

PARTIE EN RÉSEAU

Ce menu permet de définir les paramètres d'une partie en réseau. En mode réseau, deux à quatre joueurs peuvent jouer en équipe. Il est indispensable de définir les paramètres avant de commencer la partie.

Par défaut, les paramètres de réseau sont configurés pour une partie en réseau local. Lorsque vous redémarrez le jeu après l'avoir quitté, les paramètres restent tels que vous les avez définis lors de la dernière utilisation du jeu.

Paramètres

Pour commencer, vous devez définir le type de connexion que vous allez utiliser :

TCP/IP (INTERNET, LAN)

Cette connexion est utilisée pour jouer sur Internet. Si vous ne saisissez aucun paramètre, cette connexion fonctionnera aussi sur un réseau local. Si vous souhaitez jouer sur Internet, vous devez spécifier l'adresse Internet et le port. Cette connexion admet 4 participants.

IPX

Cette connexion est disponible sur un réseau local. Il n'est pas nécessaire de prédéfinir des paramètres. Le nombre maximal de joueurs qui peuvent être connectés est 4.

Si vous prévoyez d'utiliser le jeu avec le service GameSpy Arcade, sélectionnez le type de connexion TCP/IP, et ne spécifiez rien dans les paramètres d'Adresse et de Port ! GameSpy Arcade lancera le jeu et établira pour vous une connexion avec vos amis.

NOM DU JOUEUR

Saisissez le nom sous lequel vous souhaitez jouer en réseau.

Comment jouer à Hidden and Dangerous Deluxe sur GameSpy Arcade ?

Vous pouvez jouer à Hidden and Dangerous Deluxe en ligne par l'intermédiaire de GameSpy Arcade, qui est fourni avec le jeu, afin de vous faciliter la tâche. Si vous ne l'avez pas déjà fait, insérez votre CD de Hidden and Dangerous Deluxe, et installez le programme Arcade. Ensuite, pour jouer à Hidden and Dangerous Deluxe en ligne, suivez simplement les instructions suivantes :

Lancez GameSpy Arcade et rendez-vous au forum Hidden and Dangerous Deluxe : cliquez sur le lien GameSpy Arcade dans votre menu Démarrer. Lorsque le logiciel s'exécute, une liste de jeux s'affiche à gauche de la fenêtre, ainsi que d'autres éléments. Il y a beaucoup à faire ici, mais vous aurez tout le temps de vous en occuper ultérieurement : cliquez sur le bouton Hidden and Dangerous Deluxe situé à gauche de l'écran pour accéder au forum Hidden and Dangerous Deluxe.

Trouvez ou lancez un serveur Hidden and Dangerous Deluxe : après avoir accédé au forum Hidden and Dangerous Deluxe, vous pouvez rencontrer ou retrouver d'autres joueurs, retrouver des joueurs en train de lancer une partie ou lancer votre propre partie. La moitié supérieure de la fenêtre de l'application affiche la liste de toutes les parties disponibles, ainsi que le nombre de personnes en attente et votre vitesse de connexion (mesurée en fonction d'une valeur dénommée "ping" ; moins votre ping est élevé, mieux c'est !). Aucune partie ne vous tente ? Cliquez sur le bouton "Create Room" pour créer votre propre partie et attendez que des joueurs viennent s'y inscrire (un nom de partie bien inspiré, tel que "On va leur montrer qui est le chef !" attire habituellement les foules). Sinon, cliquez sur une partie de votre choix pour la rejoindre.

Rejoignez et créez une partie : après avoir cliqué deux fois sur une partie ou avoir lancé votre propre partie, vous vous retrouvez dans un forum de relais, dans lequel vous pouvez haranguer vos joueurs alliés et vous préparer au combat. Lorsque vous êtes prêt à jouer, cliquez sur le bouton "Ready" situé en haut de l'écran. Lorsque toutes les personnes dans le forum auront indiqué qu'elles sont prêtes, l'hôte pourra lancer la partie. Arcade lancera alors Hidden and Dangerous Deluxe... et que le carnage commence !

Un problème ?

Si vous avez des difficultés à utiliser Arcade, que ce soit lors de l'installation du programme, de son enregistrement ou de son utilisation conjointe à Hidden and Dangerous Deluxe, reportez-vous à nos pages d'aide à l'adresse <http://www.gamespyarcade.com/help/>, ou contactez-nous par e-mail à l'aide du formulaire disponible à l'adresse <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

Nouvelle partie en réseau

Dans une partie en réseau, un joueur (HÔTE) lance la partie à laquelle les autres joueurs peuvent se connecter (JOINDRE). Avant de lancer le jeu en appuyant sur CONNECTER, vous devez définir correctement tous les paramètres (voir section précédente).

L'hôte lance la partie en sélectionnant HEBERGER PARTIE dans le menu. Ensuite, un message « En attente des autres joueurs » apparaît. Entre-temps, les autres joueurs peuvent choisir de REJOINDRE la partie. Ils doivent alors sélectionner le nom de l'hôte avec lequel ils souhaitent jouer.

Dès qu'un joueur est connecté, la commande « Commencer le jeu » apparaît sur l'ordinateur HÔTE et le joueur qui accueille la partie peut lancer la partie en réseau. S'il attend encore d'autres joueurs, le joueur HÔTE doit attendre que le nom de tous les joueurs voulant participer apparaisse sur la liste. Une fois que l'HÔTE a lancé la partie en réseau en sélectionnant « Commencer le jeu », aucun autre joueur ne peut plus s'y connecter.

- *N'oubliez pas que le nombre maximal de joueurs est 4 (1 HÔTE et 3 joueurs connectés)*
- *Si l'indication REJOINDRE (NOM DE L'HÔTE) n'apparaît pas lorsque l'HÔTE a lancé le JEU HÔTE et que l'indication « En attente des autres joueurs » est affichée sur l'écran, vérifiez les paramètres du réseau.*
- *Si un joueur REJOINT une partie et que le nom de l'ordinateur n'apparaît pas dans la liste de l'ordinateur HÔTE, vérifiez les paramètres du réseau.*

Règles d'une partie en réseau

Lorsque tous les participants sont connectés, la partie peut commencer. La partie est contrôlée par le joueur HÔTE, qui choisit la campagne et la mission. Il choisit également les hommes et l'équipement pour les campagnes, ainsi que les hommes et l'équipement pour les missions. C'est le joueur HÔTE qui effectue toutes les sélections, mais celles-ci s'affichent aussi sur les écrans des autres joueurs. Les missions et campagnes disponibles sont fonction des profils existant sur l'ordinateur HÔTE. Si les joueurs souhaitent reprendre une partie en réseau là où ils l'avaient interrompue, le joueur HÔTE doit être le même que la fois précédente et doit choisir le profil approprié. Après avoir choisi la mission, les hommes et l'équipement, le joueur hôte peut lancer la partie.

- *Convenez d'avance avec le joueur HÔTE de la mission à laquelle vous voulez jouer et de l'équipement que vous souhaitez utiliser.*
- *Si, pendant que le joueur HÔTE définit les paramètres de la partie, vous appuyez sur une touche, vous avez la possibilité de taper des messages, que vous pouvez envoyer à tous les joueurs connectés en appuyant sur ENTREE.*

Lorsque la mission commence, l'ordinateur attribue aux joueurs les personnages sélectionnés. Si vous souhaitez choisir un autre personnage que celui que l'ordinateur vous a attribué, vous pouvez le faire de la même

manière que dans une partie solo. Deux joueurs ne peuvent toutefois pas contrôler le même personnage. Si vous tentez de sélectionner un personnage déjà attribué, le nom du joueur qui contrôle ce personnage apparaît. Si le nombre de joueurs est inférieur au nombre maximal de joueurs, l'ordinateur contrôle les soldats restants ; vous pouvez ainsi choisir de contrôler ces joueurs à volonté.

- *Chaque fois qu'un joueur active la carte ou affiche un menu, la partie s'interrompt pour tous les participants.*
- *Si vous visez l'un de vos partenaires dans la vue auxiliaire, le viseur devient rouge et le nom du soldat apparaît.*
- *Si votre personnage a été tué et s'il n'y a plus de personnages (contrôlés par l'ordinateur) disponibles, vous pouvez devenir simple spectateur et regarder les joueurs restants.*
- *La réussite ou l'échec d'une mission dépend des mêmes conditions que pour une partie en solo.*
- *Pendant une mission, vous pouvez envoyer des messages aux autres joueurs en appuyant sur F5.*

Conversation vocale

Pendant une partie multijoueur, vous pouvez converser avec d'autres joueurs par l'intermédiaire d'un micro si vous activez l'option Conversation vocale. Si vous rencontrez des problèmes, veuillez suivre les instructions suivantes.

La fonction DirectPlay Voice utilise les codecs suivants par le biais de Windows ACM :

- Microsoft ADPCM
- Microsoft GSM
- DSP Group Truespeech

L'installation de ces codecs est facultative sous Windows. S'ils ne sont pas installés, il sera impossible d'utiliser un ou plusieurs types de compression avec la fonction DirectPlay Voice. Si l'utilisateur tente d'utiliser un type de compression qui n'est pas opérationnel en raison d'un codec ACM manquant, il recevra le code VERR_COMPRESSIONNOTSUPPORTED.

Sous Windows 2000/Me, l'utilisateur peut installer ces codecs par le biais de l'Assistant d'Ajout/Suppression de matériel. L'utilisateur doit sélectionner l'option "Ajouter/Dépanner un périphérique". Lorsqu'une liste de matériels s'affiche à l'écran, l'utilisateur doit sélectionner "Ajouter un nouveau périphérique" puis, sur la page suivante choisir l'option "Non, je veux choisir le matériel à partir d'une liste". Ceci affichera une liste de matériel. Sélectionnez l'option "Contrôleurs son, vidéo et jeu". L'élément "Codecs Audio" apparaît dans la liste "(Périphériques système standard)".

Sous Windows 98 et 98SE, l'utilisateur peut installer ces codecs par l'intermédiaire de l'Assistant d'Ajout de nouveau matériel. Lorsque le logiciel le lui demande, l'utilisateur doit choisir l'option "Non, je veux choisir le matériel à partir d'une liste". Dans la liste des types de périphériques, les codecs apparaissent dans la rubrique "Contrôleurs son, vidéo et jeu". Le classement des codecs est défini en fonction de deux fabricants. Les codecs ADPCM et GSM apparaissent dans la liste "Microsoft Audio Codecs" et le codec Truespeech figure dans la liste "DSP Group".



OPTIONS

Menu charger/sauvegarder

Si vous souhaitez marquer une pause, vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment. Appuyez sur Echap en cours de partie et choisissez l'une des six options proposées: Reprendre, Charger, Sauvegarder, Options, Abandonner, Quitter. Si vous choisissez Reprendre, le jeu continue normalement.

Si vous choisissez Sauvegarder, vous pouvez sauvegarder la partie où vous voulez. Notez que vous ne pouvez sauvegarder qu'un fichier par mission et par profil.

Si vous souhaitez charger une partie, affichez le menu de sélection de la mission. Pour jouer, cliquez simplement sur Charger pour la mission voulue.

Si vous choisissez Quitter, vous quittez le jeu Hidden and Dangerous.

Le jeu en réseau fonctionne de la même façon que le jeu en solo. Mais seul celui qui accueille la partie (l'hôte) peut la sauvegarder.

Options

Les options vous permettent de modifier les commandes ainsi que les paramètres sonores et graphiques.

Commandes

Ce menu permet de redéfinir la totalité des touches de commande utilisées dans le jeu. Sélectionnez une commande de votre choix pour la changer, puis effectuez les modifications souhaitées et appuyez sur la touche ENTREE pour les confirmer. Vous pouvez afficher d'autres commandes en sélectionnant les options Précédent ou Suivant. Ce menu vous permet également de définir la sensibilité de la souris et d'inverser l'axe vertical de la souris.

Configuration du son

Réglez le volume de la musique et des sons dans le jeu.

Options du jeu

Ce menu vous permet de changer la manière dont vous dégainez votre arme en vue subjective et de choisir si vous souhaitez que la ligne de visée soit affichée en vue externe. Souvenez-vous que vous pouvez également modifier ce paramètre en cours de jeu, en appuyant sur la touche F3 (activer/désactiver le viseur) ou F4 (mode de visée).

Vidéo

Ces options vous permettent de sélectionner la résolution d'affichage, ainsi que les options d'affichage en mode plein écran ou en mode fenêtre. Si vous souhaitez changer de mode vidéo, vous devez appliquer les paramètres sélectionnés en choisissant l'option de menu **APPLIQUER LES MODIFICATIONS**. Si le jeu s'affiche trop lentement sur votre machine, vous pouvez choisir, dans ce menu, de désactiver le rendu des ombres, ce qui pourra augmenter la vitesse d'affichage, si vous possédez une carte graphique moins récente.

Crédits

Affichez les crédits du jeu.

Quitter

Le programme demande confirmation (Oui ou Non). Si vous confirmez, vous revenez à votre Bureau Windows.

Jouer avec une expansion

Ce menu permet d'accéder à des missions supplémentaires du jeu, que vous pouvez créer à l'aide de l'Éditeur de jeu. Par ailleurs, vous avez la possibilité de jouer à des missions créées par d'autres joueurs, que vous pouvez télécharger sur Internet. Après avoir téléchargé un module d'expansion spécifique, copiez-le dans le répertoire `Data\` qui se trouve là où vous avez installé votre jeu. Depuis ce menu, sélectionnez l'option de menu **MODULE (Package)** pour faire défiler les modules d'expansion présents sur votre disque dur.

Lorsque vous sélectionnez un module pour une partie, vous pouvez choisir soit d'y jouer en mode Solo, en cliquant sur l'option **COMMENCER LE JEU**, soit d'héberger une partie en mode Multijoueur, en cliquant sur l'option **HEBERGER PARTIE**.

- Si, au cours de la configuration du jeu, vous choisissez d'installer l'Éditeur de jeu, un simple module d'expansion de test nommé *TestAddOn* apparaît dans le répertoire `Data\` de votre disque dur.
- Si vous souhaitez jouer avec un module d'expansion en mode Multijoueur, tous les joueurs participant à la partie doivent disposer du même module dans le répertoire `Data\` de leur disque dur, faute de quoi le jeu ne pourra établir une connexion et un message d'avertissement s'affichera.

Ecran de débriefing

Cet écran s'affiche lorsque vous avez terminé une mission. Il indique le résultat de la mission, la quantité de munitions utilisées et vos pertes. Si vous avez réussi la mission, vous avez accès à la mission suivante. Si vous avez terminé la dernière mission de la campagne, vous accédez à la campagne suivante.

PRÉPARATION À L'ACTION

Stratégie de sélection des hommes pour une campagne

Au début du jeu, vous disposez de 40 hommes. Chaque homme possède un portrait, ses propres compétences et son historique. Ces compétences sont les suivantes :

TIR

Précision de tir. Un soldat ayant une valeur de 100 % atteint toujours sa cible. Il est utile d'équiper ces soldats de fusils munis d'une lunette de visée et de les utiliser comme snipers. Soldats qui ont un pourcentage inférieur tirent avec moins de précision ; il vaut donc mieux les équiper d'armes automatiques

REFLEXES

Rapidité des réflexes du soldat. Cette caractéristique n'est pas apparente lorsque vous commandez directement le soldat. En revanche, lorsque c'est l'ordinateur qui contrôle le soldat et que celui-ci possède de bons réflexes, il réagit bien plus vite aux tirs de l'ennemi.

RUSE

Capacité des soldats à se déplacer furtivement, donc à passer inaperçus derrière les lignes ennemies.

FORCE PHYSIQUE

Quantité d'armes et d'équipements que le soldat est capable de porter. Plus la valeur est élevée, plus il peut porter une charge lourde.

ENDURANCE

Blessures que le soldat est à même d'endurer. Plus la valeur est élevée, plus il peut encaisser de coups avant de mourir.

Vous pouvez emmener au maximum 8 soldats en campagne. Un bon tireur est assurément très utile car, dans la plupart des missions, un sniper sera votre meilleure arme. Les très bons snipers sont rares dans le jeu ; si vous en perdez un au cours d'une mission, il peut être utile de recommencer la mission. Les soldats ayant une précision de tir moyenne sont utiles comme couverture et représentent de solides adversaires lorsqu'ils sont équipés d'une arme automatique. Les soldats capables de porter de lourdes charges sont utiles pour porter des mitrailleuses légères et des bazookas. La capacité à réagir rapidement est très utile lorsque vous envoyez un soldat à la rencontre de l'ennemi. S'il possède une arme automatique et suffisamment de munitions, il sortira vainqueur des escarmouches. Lorsque vous choisissez un soldat, il importe de considérer que, si vous perdez l'un de vos soldats, il sera perdu pour toute la mission. Les missions deviennent plus difficiles et exigeantes à mesure que vous progressez dans le jeu ; il est donc préférable « d'épargner » les meilleurs soldats pour les dernières étapes du jeu. N'oubliez pas : lorsqu'un soldat meurt, il est perdu à jamais !

Sélection des armes et de l'équipement pour une campagne

Il existe de nombreux types d'armes et d'équipements dans ce jeu, chacun convenant pour un usage différent. On peut cependant les répartir en plusieurs catégories :

Fusils à lunette

Équipés d'une lunette de visée télescopique à agrandissement variable. Dans les mains d'un sniper expérimenté, c'est une arme redoutable.

Mitraillettes

Une arme de base idéale, efficace contre les groupes d'ennemis et dans les combats à l'intérieur.

Mitrailleuses

La meilleure arme lorsque vous êtes en infériorité numérique. Son principal inconvénient est qu'elle ne peut être utilisée qu'en position couchée. Il est bon d'en emmener une avec de nombreuses munitions.

Bazookas

Cette arme est parfaite pour semer le chaos, en particulier là où il y a une forte concentration d'armes ennemies. C'est la seule arme avec laquelle les soldats d'infanterie peuvent détruire les chars ennemis. Son principal inconvénient est son poids élevé.

Grenades

Il existe deux types de grenades dans ce jeu. Les grenades à retardement explosent 6 secondes après avoir été lancées ; elles sont idéales pour détruire des bâtiments. Les grenades à impact explosent au contact et conviennent donc mieux dans les combats en terrain ouvert.

Mines

Dès qu'elles sont placées, le cran de sécurité est libéré. Lorsqu'un soldat marche sur la mine, il est perdu. Les mines antichars sont efficaces pour détruire les chars et autres véhicules mais inefficaces contre les soldats d'infanterie qui marcheraient dessus.

Pistolets

Une bonne arme de poing au cas où votre soldat serait à court de munitions.

Couteaux

Si vous réussissez à vous approcher suffisamment d'un soldat ennemi, vous pouvez économiser des munitions grâce au couteau.

Lance-fusées

Illumine les environs comme en plein jour. Vous pouvez ainsi voir vos ennemis, mais c'est réciproque.

Uniformes

Si vous utilisez un déguisement et portez un uniforme ennemi, vous ne serez pas reconnu. Toutefois, une bévue est toujours possible et risque de vous faire prendre.

Explosifs

L'objectif de certaines missions est de détruire des équipements. Les explosifs équipés de détonateurs à retardement sont très utiles à cette fin.

Appareil photo

Il n'est pas essentiel pour vos missions, mais si vous en emportez un, vous aurez une photo pour votre répertoire racine de H&D. Voir Utilisation de l'inventaire – Divers.

Jumelles

Permettent d'observer l'ennemi depuis une grande distance.

Balise

Elle est indispensable à certains endroits. Une fois allumée, elle émet un signal que l'artillerie peut utiliser pour ajuster ses tirs. Voir Utilisation de l'inventaire – Divers.

La combinaison d'armes peut être très semblable d'une campagne à l'autre. Il est toujours très utile d'avoir une mitraillette par membre de l'équipe, car c'est la meilleure arme générique disponible. Vous avez 4 hommes dans l'unité, il est sage de prévoir que certaines mitraillettes pourraient être perdues sur le champ de bataille. Mieux vaut également emporter suffisamment de munitions. Chaque soldat peut tirer quelque 100 à 130 cartouches durant une mission. Une autre arme essentielle est un fusil de sniper : il permet d'abattre l'ennemi en toute sécurité et utilise moins de munitions. Les mitrailleuses légères sont utiles dans la plupart des missions, mais elles consomment beaucoup de munitions (environ 300 cartouches pour une mission). N'oubliez pas non plus de vous munir de grenades, qui sont idéales pour abattre des groupes de soldats ennemis et détruire l'intérieur des bâtiments. Les mines peuvent également s'avérer très utiles dans de nombreuses missions. Pour les escarmouches qui ont lieu de nuit, des lance-fusées seront nécessaires et, si vous êtes confronté à des armes lourdes, des bazookas pourraient être votre seule chance de salut. Veillez aussi à avoir quelques pistolets – en cas d'urgence. Même si vous pouvez prendre des équipements à l'ennemi, il vaut toujours mieux avoir votre propre équipement en quantités suffisantes.

- *Toutes les armes disponibles sont décrites dans un chapitre spécial.*

BRIEFING DE LA MISSION

Suivez très attentivement les instructions qui vous sont données concernant la mission et votre objectif. Répartissez vos hommes de telle sorte que la perte d'un soldat n'affecte pas gravement l'ensemble de la mission. Parfois, vous pourrez récupérer les armes de vos camarades tués, mais ce ne sera pas toujours le cas – il vaut donc mieux ne pas compter dessus. S'il y a du matériel ennemi impliqué dans la mission, veillez à vous équiper de mines antichars et de bazookas. N'oubliez pas les mitrailleuses ; leur capacité de tir est souvent supérieure à celle des mitraillettes.

Stratégie de sélection des hommes et des armes

Lorsque vous choisissez une équipe et les armes dont elle va s'équiper, réfléchissez bien à ce dont vous pourriez avoir besoin. Essayez de prendre autant d'armes que possible à l'ennemi – elles vous seront sûrement utiles. Lorsque vous choisissez vos hommes, tenez bien compte du type de mission qu'ils vont devoir accomplir. Pensez à la nécessité de récupérer toutes les armes du champ de bataille, faute de quoi vous pourriez rapidement tomber à court. Avant de passer à l'action, réfléchissez bien à la façon dont vous allez utiliser chaque homme durant la mission. Un sniper a besoin d'un homme en couverture. Un soldat équipé d'une mitrailleuse ne portera probablement aucune autre arme – il aura donc besoin lui aussi d'une couverture. Vérifiez toujours que vos hommes possèdent suffisamment de munitions, sans quoi ils ne seront guère utiles. Si le combat doit se passer dans des bâtiments, veillez à ce que chaque homme dispose d'au moins deux grenades. Elles seront très utiles.

ACTION !

Déplacement des soldats

Contrôle des vues

Le jeu offre plusieurs options de visualisation.



Vue subjective

Cette vue donne l'impression de véritablement voir à travers les yeux du soldat que vous contrôlez. Si vous tenez une arme en mains, vous en verrez le viseur. Lorsque vous déplacez la souris, vous regardez autour de vous et changez la direction dans laquelle le soldat se déplace. C'est une vue idéale pour le tir.

La touche F4 permet de choisir entre trois types de vues. La première affiche une vue réaliste de l'arme, tandis que la seconde n'affiche que la vue en visée. Si la vue auxiliaire est activée et si vous regardez l'un de vos soldats, le viseur devient rouge et le nom du soldat apparaît. Enfin, il existe un écran sans viseur. Dans ce cas, l'arme tire exactement au centre.



VUES EXTERNES

Cette vue permet de voir votre personnage de dos et de suivre ses déplacements. Vous avez le choix entre deux distances et trois positions pour la caméra. Cette vue est idéale lorsque vous rampez ou franchissez certains obstacles. Vous pouvez également tirer en adoptant cette vue, avec ou sans vue auxiliaire.

Si vous activez la vue auxiliaire (en appuyant sur F3) et si vous déplacez votre vue au-dessus de l'un de vos soldats, le viseur vire au rouge et le nom du soldat s'affiche.

La vue auxiliaire facilite sensiblement la visée en vue externe. Elle est orientée dans la même direction que votre arme.

Contrôle des soldats

Pendant le jeu, toutes les commandes s'exécutent à l'aide du clavier et de la souris. Vous avez la possibilité de redéfinir les commandes du clavier dans le menu ou directement dans le jeu. Les commandes par défaut sont les suivantes :

Déplacements du soldat :

TAB, Maj + TAB	Sélection du soldat
1, 2, 3, 4	Sélection directe du soldat
Flèche GAUCHE	Déplacement latéral gauche
Flèche DROITE	Déplacement latéral droite
Flèche HAUT	Avancer
Flèche BAS	Reculer
Maj + flèche Haut	Courir
Maj + G/D	Déplacement latéral plus rapide
Alt + flèche Haut	Déplacement silencieux
Ctrl	Tirer / Préparer arme / Lancer grenade
Maj + Ctrl	Lancer de grenade bas
R	Recharger
X	Sauter
A	Tourner à gauche
D	Tourner à droite
W,S	Changer de pose
Déplacement de la souris	Tourner sur soi
Bouton gauche de la souris	Tirer / Préparer arme / Lancer grenade
U	Utiliser arme, véhicule, lumière, grimper à l'échelle, ramasser un objet ou l'équipement des soldats morts
Bouton droit+déplacer	Zoom avant/arrière en mode sniper ou avec les jumelles
Bouton droit de la souris	Rotation du haut du corps
Bouton milieu de la souris	Changer vue subjective/externe
C	Centrer corps
ESPACE	Mode carte

Commandes :

Origine	Suivez-moi !
Fin	Stop!
Page Haut	Avancez !
Inser	Hé ! (dégagez le chemin ou Signal)
Page Bas	Cessez le feu !
Suppr	Supprimer une commande pour soldat actif

Inventaire :

[,]	Modifier inventaire
ENTREE	Utiliser objet/ mains libres
ENTREE (pendant 3 sec)	Abandonner objet

Contrôle de la caméra :

\ , Retour arrière	Modifier élévation
- , =	Modifier distance

Commandes du jeu :

F2	Revoir le briefing
F3	Activer/désactiver viseur en vue externe
F4	Activer/désactiver viseur en vue subjective
F5	Envoyer message réseau
F11	Sauvegarder capture d'écran
F12	Voir les objectifs de la mission
F6	Sauvegarder partie
F10	Charger partie

UTILISATION DE L'INVENTAIRE

Il existe de nombreux objets dans ce jeu qui sont tous utilisés de façon différente et à des fins différentes :

Armes

Fusils à lunette

Lorsque vous sélectionnez le fusil à lunette, vous devez utiliser la vue subjective. Un viseur télescopique apparaît à l'écran lorsque votre soldat s'arrête. Vous pouvez commander le zoom en cliquant avec le bouton droit et en déplaçant la souris vers l'arrière et vers l'avant, et tirer en cliquant avec le bouton gauche de la souris. La précision d'un soldat ne se révèle vraiment que lorsqu'il tire avec un fusil à lunette. Si son niveau de précision est élevé, le tir atteint presque toujours le centre du viseur. Pensez à surveiller constamment les informations sur les munitions affichées dans l'angle supérieur droit de l'écran.

- Vous trouverez plus de détails sur le tir au fusil à lunette dans un chapitre spécial

Mitraillettes

N'importe quelle vue peut être utilisée pour le tir à la mitraillette. Si vous choisissez une vue subjective, utilisez le viseur de l'arme pour viser l'ennemi. Dans une vue externe, utilisez la vue auxiliaire. La plupart des mitraillettes fabriquées au temps de la 2e Guerre mondiale ne pouvaient pas tirer cartouche par cartouche ; tenez-en compte et rappelez-vous qu'une pression sur la gâchette déclenchera une rafale. Utilisez cette arme pour tirer sur un groupe d'ennemis.

- *Surveillez le nombre de munitions dans le chargeur avant de vous précipiter dans une pièce ; assurez-vous que vous possédez suffisamment de munitions pour tirer une rafale. Au besoin, rechargez la mitraillette.*

Mitrailleuses

Cette arme très puissante a de nombreux usages. Si vous utilisez la mitrailleuse dans un espace ouvert, elle est tellement puissante que vous pourrez découvrir des cadavres à plusieurs centaines de mètres. Les inconvénients de cette arme sont son poids et le fait qu'elle ne peut être utilisée que lorsque le soldat est couché. Même si le soldat est debout avant de tirer, il doit se coucher avant de tirer la première cartouche. Le positionnement de cet homme est donc très important.

- *Vous devriez désigner un homme en couverture en cas d'attaque depuis les différents angles de vue.*

Bazookas

Cette arme doit s'utiliser à courte distance. Utilisez le viseur pour pointer l'arme sur des endroits vulnérables de l'équipement ennemi. Si vous ne détruisez pas la cible du premier coup, vous devrez peut-être tirer deux fois. Cette arme ne peut pas s'utiliser en position couchée en raison du recul nécessaire. Lorsque vous souhaitez utiliser cette arme, le premier clic la prépare à tirer (les viseurs sortent). Si vous devez vous déplacer à ce moment-

là, le soldat remet le cran de sécurité en place. Si vous avez pu viser dès le premier clic, le second clic actionne la gâchette et libère le coup.

- *Si vous tirez sur une cible mobile, n'oubliez pas que le projectile mettra un certain temps avant d'atteindre la cible. Estimez la vitesse et l'angle de déplacement et visez légèrement devant la cible*

Lance-fusées

Cette arme est idéale si vous devez examiner les environs dans le cadre d'une mission de nuit. Une fois tirée, la fusée éclairante vole jusqu'à 50 m et illumine le terrain d'une lumière blanchâtre. Le soldat tirera normalement droit au-dessus de sa tête ; si vous souhaitez qu'il tire vers l'avant, il doit se pencher en avant.

- *Les fusées éclairantes permettent de mieux voir l'ennemi. Cependant, l'ennemi aussi vous voit mieux.*

Pistolets

C'est une arme de réserve qui ne peut pas être utilisée lorsque le soldat court. Si vous êtes à l'arrêt et si vous appuyez sur la gâchette, le soldat sort son pistolet et le viseur apparaît. Cette arme n'est d'aucune utilité face aux armes automatiques de l'ennemi.

- *De petit calibre, le pistolet est une arme peu efficace. Cependant, en visant bien, vous pourrez tuer un ennemi et lui prendre son équipement. Visez la tête.*

Grenades et explosifs

Grenades

Lorsque vous lancez une grenade, vous pouvez régler la longueur du lancer. Si vous maintenez la gâchette enfoncée pendant un certain temps, un indicateur apparaît pour indiquer la puissance de lancer. Il y a deux types de grenades disponibles. La grenade à retardement est idéale pour les combats en intérieur ; profitez du rebond du mur. La grenade à impact est davantage destinée au combat en terrain ouvert et aux couvertures, car elle explose au contact.

- *La grenade est généralement moins efficace que ce que l'on croit habituellement. Si vous en lancez une dans une pièce, soyez prudent lorsque vous pénétrez dans cette pièce, car l'ennemi peut se cacher sous une table ou derrière une armoire*

Mines

Les mines sont surtout efficaces lorsqu'elles sont utilisées en grand nombre. Cependant, si vous prévoyez du passage ennemi dans une certaine zone, une quantité plus petite de mines peut s'avérer très efficace. Si vous prévoyez l'arrivée de matériel roulant ennemi, minez les routes d'accès probables sur lesquelles l'ennemi pourrait se présenter. Pour poser une mine, choisissez-la dans l'inventaire et utilisez-la.

- *Attention ! Le cran de sécurité de la mine est retiré dès qu'elle est placée ; elle peut dès lors constituer une menace pour vous et vos soldats.*

Explosifs

Les explosifs sont utilisés dans plusieurs missions. Choisissez l'endroit le plus efficace pour poser la charge et réglez le délai avant explosion en utilisant les boutons de déplacement Avant/Arrière. Appuyez à nouveau sur Utiliser et le décompte du temps restant jusqu'à la détonation commence. Ce temps apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran.

- *Attention ! Cet explosif est très puissant. Gardez bien vos distances. Ne négligez pas de potentiels effets d'explosion en chaîne autour de vous.*

Déguisement

Uniformes

Si vous parvenez à mettre la main sur un uniforme ennemi ou des habits civils, vous pouvez les porter et vous déplacer derrière les lignes ennemies sans vous faire repérer. Cela peut être avantageux dans de nombreuses situations. Cependant, tout déguisement finit par être mis à jour – mieux vaut donc éviter de rester trop longtemps au même endroit.

- *Évitez d'utiliser des armes lorsque vous êtes déguisé si vous ne voulez pas être découvert. Un homme portant un uniforme ennemi mais une arme alliée sera quelque peu suspect !*

Divers

Couteau

Une arme silencieuse utile, à condition de vous approcher suffisamment de l'ennemi. Bien entendu, le couteau ne requiert aucune munition.

Appareil photo

Vous pouvez prendre des captures d'écran chaque fois que vous le souhaitez. Celles-ci sont stockées dans le répertoire racine H&D au format PCX. Vous pouvez visualiser ces captures d'écran dans n'importe quelle visionneuse PCX pour Windows.

Balise

La balise permet de diriger les tirs de votre artillerie de soutien. Une balise permet à un navire de repérer et détruire une cible côtière jusqu'à 20 km de distance. Elle peut aussi servir comme balise de bombardement pour aider la force aérienne à viser avec précision les installations ennemies, etc. Une fois la balise plantée, l'équipage du navire la localise et vise l'endroit exact où elle se trouve et peut ainsi détruire la cible. Naturellement, le commando doit se trouver à distance suffisante avant le tir – un mécanisme de retardement permet donc de déclencher la balise après un certain délai.

Jumelles

Si la visibilité est bonne et si les ennemis sont en état d'alerte, ils peuvent vous repérer à une distance de 300 m. Par conséquent, avancez avec prudence, en surveillant attentivement tous les endroits qui paraissent suspects afin de découvrir des ennemis cachés.

UTILISATION DES ARMES ET OBJETS TROUVÉS

Il existe quantité d'objets à découvrir durant les missions. Certains peuvent même être pris à l'ennemi et utilisés dans des missions ultérieures. Voici les différents types d'objets :

Armes fixes

Elles sont généralement installées sur des véhicules ou des tours de guet. Elles ne peuvent pas être emmenées. Si elles sont chargées, vous pouvez les utiliser. Ces armes fixes sont souvent des versions modifiées de vos mitrailleuses ou projecteurs. Dans certaines missions, vous pourrez peut-être prendre le contrôle du canon d'un char ennemi. Si vous parvenez à éliminer l'équipage du char, approchez-vous du canon par l'arrière et appuyez sur la touche Utiliser. Vous pourrez alors contrôler la direction de tir à l'aide de la souris et tirer en appuyant sur le bouton TIRER. Si vous voulez commander un char ou un canon, examinez-le jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit correct des commandes.

- *Utilisez autant d'armes que vous le pouvez - mais surveillez vos munitions. Lorsque le combat se déroule dans un hangar à véhicules, il est possible d'utiliser les armes installées sur ces véhicules.*

Véhicules

Vous pouvez utiliser un très grand nombre de véhicules que vous rencontrez dans vos missions. Trouvez le siège conducteur, puis utilisez la touche Utiliser. Si vous réussissez à vous glisser dans le siège du conducteur, vous pouvez conduire le véhicule (à condition qu'il ait suffisamment de carburant). Vous pouvez tirer et lancer des grenades à partir de certains endroits, depuis certains véhicules (arrière d'un camion). Si vous confiez les commandes du véhicule à un membre de l'équipe, vous pourrez le conduire même sans sélectionner le conducteur. Si vous heurtez des obstacles, vous risquez d'endommager le véhicule, ou pire de le faire exploser. Il peut aussi exploser sous les tirs ennemis, faisant alors périr tous les soldats de votre équipe.

- *Si vous êtes poursuivi par des ennemis à bord d'un véhicule et parvenez à les éliminer sans faire exploser le véhicule, vous pouvez récupérer ce véhicule et l'utiliser.*
- *S'il y a une arme installée sur le véhicule, vous pouvez utiliser cette arme, que le véhicule soit en mouvement ou à l'arrêt.*
- *Profitez du fait que les mitraillettes ne présentent aucun danger pour les véhicules blindés.*
- *Utilisez des véhicules pour bloquer les voies d'accès de l'ennemi.*
- *Semez le désordre dans le parc de véhicules ennemis en faisant exploser certains véhicules.*
- *Vous pouvez même pénétrer dans des bâtiments avec un véhicule.*

Equipements et armes divers

Regardez attentivement autour de vous et cherchez l'arsenal ennemi. Vous pourriez y récupérer certaines armes. D'autres armes pourraient encore se trouver dans des caisses. Cherchez des caisses de grenades et de Panzerfausts (bazookas). Pour ramasser des objets, placez-vous près de l'objet à ramasser et appuyez sur la touche UTILISER. Si votre homme a déjà atteint sa charge maximale de transport, il ne pourra pas ramasser cet objet. Dans ce cas, vous pouvez abandonner certaines armes inutiles ou laisser l'objet au sol.

- *Vous pouvez obtenir de la même manière toutes sortes d'équipements qui pourraient vous aider à remplir votre mission. Ouvrez bien les yeux pendant vos déplacements*

Récupération d'armes sur des corps

Vous pouvez récupérer les armes des soldats morts sur le champ de bataille, que ce soient des alliés ou des ennemis. Pour cela, placez-vous près du soldat mort et appuyez sur la touche Utiliser. À la place de votre inventaire apparaît celui de la personne examinée. Choisissez un objet et appuyez sur ENTREE pour le placer dans votre propre inventaire. Si vous êtes surchargé, un signal retentira et l'objet ne sera pas transféré. Appuyez à nouveau sur la touche Utiliser pour revenir en mode normal.

- *Essayez de ne jamais laisser des armes traîner sur le champ de bataille. Vous n'avez qu'un stock limité d'armes et de munitions ; prenez donc le temps de fouiller les corps pour trouver de nouvelles armes.*

Dialogue avec des civils/prisonniers

Dans certaines missions, il vous sera possible de parler avec certains personnages. Le dialogue est automatiquement activé dès que vous vous en approchez. Soyez bien attentif lors du dialogue : il pourrait vous révéler de précieuses informations.

- *Évitez de tirer sans but. Ne tirez pas sur les civils ; ils pourraient vous confier des informations importantes.*

Manipulation des soldats

Vous avez 4 soldats dans chaque mission. Vous ne pouvez en commander qu'un seul à la fois. Les autres soldats exécutent des ordres émis sur une carte ou en temps réel. L'utilisation de la carte est expliquée plus loin.

Changement de soldat actif

Le soldat que vous contrôlez apparaît au centre de l'écran (si vous n'avez pas sélectionné la vue subjective). Dans la partie inférieure de l'écran se trouvent

des icônes indiquant l'état des quatre soldats. Le soldat actif est mis en évidence. Vous pouvez passer d'un soldat à l'autre en appuyant sur la touche TAB, ou sur Maj + Tab pour inverser le sens de sélection. Dès que vous sélectionnez un autre soldat, l'icône appropriée change. Les soldats qui n'ont pas été programmés conservent leur position actuelle et se défendent automatiquement en cas d'attaque.

Commandes en temps réel

Dans certains cas, des commandes peuvent être données directement à vos soldats en cours de partie. Ces commandes peuvent suffire dans la plupart des cas. On compte 5 de ces fonctions, que vous pouvez appeler à l'aide des touches de raccourci décrites sous MANIPULATION DES SOLDATS. Le soldat actif émet l'ordre choisi et tous les soldats situés à moins de 15 mètres l'entendent. Ces commandes sont :

Suivez-moi !	Les soldats s'orientent dans la même direction que vous tout en se couvrant les uns les autres.
Stop !	Les soldats s'arrêtent et scrutent les environs.
Avancez !	Les soldats avancent pour vous dépasser légèrement.
Hé !	Un soldat qui se trouve dans votre ligne de tir s'en écarte.
Cessez le feu !	Tous les soldats s'arrêtent de tirer et attendent votre signal.

- *La commande Suivez-moi ! peut être utilisée lorsque vous devez déplacer tout le groupe vers un autre endroit. Pendant ce déplacement, les autres soldats vous suivent en formation lâche. Dès que vous vous arrêtez, ils prennent une formation en aile (selon leur numéro) et couvrent vos flancs.*
- *Pour accomplir certaines missions, vous devez veiller au transfert de certains personnages (prisonniers libérés, personnes sous votre protection...). Comme il ne vous est pas possible de commander directement ces personnes, utilisez la commande Suivez-moi !*
- *Lorsque vous montez à bord d'un véhicule, utilisez la commande Suivez-moi ! pour que les soldats montent à leur tour et occupent les places vacantes.*

STRATÉGIE EN MODE CARTE

Lorsque la coordination dans le groupe est importante, il est possible de programmer des actions plus complexes sur la carte. Vous pouvez passer au mode carte en appuyant sur ESPACE. La partie s'interrompt alors, vous donnant l'occasion de planifier et programmer l'action en toute tranquillité. Dans ce chapitre, vous allez découvrir comment utiliser la carte et quelle utilité celle-ci peut vous apporter.

Modification de la vue de la carte



Pour pouvoir planifier l'action dans le détail, vous devez utiliser les commandes de zoom et de rotation de la carte. Cliquez sur les icônes voulus pour contrôler la vue de la carte :



1. Le premier icône met fin au mode carte et vous fait revenir au jeu. La touche ESPACE remplit la même fonction.
 2. Cet icône permet de faire pivoter la carte. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris tout en déplaçant la souris vers la gauche ou vers la droite.
 3. Cet icône permet d'exécuter un zoom avant/arrière sur la carte. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris tout en déplaçant la souris vers le haut et vers le bas.
 4. Cliquez sur cet icône et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour déplacer la carte sur l'écran.
 5. S'il y a des bâtiments de plusieurs étages dans le jeu, cet icône permet de passer d'un étage à l'autre.
- Vous pouvez également manipuler la carte sans utiliser ces icônes. En mode carte, vous pouvez déplacer la carte en appuyant sur le bouton droit de la souris. Pour faire pivoter la carte et effectuer un zoom, appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris.

Informations de la carte



La carte indique la position de vos soldats. Des cercles verts représentent des soldats alliés. Un cercle qui tourne identifie le soldat actif. Un cercle barré d'une bande noire indique un soldat tué. Vous pouvez passer d'un soldat à l'autre sur la carte en cliquant directement sur le soldat ou en cliquant sur son icône dans la partie inférieure de l'écran.

- *Si vous activez un autre soldat, la carte se déplace et s'oriente dans la même direction que le soldat sélectionné.*

La carte indique également la position des troupes ennemies (cercles rouges). Un cercle rouge barré d'une bande noire représente un soldat ennemi mort. Seuls les soldats ennemis que vos soldats peuvent apercevoir sont visibles sur la carte.

- *Utilisez la carte pour savoir qui tire sur vous.*

Les positions des civils sont également indiquées sur la carte (s'ils apparaissent dans une mission). Les civils sont indiqués en bleu.



Cette carte facilite l'orientation sur le terrain. Suivez la boussole dans l'angle supérieur droit de l'écran : elle tourne en même temps que la carte. Trouvez la direction dans laquelle vous devez vous rendre et reprenez votre partie.



Cette carte indique également la position de tout le matériel et des armes fixes à l'écran.

Programmation des soldats

La principale fonction de cette carte est de vous permettre de programmer des actions complexes et synchronisées pour vos hommes à l'aide de la rangée d'icônes située à gauche de l'écran et de la barre de temps en bas de l'écran. Lorsque vous donnez un ordre à un soldat, le programme évalue le temps nécessaire pour exécuter cet ordre. L'icône du soldat s'affiche alors dans la barre de temps à une distance correspondant à la durée de l'action. Vous pouvez retirer un icône de la barre de temps en le sélectionnant avec la souris et en appuyant sur SUPPRIMER. Vous pouvez déplacer les icônes le long de la barre de temps de manière à synchroniser les actions des soldats. Une fois

que vous avez programmé tous les soldats, vous pouvez quitter le mode carte et reprendre votre partie. Les soldats se mettront immédiatement à exécuter les ordres donnés.

- Si vous sélectionnez un soldat qui est en train d'exécuter ses ordres, le processus est interrompu et vous pouvez le commander directement. Si vous sélectionnez ensuite un autre soldat, le soldat précédent poursuit ses instructions initiales.
- Il est inutile de programmer les 4 soldats. Pendant la partie, vous aurez toujours le contrôle d'un soldat à tout moment.

EXPLICATION DES COMMANDES DE LA CARTE



DEPLACER

Lorsque vous cliquez sur cet icône, vous devez ensuite déterminer l'endroit où le soldat doit se rendre. Une ligne est alors tracée pour indiquer la route que suivra le soldat. Vous pouvez enchaîner plusieurs commandes de déplacement. Pendant qu'il exécute sa tâche, votre soldat écoute attentivement pour détecter tout bruit suspect et scrute constamment autour de lui. S'il est victime d'une embuscade ou s'il détecte des ennemis, il prend les mesures appropriées.



SUIVRE

En émettant la commande « SUIVEZ-MOI ! », vous ordonnez à votre soldat de suivre un autre soldat. Vous pouvez alors cliquer sur la personne que le soldat doit suivre. Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez qu'un soldat suive la route d'un autre soldat.

- Pour déterminer la personne à suivre, vous pouvez également utiliser l'icône situé dans la partie inférieure de la carte.



UTILISER

Indiquez l'objet que le soldat doit utiliser. Si cet objet est une mitrailleuse fixe et si vous cliquez sur SURVEILLER, le soldat se met à tirer avec cette mitrailleuse sur tout ennemi se trouvant à portée.



UTILISER L'INVENTAIRE

Cette commande ordonne à un soldat d'utiliser un objet de son inventaire. Il peut alors changer d'arme ou poser une mine ou une bombe à retardement.



ATTAQUER

Si vous voyez un ennemi sur la carte, vous pouvez ordonner à l'un de vos soldats d'attaquer.



SURVEILLER

Le soldat conserve sa position et surveille la direction que vous indiquez. Dès qu'il détecte un ennemi, il se met à tirer.



ATTENDRE LE SIGNAL

Si vous devez coordonner une attaque avec vos hommes, utilisez la commande Attendre le signal. Dès qu'un soldat reçoit cet ordre, il s'arrête et attend. Le signal de reprise de l'action peut être une commande en temps réel (HE !) ou un tir de l'un de vos personnages. Si vos soldats sont attaqués alors qu'ils attendent un signal, ils se défendent automatiquement.



DEBOUT

Le soldat se met debout.



ACCROUPI

Le soldat s'agenouille.



COUCHE

Le soldat se couche.

- *Lorsqu'un soldat reçoit un ordre de déplacement, il se déplace au rythme qui était le sien avant de recevoir son ordre. Tenez-en compte lorsque vous programmez vos soldats.*

Conclusion d'une mission

La mission se termine lorsque vous avez accompli toutes les tâches qui vous avaient été confiées, lorsque vous échouez dans l'objectif principal de la mission ou lorsque tous vos hommes sont perdus.

Pour revoir les objectifs de votre mission, appuyez sur F12. Les tâches à remplir sont affichées dans la partie supérieure de l'écran. Les tâches déjà effectuées sont affichées en texte transparent. Une fois que toutes les tâches sont accomplies, la mission prend fin.

Accomplissement d'un objectif

Si vous avez accompli toutes les tâches de la mission et qu'au moins un de vos soldats a survécu, la mission prend fin et vous accédez à la mission ou campagne suivante. Si vous avez perdu 3 soldats, cependant, il serait peut-être préférable de recommencer... Voir Stratégie de sélection des hommes pour une campagne.

Echec

Lorsque tous les membres de votre équipe ont péri, que l'objectif de la mission a été détruit ou encore que certains VIP ont été tués, la mission se termine sur un échec. Dans ce cas, vous n'avez pas accès à la mission suivante.

APPENDICE

Description des objets disponibles dans le jeu

Ce chapitre indique les objets que vous pouvez utiliser dans le jeu.

Objets dans l'inventaire



Jumelles militaires convenant pour une surveillance de l'ennemi à distance moyenne.

Agrandissement : 4x **Poids :** 0,25 kg



Dans plusieurs missions, vous trouverez des portes closes. Trouvez la clé qui permettra de les ouvrir.



Mine antichar – utilisée principalement contre des véhicules blindés. L'explosion est concentrée de manière à perforer le blindage.

Poids : 11 kg



Mine antipersonnel utilisée contre les soldats d'infanterie. Son explosion est plus dispersée.

Poids : 6 kg



Explosif à base de TNT ou de plastic équipé d'un détonateur à retardement.

Poids : 1,5 kg



Appareil photo spécial de taille moyenne pour l'espionnage. Les soldats SOE (Special Operations Executive) utilisent des appareils photo standard.

Poids : 0,5 kg



Système de radioralliement utilisé par la Marine et la Force aérienne.

Poids : 2 kg



Équipement de codage et décodage. Les Alliés ont découvert et identifié cet équipement avant le début de la guerre. Sans la clé du code, l'équipement est pratiquement inutilisable. Dans les navires, la clé du code était conservée sur un type de papier spécial se dissolvant dans l'eau, afin d'éviter que la clé ne tombe dans des mains ennemies.

Armes



Le **Colt 1911** est un revolver idéal pour les officiers.

Calibre: .45
Portée : 40 m
Chargeur : 8 cartouches
Poids : 1,2 kg



Sten gun

Mitraillette utilisée par l'armée britannique.

Calibre: 9 mm
Portée : 160 m
Chargeur : 32 cartouches
Poids : 3,7 kg



MP 40

Mitraillette utilisée par les paras ennemis.

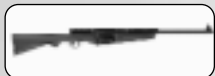
Calibre: 9 mm
Portée : 150 m
Chargeur : 32 cartouches
Poids : 4,70 kg



MP 44

Fusil d'assaut allemand conçu pour les paras.

Calibre: 7,92
Portée : 700 m
Chargeur : 35 cartouches
Poids : 4,3 kg



Johnson M 41

Fusil standard de l'armée américaine.

Calibre: 0.30

Portée : 400 m

Chargeur : 5 cartouches

Poids : 4,75 kg



Lee Enfield Mk 4

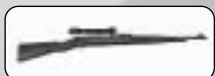
Un des meilleurs fusils à lunette.

Calibre: 0,303

Portée : 800 m

Chargeur : 5 cartouches

Poids : 4,2 kg



K 98

Arme utilisée par les snipers ennemis.

Calibre: 7,92 mm

Portée : 1500 m

Chargeur : 5 cartouches

Poids : 5 kg



Bren gun

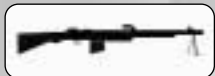
Mitrailleuse légère modifiée type ZB 26.

Calibre: 7,62

Portée : 600 m

Chargeur : 30 cartouches

Poids : 8 kg



Browning

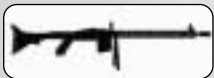
Mitrailleuse légère utilisée par l'armée britannique.

Calibre: 0,30

Portée : 1500 m

Chargeur : ceinture de munitions

Poids : 14 kg



MG 34

Mitrailleuse légère standard allemande.

Calibre: 7,92

Portée : 600 m

Chargeur : 30 cartouches

Poids : 8,5 kg



ZB 26

Mitrailleuse légère tchécoslovaque.

Calibre: 7,62

Portée : 600 m

Chargeur : 30 cartouches

Poids : 9 kg



Panzerfaust

Lance-roquettes antichar ennemi, basé sur une roquette à tête chimique.

Poids : 8 kg



Le **Bazooka M1A1** est l'arme antichar réutilisable américaine.

Poids : 13 kg



Grenade de l'ennemi

Également appelée par les soldats 'presse-purée'.

Poids : 1 kg



Grenade britannique

Grenade de Mills datant des années 20.

Poids : 0,7 kg



Couteau Fairbairn et Sykes

Couteau de combat utilisé par les unités de Commandos et SAS. Utilisé à partir de 1939.

Poids : 0,3 kg



Le **lance-fusées** sert essentiellement à éclairer le terrain de nuit. Il peut également servir à des fins de signalisation.

Poids : 1 kg

Véhicules



WV 82 Kubelwagen

- 4 places, dont 3 pouvant tirer
- Jeep 4x2

Moteur : 24 CV/3000 t/min, 4 cyl., 985 cc

Poids : 725 kg

Vitesse maximale : 80 km/h



SdKfz. 251

- 2 places, dont 1 pouvant tirer, 1 place debout – mitrailleuse fixe
- Chenillette de transport blindée

Moteur : 120 CV/2000 t/min, 8 cyl., 11752 cc

Poids : 9000 kg

Vitesse maximale : 60 km/h



Opel Admiral

- 4 places sans possibilité de tirer.
- Limousine 4 portes 4x2

Moteur : 75 CV/3200 t/min, 6 cyl. 4-stroke OHV, 3626 cc

Poids : 1540 kg

Vitesse maximale : 132 km/h



Opel-Blitz 3,6-36S

- 2 places dans la cabine, pas de tir
- 2 places debout dans la benne, tir possible.
- Camion 4x2 de 3300 kg

Moteur : 68 CV/2800 t/min, 6 cyl., 3626 cc

Poids : 2500 kg

Vitesse maximale : 85 km/h



Mercedes

- 2 places dans la cabine, pas de tir
- 2 places dans la benne, tir possible
- Camion 4x2 de 3500 kg

Moteur : 60 CV/2800 t/min, 6 cyl., 3600 cc

Poids : 2700 kg

Vitesse maximale : 75 km/h



BMW-R75

- 1 siège conducteur, pas de tir
- 1 place avec possibilité de tir
- 1 place – mitrailleuse fixe
- Side-car

Moteur : soupape verticale, 26 CV/4400 t/min,
2 cyl. OHV, 745 cc, 4 temps

Poids : 410 kg (avec side-car)

Vitesse maximale : 92 km/h



panzerkampfwagen IV

- 1 siège conducteur
- 1 place – canonnier
- Char d'infanterie

Moteur : 300 CV, Maybach HL 120 t/min

Poids : 20 000 kg

Vitesse maximale : 42 km/h



Panzerkampfwagen VI Tiger – SdKfz 181

- 1 siège conducteur
- 1 place – canonnier
- Char de guerre lourd

Moteur : 694 CV, Maybach HL 230 P45

Poids : 56 900 kg

Vitesse maximale : 37 km/h



Canonnier

- 1 place – pilote
- 2 places debout pouvant tirer
- 1 place debout – mitrailleuse fixe
- Bateau de rivière transformé

Poids : 3500 kg

Vitesse maximale : 15 km/h



Avro LANCASTER

- 2 places debout, pouvant tirer
- 1 place dans la tourelle arrière, pas de tir
- 1 place dans la tourelle supérieure – mitrailleuse fixe
- Bombardier lourd

Moteurs : quatre moteurs Rolls-Royce Merlin XXIV,
12 cylindres en V, refroidis par eau de 1
620 CV chacun

Portée maximale : 4 070 km

Vitesse maximale : à pleine charge – 462 km/h

Uniformes



Uniforme de camouflage utilisé pour les combats dans l'Arctique ou dans des conditions hivernales.

Poids : 2 kg



Uniforme SAS standard britannique. Les autres services de l'armée britannique utilisent des uniformes similaires.

Poids : 2 kg



Habit civil. Il est possible d'utiliser un déguisement civil pour passer inaperçu en territoire ennemi.

Poids : 2 kg



Uniforme standard allemand. Les autres services de l'armée allemande et les SS utilisent des uniformes similaires.

Poids : 2 kg

NOTES



HD **HIDDEN & DANGEROUS DELUXE**

MANUEL DE COMBAT



CONTENTS

1. Comment utiliser le manuel de combat	50
Introduction	50
Utilisation des dessins	50
Légende	50
2. Combat en terrain ouvert, combat à longue distance	52
Mouvement	52
Positions des troupes	52
Mouvement en équipe	53
Reconnaissance	53
Mouvement vers l'avant	53
Mouvement latéral	54
Retraite	54
Tir	55
Efficacité des armes	55
Tir camouflé	55
Mitralleuse	56
Fusil	56
Mitraillette ou fusil automatique	56
Pistolet	56
Attaque en équipe – Situations courantes	56
Approche de hauteur en terrain ouvert	56
Attaque d'un plateau en hauteur	57
Attaque à partir d'un plateau	58
Pose de pièges	58
Détermination de la direction des tir ennemis	58
Utilisation de grenades et explosifs	59
Grenades	59
Mines	59
Charges à retardement	59

Bazookas et Panzerfausts59
Conseils59
3. Combat rapproché, combat de rue60
Mouvement60
Positions des troupes60
Mouvement vers l'avant60
Déplacement en équipe61
Reconnaissance61
Mouvement vers l'avant61
Mouvement latéral62
Tir63
Efficacité des armes63
Mitraillette ou fusil automatique63
Mitrailleuse63
Tir camouflé63
Fusil63
Pistolet63
Attaque en équipe – Situations courantes64
Traversée de ruelles étroites64
Traversée de croisements64
Utilisation de grenades et explosifs65
Grenades65
Mines65
Charges à retardement65
Bazookas et Panzerfausts65
Conseils65

4. Combat dans des bâtiments66
Mouvement66
Positions des troupes66
Mouvement vers l'avant66
Déplacement en équipe67
Reconnaissance67
Mouvement vers l'avant67
Déplacement dans de grandes salles67
Retraite67
Tir68
Efficacité des armes68
Mitraillette ou fusil automatique68
Mitrailleuse68
Pistolet68
Fusil68
Tir camouflé68
Attaque en équipe – Situations courantes68
Reconnaissance68
Traversée de ruelles étroites68
Entrée et sortie de pièces69
Montée et descente d'escaliers69
Utilisation de grenades et explosifs70
Grenades70
Mines70
Charges à retardement70
Bazookas et Panzerfausts70
Conseils71

5. Utilisation de véhicules au combat	71
Véhicules non blindés	71
Automobiles	71
Jeeps	71
Motos et side-cars	71
Camions	71
Véhicules blindés	71
Transporteurs blindés	72
Chars	72
Situations courantes	72
Reconnaissance dans un véhicule	72
Attaque avec un véhicule blindé	72
Conseils	73
6. Stratégie de combat contre les véhicules et les blindés ennemis	73
Armes anti-véhicules	73
Armes d'infanterie	73
Armes spéciales antichars	73
Bazookas	73
Panzerfausts	73
Mines antichars	74
Véhicules non blindés	74
Automobiles, jeeps, camions	74
Motos et side-cars	74
Véhicules blindés	74
Transporteurs blindés	74
Chars	74
Situations courantes	75
Comment détruire un char	75
Conseils	75

COMMENT UTILISER LE MANUEL DE COMBAT

Introduction

Ce Manuel de combat contient des suggestions et informations vous expliquant la stratégie à suivre pour contrôler vos commandos. Toutes les recommandations tactiques contenues dans ce manuel sont destinées exclusivement à Hidden & Dangerous. Même si le jeu est conçu pour refléter la réalité aussi fidèlement que possible, certaines situations peuvent différer légèrement des situations réelles de combat vécues par les membres des forces spéciales.

Ces suggestions ne vous aideront pas nécessairement à remplir vos objectifs dans le jeu. Alors, improvisez !

Utilisation des dessins

La plupart des suggestions sont accompagnées d'un dessin schématique. Ce dessin contient des numéros représentant les soldats individuels et des lettres représentant des étapes tactiques.

Légende



Soldat debout



Soldat en marche



Soldat en marche, sans fusil



Soldat embusqué, vu de côté



Soldat accroupi, vu de côté



Soldat accroupi, vu de côté, avec fusil



Soldat lançant une grenade



Soldat avec un bazooka



Soldat avec une mitrailleuse



Tireur au fusil



Signes de mouvement



Signes de lancer de grenade



Grenade britannique



Grenade allemande

COMBAT EN TERRAIN OUVERT, COMBAT À LONGUE DISTANCE

Le combat en terrain ouvert et le combat à longue distance ont beaucoup en commun. Ce type de combat utilise une reconnaissance passive, pas des attaques à grande échelle, mais uniquement la sélection de cibles pour des armes efficaces à longue distance (fusil à lunette, mitrailleuse). Toutes les attaques sont généralement concentrées sur une ou deux cibles pas très distantes l'une de l'autre. Les tirs ciblés (tirs camouflés) ou non (mitrailleuses ou autres) affaiblissent les positions ennemies. Ces tirs peuvent entraîner une riposte ; c'est pourquoi il est important de couvrir chaque membre de l'équipe.

Mouvement

Positions des troupes

Mouvement en position debout : à n'utiliser que dans les situations d'urgence pour traverser rapidement de courtes distances. Ce type de mouvement ne sera pas utilisé sans la couverture d'un autre membre de l'équipe.

Mouvement en position accroupie : peut être utilisé pour une progression rapide et relativement sûre en terrain ouvert à condition que d'autres équipiers assurent une couverture.

Mouvement en position rampante : c'est la façon la plus sûre de se protéger contre les tirs ennemis. Le seul inconvénient réside dans la lenteur de progression. Ce mouvement est idéal pour la reconnaissance.

Le déplacement en terrain ouvert contraint les soldats à minimiser leur silhouette. La figure 1 montre un soldat adoptant une mauvaise position en terrain ouvert, tandis que le soldat de la figure 2 se trouve dans une bonne position.



Fig. 1



Fig. 2

Lors d'un déplacement d'un point à un autre, l'escouade avance de façon à se cacher des patrouilles ennemies. Essayez de placer tous les accidents de terrain, même les plus petits, entre vous et l'ennemi ! Le soldat de la figure 3 n'est pas correctement positionné, tandis que le soldat de la figure 4 est en position correcte pendant son déplacement.



Fig 3



Fig 4

Mouvement en équipe

Reconnaissance

La reconnaissance en terrain ouvert est d'une importance capitale. Partout, des mitrailleuses ennemies attendent les soldats imprudents. Les membres ayant le niveau de RUSE le plus élevé seront choisis pour la patrouille de reconnaissance. Plus ce niveau est élevé, plus le risque d'être découvert par l'ennemi est réduit. Un soldat en reconnaissance doit se déplacer par étapes vers l'avant, scrutant soigneusement le terrain aux jumelles ou à la lunette. Il ne doit s'engager dans aucun combat, si ce n'est comme sniper dans le cadre d'un plan plus large. Dans certaines zones, il est nécessaire de couvrir le soldat de reconnaissance.

Mouvement vers l'avant

Un tir de couverture est nécessaire pendant tout mouvement en terrain ouvert. La figure 5 illustre un mouvement vers l'avant de l'escouade avec couverture par une mitrailleuse d'un côté et par les autres membres de l'escouade, de l'autre.

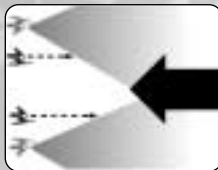


Fig. 5

Si vous ne savez pas de quel côté l'ennemi va attaquer, choisissez la solution des figures 6 et 7. Des flèches rouges indiquent la direction dans laquelle des problèmes devraient se présenter. En cours de mouvement, essayez de contrôler l'unité en mouvement. Si vous devez répondre à des attaques soudaines, votre escouade est capable de se mettre à couvert et de réagir aux attaques ennemies.



Fig. 6



Fig. 7

Mouvement latéral

Si vous connaissez approximativement la position de l'ennemi et êtes certain qu'aucun danger ne vous menace, vous pouvez utiliser la méthode de la figure 8. Le premier membre de l'escouade qui se déplace tient ici lieu de soldat de reconnaissance. Les autres membres de l'escouade offrent une couverture dans la direction de l'attaque attendue de l'ennemi. Il est recommandé de contrôler le soldat qui se déplace en cas d'événement inattendu.



Fig. 8

Si vous pensez que votre adversaire pourrait être en face de vous, utilisez la méthode de la figure 9. Dans ce cas, il est nécessaire de charger un membre de l'équipe de couvrir la progression de l'autre.



Fig. 9

Vous pouvez utiliser ces tactiques de mouvement à droite comme à gauche. Lorsque la déclivité du terrain est plus forte, le déplacement sera plus lent. Rappelez-vous : en hauteur, vous risquez davantage d'être repéré.

Retraite

Si la résistance rencontrée est trop forte, vous pouvez essayer de battre en retraite pour vous regrouper. Si vous ne subissez des attaques ennemies que d'un seul côté, utilisez la tactique de la figure 10. Un soldat armé de fusils et d'armes non automatiques devrait reculer en premier, sous le couvert de tirs de mitrailleuse et de mitraillette. Les soldats équipés d'armes automatiques ne se retireront qu'ensuite.

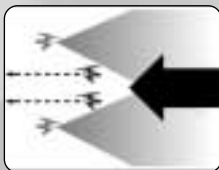


Fig. 10

Si l'ennemi attaque des deux côtés, utilisez la tactique de la figure 11. Essayez de fondre les deux attaques en une et de les combattre à l'arme automatique.



Fig. 11

Si l'ennemi attaque depuis trois directions, vous êtes cerné et n'avez d'autre option que d'essayer de trouver la meilleure façon de battre en retraite sous le feu de l'ennemi. Bonne chance !

Tir

Efficacité des armes

Les armes et leur utilisation sont décrites en fonction de leur utilité dans un certain domaine (par ex. la mitrailleuse convient davantage aux combats à l'intérieur des bâtiments, etc.).

Tir camouflé

Dans les combats à longue distance, le sniper est une aide des plus précieuses et un adversaire redoutable. Il joue généralement le rôle de soldat de reconnaissance, scrutant le terrain à la recherche d'unités d'infanterie légère. Utilisez-le pour affaiblir les positions ennemies ; il n'est pas inutile de lui joindre au moins un partenaire équipé d'une arme automatique, car le fusil à lunette n'est pas idéal en cas de combat rapproché. Votre sniper devrait être l'homme possédant le niveau de TIR le plus élevé de l'escouade. Contrôlez-le personnellement, car c'est la meilleure façon de sélectionner les cibles requises.

Mitrailleuse

La mitrailleuse est une arme redoutable dans des mains expérimentées. Seulement, elle est relativement peu maniable et doit donc absolument être protégée contre les attaques latérales.

Si vous vous déplacez vers une zone obscurcie par le brouillard, la nuit, etc., il est préférable de tirer préalablement dans cette zone. Ce tir ne provoquera peut-être pas de lourdes pertes chez l'ennemi, mais il le forcera à s'accroupir, ce qui réduira votre risque d'être repéré. Le seul problème de cette manœuvre est la découverte des positions des mitrailleuses.

Fusil

En dépit de sa cadence de tir relativement faible, le fusil reste une arme assez efficace en terrain ouvert. Il est plus précis et de plus gros calibre que la mitrailleuse, ce qui lui permet de provoquer de plus gros dommages par coup tiré.

Mitrailleuse ou fusil automatique

Le combat rapproché est la situation idéale pour la mitrailleuse ; dans le combat à longue distance, elle souffre d'un manque de précision. En terrain ouvert, la mitrailleuse est utile comme arme de soutien (voir attaque en équipe – situations courantes) et de couverture.

Le fusil automatique combine les avantages de la mitrailleuse et du fusil, avec une plus grande cadence de tir que le fusil et une meilleure précision que la mitrailleuse dans les tirs à longue distance. Ce type d'arme convient dans la majorité des situations de combat.

Pistolet

Le pistolet ne peut servir que d'arme de réserve lorsque vous tombez à court de munitions. Le faible poids de l'arme et de ses munitions sont ses seuls avantages.

Attaque en équipe – Situations courantes

Approche de hauteur en terrain ouvert

Les grands obstacles tels que les collines ou les bâtiments imposants peuvent rendre très difficile la progression sur le terrain. La figure 12 montre comment contourner ces obstacles. Pour commencer, des soldats sont envoyés en reconnaissance à gauche et à droite de l'obstacle pour scruter la région (ils seront donc équipés de préférence de jumelles et d'armes automatiques). Ensuite, les deux membres restants de l'escouade approchent un côté de la colline et se mettent en position de tir. Le soldat de reconnaissance parti de l'autre côté de la colline sera le dernier à les rejoindre.

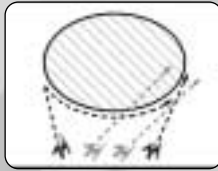


Fig. 12

Pour tâcher de mener votre homme jusqu'en haut de la colline (par ex. votre sniper), suivez les instructions de la figure 13. Rappelez l'éclaireur et faites-le grimper progressivement jusqu'en haut de la colline avec un autre membre de l'escouade en couverture. Procédez lentement, comme pour l'attaque d'un plateau en hauteur. Lancez des grenades sur le haut de la colline avant de l'atteindre.

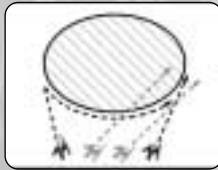


Fig.13

Attaque d'un plateau en hauteur

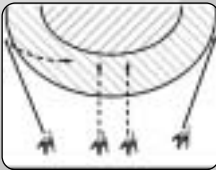


Fig. 14

Par « plateau », nous entendons une zone plate en haut d'une colline ou d'un autre accident de terrain. Si vous pensez que le plateau est occupé par l'ennemi, menez votre attaque selon la figure 14. Commencez par envoyer deux hommes en reconnaissance au pied de la colline (de préférence équipés de jumelles et d'armes automatiques), le reste de l'équipe suivant légèrement en retrait. Si l'ennemi vous repère, essayez de rejoindre le pied de la colline aussi rapidement que possible pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis (voir figure 15). Avant d'atteindre le sommet de la colline, lancez une grenade. Ensuite, seulement, courez jusqu'en haut avec tous vos soldats.

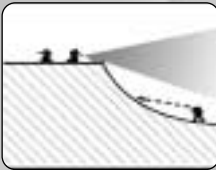


Fig. 15

S'il y a un point plus élevé que ce plateau à proximité, essayez de l'occuper avec un sniper ou une mitrailleuse – il/elle pourra vous aider à éliminer ou affaiblir les défenses ennemies sur le plateau. Mais attention ! Votre ennemi fait peut-être de même : alors gardez d'éventuels snipers ennemis en haut des deux collines

Attaque à partir d'un plateau



Fig. 16

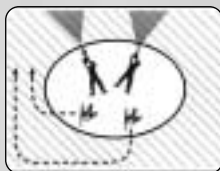


Fig. 17

Une fois que vous avez sécurisé le plateau, vous avez une opportunité inégalée d'éliminer les opposants situés en dessous de vous. Comme sur la figure 16, confiez à un ou deux membres de l'escouade la couverture de vos arrières et placez votre mitrailleur sur le bord du plateau. Choisissez rapidement vos cibles à l'aide des jumelles ou de la lunette de votre fusil et commencez à tirer. Il est très difficile de se couvrir contre de telles attaques et, si vous avez la situation entièrement sous contrôle, vous pouvez tenter de lancer une sortie avec un ou deux membres de l'équipe (voir figure 17).

Pose de pièges

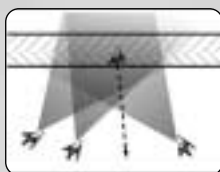


Fig. 18

Certains opposants parmi les plus agressifs pourraient tenter de vous localiser une fois le contact établi. Utilisez cette caractéristique de l'ennemi pour l'attirer dans des embuscades (voir figure 18). Le facteur le plus important est de tirer une petite salve en guise de provocation depuis le bord de l'obstacle, puis de reculer rapidement pour vous placer hors du champ de tir de vos propres soldats.

Détermination de la direction des tirs ennemis

Il sera parfois difficile de déterminer d'où proviennent les tirs ennemis. Pourtant, lorsque vous tentez de battre retraite pour vous mettre à l'abri de ces tirs, il est justement utile de détecter la direction d'où ils viennent. Pour vous y aider, vous pouvez utiliser les traces (en journée) ou les éclairs de tir (la nuit). Les deux situations sont illustrées par les figures 19 et 20.



Fig. 19



Fig. 20

Utilisation de grenades et explosifs

Grenades

Les grenades d'assaut allemandes explosent au contact ; elles sont recommandées pour le combat à longue distance en terrain ouvert. Les grenades britanniques sont des grenades à retardement ; toute irrégularité du terrain peut les faire rouler en direction opposée à la cible avant d'exploser. Des utilisations spécifiques de ces grenades sont décrites dans la section Attaque en équipe – situations standard.

Mines

Une utilisation efficace des mines n'est possible qu'en terrain ouvert, par exemple comme pièges à chars, etc. Cependant, la création de champs de mines peut être un jeu dangereux si vous ne savez plus où vous les avez mises !!

Charges à retardement

Ce type d'explosif est utile pour la destruction de cibles spécifiques ; il n'est donc pas très indiqué dans un combat direct.

Bazookas et Panzerfausts

Ces armes de type missile ont un effet dévastateur non seulement sur les véhicules de combat blindés ennemis, mais aussi sur les troupes ennemies. Leurs seuls inconvénients sont leur précision relativement faible et leur poids élevé.

Conseils

- *Ne vous engagez jamais dans un combat individuel en terrain ouvert. La clé du succès est le travail en équipe.*
- *Ne négligez pas les jumelles pour la surveillance à longue distance.*
- *Utilisez des armes automatiques pour les tirs de soutien.*
- *Couvrez toujours vos arrières.*
- *Aucune des situations ci-dessus n'apporte la réponse à tout. Alors, sachez improviser !*

COMBAT RAPPROCHÉ, COMBAT DE RUE

Le combat rapproché diffère du combat en terrain ouvert puisque ses techniques de reconnaissance comprennent l'utilisation de grenades, les tirs de provocations et les embuscades. Pièges et embuscades en tous genres sont couramment utilisés dans le dédale des rues. Ces aspects contraignent les soldats à chercher d'autres approches pour attaquer l'ennemi par derrière.

Mouvement

Positions des troupes

Mouvement en position debout : à n'utiliser que dans les situations les plus urgentes pour traverser rapidement de courtes distances.

Mouvement en position accroupie : mouvement relativement sûr dans la rue, si d'autres coéquipiers assurent une couverture. Il est préférable de se déplacer de cette façon sur de courtes distances uniquement.

Mouvement en position rampante : c'est la façon la plus sûre d'éviter d'être repéré et donc de se protéger contre les tirs ennemis. Le seul inconvénient est la lenteur de progression. Les soldats qui rampent sont vulnérables aux attaques venant d'en haut (par ex. d'un clocher d'église). Lorsque vous passez la tête pour regarder derrière un coin, faites-le toujours en position couchée car votre tête constitue une plus petite cible que votre corps.

Mouvement vers l'avant

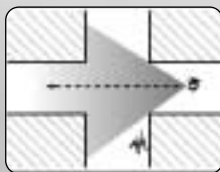


Fig. 21

Déplacez-vous toujours le long des murs en position accroupie. Si vous êtes au milieu de la rue, couchez-vous. À l'approche d'une intersection, évoluez comme illustré sur la figure 21 et restez du côté de la rue où vous vous attendez à subir une attaque. Pris au dépourvu, l'ennemi risque moins de vous remarquer. N'oubliez pas de contrôler la branche opposée du carrefour de temps à autre.

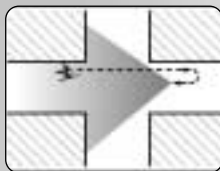


Fig. 22

Parfois, vous serez contraint de courir d'une intersection à une autre. Si vous êtes seul, cela peut être dangereux. Suivez le schéma de la figure 22. Pour commencer, essayez de déterminer à quelle distance se trouvent les ennemis dans la rue marquée A (voir chapitre Reconnaissance). Si l'ennemi est trop près, essayez de trouver une autre façon de l'éliminer. En dernier recours, si l'ennemi est assez loin (50 m ou plus), un soldat isolé peut tenter de traverser la rue. À nouveau, c'est une manœuvre très risquée ! Parfois, l'ennemi tentera de vous poursuivre ; dans ce cas, il vaut mieux attendre un

peu après avoir traversé la rue et regarder derrière soi.

Les autres tactiques (snipers, grenades, etc.) sont possibles dans les combats de rue, mais sont très limitées.

Déplacement en équipe

Reconnaissance

Dans le dédale des rues, pas question d'opérer sans reconnaissance. Les opérations de reconnaissance dans les rues diffèrent de celles que l'on peut mener en terrain ouvert, car elles sont plus agressives et ne se limitent pas à scruter et surveiller des cibles. Le soldat envoyé en reconnaissance doit rester en contact permanent avec ses collègues, qui peuvent l'aider en cas de problème.

Sa première tâche consiste à découvrir les positions ennemies qui ne sont pas visibles par l'équipe et les lieux pouvant être occupés par des snipers. Il est nécessaire d'évaluer ces positions et de définir la direction des tirs des snipers. En fonction de ces informations, il est possible de choisir des positions d'où l'escouade pourrait éliminer les snipers. Si vous parvenez à prendre les snipers ennemis par surprise, essayez de les éliminer immédiatement. N'oubliez pas : un sniper oublié, c'est au moins un camarade tué !

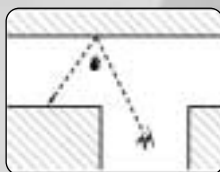


Fig. 23

Si vous craignez la présence d'ennemis à l'angle, reportez-vous à la figure 23. Lancez une grenade britannique contre le mur du bâtiment opposé et écoutez. Si vous entendez crier des soldats blessés, cela confirme qu'il y avait quelqu'un derrière cet angle. Si vous n'entendez rien, vous n'avez aucune certitude, mais personne ne vous tuera à courte distance, car les ennemis seront accroupis, en train de se protéger de l'explosion.

Dès que vous parvenez à une position élevée, effectuez une reconnaissance du voisinage. On voit toujours mieux depuis une altitude élevée et la zone avoisinante pourrait être un terrain de choix pour un sniper.

Mouvement vers l'avant

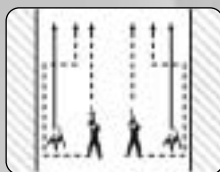


Fig. 24

Il est incontestablement plus sûr de se déplacer le long des bâtiments, les murs offrant une couverture latérale tandis que les lampadaires offrent une protection partielle contre les tirs ennemis. Pour les déplacements à travers les rues, suivez les instructions de la figure 24. Un soldat équipé d'une mitrailleuse et un sniper sont couchés au milieu de la rue (tous deux sont efficaces à longue distance), tandis que les hommes armés de mitraillettes se déplacent le long des bâtiments (ils sont efficaces à courte distance). S'il y a une rangée de lampadaires, placez votre sniper et le soldat équipé d'une mitrailleuse de telle

sorte qu'ils pourront, en cas de nécessité, se placer sous le couvert des lampadaires. Lorsque les soldats équipés de mitraillettes sont en place, faites avancer les autres membres de l'équipe aussi près que possible des murs près desquels se tiennent les soldats à la mitrailleuse. Lorsque vous êtes sûr qu'il n'y a pas de danger, vous pouvez déplacer tous vos hommes vers l'avant. N'oubliez pas de surveiller vos arrières de temps à autre.

Mouvement latéral

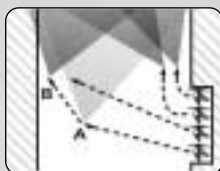


Fig. 25

Si toute votre équipe est coincée au pied d'un mur, il vaut mieux placer une partie de vos hommes juste de l'autre côté de la rue (voir figure 25). Commencez la manœuvre en déplaçant d'abord les deux membres qui pourront couvrir le déplacement du reste de l'équipe. Ensuite, avec grande prudence, envoyez le troisième soldat au point A. Effectuez une brève reconnaissance et poursuivez jusqu'au point B. Enfin, déplacez le reste de l'équipe. Vous êtes maintenant prêt pour un mouvement vers l'avant.

Retraite

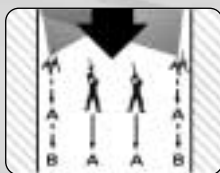


Fig. 26

Si jamais vous rencontrez une trop forte opposition, vous pouvez toujours battre en retraite. Si vous êtes attaqué d'un côté dans un couloir étroit ou dans une rue où aucune retraite n'est envisageable (voir figure 26). La grande flèche indique la direction de l'attaque ennemie. Les soldats équipés de fusils et d'armes non automatiques doivent se retirer en premier. Sous le couvert des mitraillettes, ils doivent aller prendre des positions défensives d'où ils pourront à leur tour assurer la couverture des autres. Tout se passant à des distances nettement plus courtes dans les rues qu'en terrain ouvert, les déplacements des soldats équipés de mitraillettes se feront en plusieurs phases. Allez d'abord au point A et fournissez un tir de soutien aux autres membres de l'équipe avant de passer au point B

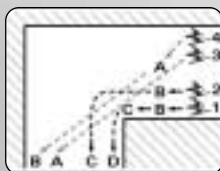


Fig. 27

Parfois, la retraite devra se faire derrière un angle. Dans ce cas, reportez-vous à la figure 27. D'abord, ramenez vos soldats au point A sous la couverture des autres membres de l'équipe. Vient ensuite la phase risquée de la manœuvre, où il s'agit de faire retraite avec les deux soldats restants jusqu'au point B. Le soldat n° 2 se retire en premier, suivi du n°1, sous couverture. Si l'ennemi exerce une trop forte pression, il est possible que les deux soldats se retirent en même temps, mais cela présente un risque. Le soldat n°4 se retire alors derrière l'angle. À ce moment, ramenez les soldats 1 et 2 au point C. Le soldat restant se retire derrière l'angle.

Parfois, la retraite devra se faire derrière un angle. Dans ce cas, reportez-vous à la figure 27. D'abord, ramenez vos soldats au point A sous la couverture des autres membres de l'équipe. Vient ensuite la phase risquée de la manœuvre, où il s'agit de faire retraite avec les deux soldats restants jusqu'au point B. Le soldat n° 2 se retire en premier, suivi du n°1, sous couverture. Si l'ennemi exerce une trop forte pression, il est possible que les deux soldats se retirent en même temps, mais cela présente un risque. Le soldat n°4 se retire alors derrière l'angle. À ce moment, ramenez les soldats 1 et 2 au point C. Le soldat restant se retire derrière l'angle.

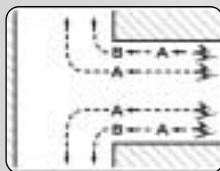


Fig. 28

Une autre manœuvre de retraite possible consiste à se retirer dans les deux branches du carrefour en T (voir figure 28). Déplacez toute l'équipe au bord de l'intersection. Ensuite, rappelez les soldats qui sont le plus loin du T, puis le reste de l'équipe. Si la pression ennemie est trop forte, vous pouvez retirer toute l'équipe d'un coup, mais à nouveau, l'opération est très risquée.

Firing

Efficacité des armes

Les armes et leur utilisation sont décrites en fonction de leur utilité dans un certain domaine (par ex. la mitrailleuse convient mieux aux combats à l'intérieur des bâtiments, etc.).

Mitraillette ou fusil automatique

Une mitraillette ou un fusil automatique est très efficace dans les combats de rue, qui se disputent généralement à de courtes distances. Il est recommandé d'armer au moins trois membres de l'équipe de mitrillettes (même les spécialistes tels que le sniper). Les soldats équipés de ces armes peuvent fournir des tirs de couverture.

Mitrailleuse

La mitrailleuse convient dans les longues rues pour les tirs de soutien, mais elle est un peu encombrante pour les combats dans des voies étroites. Elle n'est donc recommandée que pour le tir de soutien. Son seul inconvénient réside dans son temps de préparation.

Tir camouflé

Le tir camouflé est idéal pour les assauts, pièges et embuscades dans les combats de rue. C'est également un atout très précieux pour éliminer les snipers ennemis. Le sniper de votre équipe doit être celui qui a le niveau de TIR le plus élevé. Essayez de le commander personnellement et choisissez les cibles les plus importantes.

Fusil

Le fusil n'est pas très utile dans les combats à courte distance. Sa faible cadence de tir et la faible capacité de son chargeur le désavantagent par rapport à la mitraillette.

Pistolet

Le pistolet ne peut servir que d'arme de réserve lorsque vous tombez à court de munitions. Le faible poids de l'arme et de ses munitions sont ses seuls avantages.

Attaque en équipe – Situations courantes

Traversée de ruelles étroites

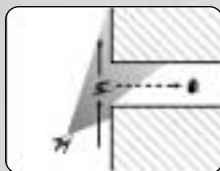


Fig. 29

Il se peut que des soldats ennemis se cachent dans les ruelles étroites qui débouchent sur les avenues principales. Pour cette raison, il est très important d'être prudent lorsqu'on passe devant ces ruelles. La figure 29 montre comment faire pour scruter ces ruelles. Un membre du commando couvre l'entrée de la rue tandis que le second, par des pas latéraux rapides, se positionne au milieu de la rue, tirant des salves ou lançant des grenades, avant de rejoindre

l'autre côté. Ne vous arrêtez jamais et ne revenez pas à votre point de départ. S'attarder, c'est risquer la vie d'un des membres de l'équipe. Les pas latéraux peuvent être remplacés par un roulement sur le côté ou des culbutes latérales.

Traversée de croisements

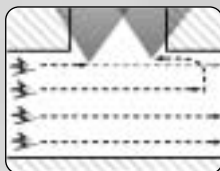


Fig. 30

La traversée d'un simple carrefour peut être un obstacle difficile en plein combat. C'est une manœuvre qui peut exiger une grande coordination.

La figure 31 décrit une situation où une attaque ennemie peut venir d'un côté. Commencez par déplacer deux soldats jusqu'au point A, d'où ils devraient avoir une bonne vue des rues opposées. La seconde phase consiste à déplacer un soldat le long de la rue et lui faire suivre l'intersection où l'on s'attend à une résistance de l'ennemi. En même temps, les membres de l'équipe côté intérieur se déplacent jusqu'aux points B. Ensuite, les soldats les plus proches de l'ennemi tirent une salve dans la rue et se couchent, tandis que les autres membres de l'équipe les couvrent à partir des points C. Enfin, les autres soldats se déplacent jusqu'en D.

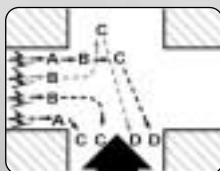


Fig. 31

Si vous soupçonnez la présence d'ennemis dans les deux branches de l'intersection, essayez d'abord de voir s'il n'y a pas d'autres routes possibles dans le coin. S'il n'y a pas d'autre issue, vous pouvez tenter une manœuvre périlleuse consistant à envoyer un groupe de deux hommes dans chacune des deux branches à la fois (voir figure 32). Commencez par placer vos soldats dans des positions où ils peuvent voir directement dans les branches opposées de l'intersection (points A). Ensuite, en même temps, faites-les tirer des salves nourries dans les deux



Fig. 32

branches de l'intersection (points B).

Le lancement d'une grenade britannique dans la branche attaquée peut compléter tous ces mouvements (voir chapitre Reconnaissance).

Attaques de barricades

Les barricades ne sont pas rares dans les combats de rue. Franchir un tel obstacle, défendu par une garnison dont c'est l'unique mission, peut s'avérer pratiquement impossible. Il est recommandé de tirer sur la barricade avec une mitrailleuse ou un fusil avant de lancer toute attaque, laquelle se fera en une progression très prudente. Même si les défenseurs semblent hors d'état de nuire, il peut y en avoir d'autres. Pour vous en assurer, lancez deux ou trois grenades par-dessus la barricade et éliminez ainsi les éventuels défenseurs restants.

Utilisation de grenades et explosifs

Grenades

Les grenades d'assaut allemandes (pour les attaques directes, etc.) et les grenades britanniques à retardement (pour les lancers avec rebond, etc.) sont toutes recommandées dans les combats de rue à courte distance.

Mines

Les mines ne sont pas très utiles dans les combats de rue à courte distance.

Charges à retardement

Ce type d'explosif est utile pour la destruction de cibles spécifiques ; il n'est donc pas très indiqué dans un combat direct, si ce n'est pour les chars et véhicules blindés immobilisés.

Bazookas et Panzerfausts

Ces armes de type missile ont un effet dévastateur non seulement sur les véhicules de combat blindés ennemis, mais aussi sur les troupes ennemies. Elles sont efficaces contre les barricades. Leurs seuls inconvénients sont leur précision relativement faible et leur poids élevé.

Conseils

- *Si vous décidez de mener une action individuelle, planifiez-la soigneusement et n'oubliez pas les autres membres de l'équipe. Seule le travail d'équipe pourra vous mener à la victoire.*
- *Ne négligez jamais la reconnaissance ; cherchez attentivement les endroits où des snipers pourraient se cacher.*
- *Utilisez des armes automatiques pour les tirs de soutien.*
- *Couvrez toujours vos arrières.*
- *Aucune des situations standard ci-dessus n'apporte la réponse à tout. Alors, sachez improviser !*

COMBAT DANS DES BÂTIMENTS

Les combats à l'intérieur de bâtiments ressemblent aux combats de rue. Ils sont entièrement dominés par les armes automatiques et les grenades. La reconnaissance est rendue très difficile en raison des nombreuses cachettes possibles. Les conditions rapprochées font que la cadence des combats varie énormément, allant de salves violentes à une sage surveillance en passant par l'emploi d'explosifs. Tout cela rend le combat d'intérieur extrêmement dangereux.

Mouvement

Positions des troupes

Mouvement en position debout : difficile à l'intérieur de bâtiments pour les mêmes raisons que celles mentionnées ci-dessus. Son principal avantage est la rapidité de progression. Son inconvénient est d'offrir une cible facile pour l'ennemi.

La position accroupie est relativement sûre dans les couloirs étroits, même sans couverture. Le seul danger sérieux se situe dans les grandes salles, où la lenteur de progression donne plus de temps à l'ennemi pour vous repérer. Néanmoins, c'est la technique de déplacement la plus sûre et la plus efficace à l'intérieur de bâtiments.

Ramper est la façon la plus sûre d'éviter d'être découvert par l'ennemi. Cependant, elle ne convient pas dans les bâtiments, en raison de la lenteur et du manque de souplesse du soldat au sol. Elle peut toutefois être utilisée dans certaines situations (voir Attaque en équipe – situations courantes).

Mouvement vers l'avant

Déplacez-vous toujours le long des murs en position accroupie. Traversez les plus grands espaces en courant. Rappelez-vous : il peut y avoir un ennemi derrière chaque mur ; il vaut donc mieux s'arrêter avant chaque angle et regarder ce qu'il y a plus loin (voir le chapitre Déplacement en équipe – Reconnaissance). Les escaliers sont un autre obstacle qui exige l'attention du soldat. Cet obstacle est décrit dans le chapitre Déplacement en équipe – Reconnaissance – Situation standard.

Déplacement en équipe

Reconnaissance

La reconnaissance dans des bâtiments est étroitement liée à une activité de combat. Pour plus de détails, voir le chapitre Attaque en équipe – Situations courantes – Reconnaissance.

Mouvement vers l'avant



Figure 33

Le déplacement en avant de l'équipe est limité par l'étréitesse des lieux : il est impossible d'avoir une quelconque formation d'escouade. Par conséquent, il est utile de diviser l'équipe en deux groupes égaux. Le premier groupe regarde devant lui, tandis que le second se préoccupe de l'arrière (figure 33). Un soldat du second groupe (le n° 4) devrait se placer dans une position où il est à même de soutenir le groupe de tête par des tirs de couverture, le cas échéant.

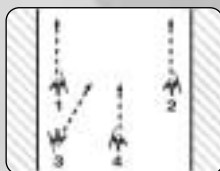


Figure 34

Pour avancer, suivez la figure 34. D'abord, déplacez le soldat 1. Si vous souhaitez couvrir son mouvement, faites pivoter le soldat 4 vers l'avant. Ensuite, déplacez le soldat 2 et, tout de suite après, le n° 4. Celui-ci peut être couvert par le n° 2. Enfin, déplacez le n° 3 dans l'espace entre les numéros 1 et 4.

Fondamentalement, vous avez deux soldats qui se déplacent le long d'un passage. Tous deux visent vers l'avant mais, de temps à autre, ils contrôlent leurs arrières. Pendant leur progression, ils se couvrent successivement l'un l'autre.

Déplacement dans de grandes salles

Des règles similaires s'appliquent à la traversée de grandes salles. Il est essentiel de se déplacer le long des murs et de surveiller toutes les entrées par lesquelles des ennemis pourraient approcher. Pour plus de détails, voir Combat rapproché – combat de rue.

Retraite

Si jamais vous rencontrez une trop forte opposition, vous pouvez toujours battre en retraite. Toute tentative de retraite dans des bâtiments est compliquée par l'étréitesse des lieux. Retirez-vous en longeant les murs, avec une couverture au milieu du passage.

Une autre possibilité consiste à se retirer le long d'un mur tandis que l'autre membre de l'équipe, placé contre le mur opposé, assure la couverture.

La couverture doit être assurée par une arme automatique (mitraillette, mitrailleuse, etc.). En cas de forte concentration de soldats ennemis, il est utile de lancer une grenade à retardement avant d'entamer la retraite. Ce sera sûrement une désagréable surprise pour l'attaquant de trouver à votre place une grenade sur le point d'exploser. Mais n'utilisez jamais de grenades allemandes pour cela.

Tir

Efficacité des armes

Mitraillette ou fusil automatique

Les échanges de coups de feu dans les bâtiments sont dominés par les mitrailleurs au même titre que les fusils à lunette dominent le combat à longue distance. Les avantages de la mitrailleuse sont sa grande cadence de tir, son chargeur de grande capacité et la rapidité et la facilité avec laquelle cette arme peut être manipulée. Veillez à toujours la recharger, même après les rencontres les plus brèves avec l'ennemi. Il n'y a rien de pire que de tomber à court de munitions au cours d'un échange.

Mitrailleuse

En dépit de sa lourdeur de manipulation, la mitrailleuse peut s'avérer très efficace dans les combats d'intérieur. Elle est surtout utile pour les tirs de couverture, ou pour une position de tir fixe. Elle ne convient pas dans les mouvements rapides d'attaque ou de défense.

Pistolet

Contrairement aux autres situations, les combats d'intérieur se prêtent bien à l'utilisation du pistolet, où ce dernier peut s'avérer relativement efficace.

Fusil

Le fusil n'est pas très utile dans les combats d'intérieur. Sa faible cadence de tir et la faible capacité de son chargeur le confinent dans des rôles de soutien.

Tir camouflé

Le tir camouflé est handicapé par l'étroitesse du champ de vision. Si vous choisissez d'utiliser un sniper dans des bâtiments, veillez à lui adjoindre un soldat équipé d'une arme automatique.

Attaque en équipe – Situations courantes

Reconnaissance

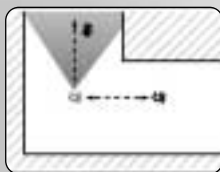


Figure 35

Lors des reconnaissances, vous vous retrouverez souvent en train de tirer des salves brutales ou de lancer des grenades aux endroits que vous souhaitez fouiller. N'oubliez pas que l'ennemi peut se cacher à chaque coin de mur ; il vous faut donc progresser prudemment.

Dans vos déplacements à l'intérieur d'un bâtiment, la question qui ne doit pas vous quitter est : « Qui peut bien se cacher derrière le prochain mur ? ». Il serait intéressant de vous inspirer des conseils fournis par les figures 35, 36, et 37.

La figure 35 montre comment négocier un angle en L. Pénétrez très rapidement dans le couloir (par des pas latéraux rapides). Le mieux est de jeter un coup d'œil rapide, de tirer une fois à la mitrailleuse ou de lancer une grenade, puis de reculer. Rechargez rapidement votre mitrailleuse et jetez un nouveau coup d'œil. Au lieu de pas latéraux rapides, vous pouvez procéder par des culbutes latérales.

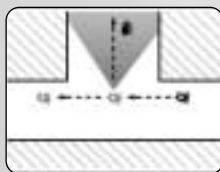


Figure 36

La figure 36 montre comment effectuer une reconnaissance dans des couloirs se rejoignant en T. Pénétrez dans le couloir par des pas latéraux rapides, tirez une fois à la mitraillette ou lancez une grenade, puis retirez-vous de l'autre côté du passage. Rechargez rapidement votre arme et jetez un nouveau coup d'œil. Au lieu de pas latéraux rapides, vous pouvez procéder par des culbutes latérales.

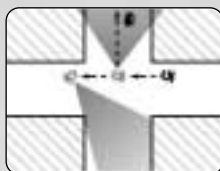


Figure 37

Cette illustration montre comment négocier une jonction entre deux passages. Commencez la manœuvre par des pas latéraux rapides pour pénétrer dans le passage, ou mieux : jetez juste un coup d'œil, tirez une fois à la mitraillette ou lancez une grenade et retirez-vous. Tournez-vous de l'autre côté. Rechargez rapidement votre arme, attendez un moment et jetez un nouveau coup d'œil. Au lieu de pas latéraux rapides, vous pouvez procéder par des culbutes latérales.

Traversée de ruelles étroites



Figure 38

S'il y a des ennemis dans la rue comme dans la figure 38, faire avancer votre équipe serait la mettre en péril. Procédez comme suit. Premièrement, placez l'une de vos équipes dans une position telle qu'elle puisse regarder dans l'allée depuis le côté, puis, avec un autre soldat, passez devant l'allée (pas latéraux) et tirez une salve à la mitraillette ou lancez une grenade. Continuez jusque de l'autre côté. Ne vous arrêtez pas et ne faites pas marche arrière !

Entrée et sortie de pièces



Figure 39

Les pièces peuvent receler diverses surprises. Lorsque vous pénétrez dans une pièce, suivez la méthode décrite précédemment sous Traversée de ruelles étroites. Après l'explosion de la grenade ou votre tir, un soldat pénètre dans la pièce et l'arrose d'une salve de mitraillette, comme illustré à la figure 39. Mettez-vous alors rapidement de côté pour laisser passer le membre suivant de l'équipe. Le nombre d'hommes à déployer dans la pièce sera fonction de la taille de celle-ci et du nombre d'ennemis.

Si possible, quittez les pièces par les passages que vous avez déjà nettoyés. Si vous devez pénétrer dans des passages encore inexplorés, commencez par lancer une grenade. Il sera également utile de bien étudier le plan du bâtiment et d'essayer de trouver d'autres passages.

Montée et descente d'escaliers



Figure 40

Les escaliers sont les seuls obstacles dans les bâtiments contre lesquels vous pouvez utiliser une grenade allemande. Déplacez-vous très lentement jusqu'au bord des marches et lancez la grenade sur les marches ou le palier (figure 40). Mettez-vous à l'abri ! Après l'explosion, glissez-vous prudemment jusqu'au bord en compagnie de deux autres membres de l'équipe (comme couverture).

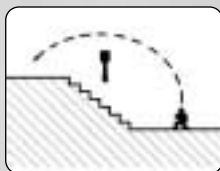


Figure 41

La méthode illustrée à la figure 41 s'applique aussi à la montée d'escaliers. Ne lancez pas de grenades sur les marches, cependant.

En cas d'urgence, vous pouvez utiliser des grenades britanniques à retardement, mais veillez à ce qu'elles ne redescendent pas les marches !

Utilisation de grenades et explosifs

Grenades

Dans les bâtiments, utilisez uniquement des grenades britanniques, sauf dans des cas spécifiques. Faites rebondir les grenades sur les murs pour les lancer derrière les angles de murs.

Mines

Les mines ne sont pas très utiles dans les bâtiments. Elles permettent de créer différents pièges, mais comme les escarmouches sont très rapides, les mines ne sont pas vraiment la meilleure façon d'éliminer les ennemis.

Charges à retardement

Ce type d'explosif convient pour détruire des cibles spécifiques, pas pour le combat direct.

Bazookas et Panzerfausts

Si vous n'êtes pas absolument sûr de ce que vous faites, n'utilisez pas ces armes dans des bâtiments !!!

Conseils

- *Avant de mener une action individuelle, planifiez-la soigneusement et n'oubliez pas les autres membres de l'équipe. Seule une coopération de l'ensemble de l'équipe pourra vous mener à la victoire.*
- *Mitraillettes et grenades dominant lors des combats dans les bâtiments.*
- *Couvrez toujours vos arrières.*
- *Aucune des situations standard ci-dessus n'apporte la réponse à tout. Alors, sachez improviser !*

UTILISATION DE VÉHICULES AU COMBAT

Les véhicules procurent à l'équipe un avantage considérable dans les combats contre l'ennemi. Le seul inconvénient est la concentration de vos hommes en un seul endroit, avec le risque de décimer l'équipe en cas d'accident ou de frappe ennemie. Ce risque est moindre lorsque l'équipe utilise du matériel blindé.

Véhicules non blindés

L'utilisation de véhicules non blindés au combat est très limitée, car l'infanterie ennemie peut facilement les détruire. Ces véhicules ne serviront donc qu'au transfert. L'utilisation de véhicules blindés et le lien avec la reconnaissance sont décrits dans le chapitre Utilisation de véhicules au combat – Véhicules blindés.

Automobiles

Utilisées uniquement pour le transfert.

Jeeps

Les jeeps peuvent être utilisées comme postes d'artillerie légère. Elles sont rapides mais très vulnérables.

Motos et side-cars

Ces véhicules peuvent servir de postes d'artillerie légère. Les motos sont rapides, mais très vulnérables. Elles sont équipées d'une mitrailleuse très efficace.

Camions

Si vous devez combattre à partir d'un camion, tirez depuis la benne. Ce véhicule est relativement lent et très vulnérable.

Véhicules blindés

Les véhicules blindés sont très résistants aux armes d'infanterie ; ils peuvent s'avérer très utiles dans l'accomplissement de vos tâches.

Transporteurs blindés

Un transporteur convenablement blindé protège efficacement deux membres de l'équipe et en protège en partie deux autres contre les tirs ennemis. Le transporteur est en outre équipé d'une mitrailleuse lourde offrant à l'équipe un tir de soutien important. Il ne peut être détruit que par des armes lourdes (bazooka, char, etc.). Pour plus d'informations, voir Stratégie de combat contre les véhicules et blindés ennemis.

Chars

Comme le transporteur blindé, le char résiste aux armes d'infanterie et certains modèles plus récents peuvent même survivre aux tirs d'armes lourdes. La commande de la tourelle est relativement simple, mais la conduite du char exige de la pratique et une connaissance de la machine.

Situations courantes

Reconnaissance dans un véhicule

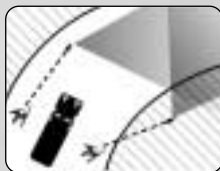


Figure 42

L'obstacle le plus courant est un simple virage. Même les virages les plus courts peuvent cacher un char en embuscade ou un soldat avec un panzerfaust (voir figure 42). Commencez par placer un soldat à l'extérieur du virage et envoyez-en un autre à travers le terrain. Si le passage par le terrain est impossible, avancez le long de l'intérieur du virage, sur la route. L'autre soldat doit être équipé d'une arme antichar (bazooka, panzerfaust).

Attaque avec un véhicule blindé



Figure 43

Voir figure 43. Choisissez deux soldats de l'escouade et équipez au moins l'un d'eux d'une arme antichar. Avancez et écartez-vous peu à peu. Pendant ce temps-là, le mitrailleur du véhicule blindé cherche les cibles d'infanterie, sous le couvert d'un soldat d'infanterie. Le soldat antichar peut alors détruire les chars qu'il aperçoit. Si vous le pouvez, attaquez les équipages ennemis avant qu'ils soient à bord des chars. Un char sans équipage n'est jamais qu'un gros tas de ferraille.

Conseils

- Ne vous mettez jamais sur le chemin de votre véhicule. Ça fait mal !
- Ne négligez jamais la reconnaissance.
- Utilisez les options et conseils fournis dans ces chapitres.
- Si vous décidez de mener une action individuelle, planifiez-la soigneusement et n'oubliez pas les autres membres de l'équipe. Seul un travail d'équipe pourra vous mener à la victoire.
- Utilisez les armes montées sur les véhicules.
- Couvrez toujours vos arrières.
- Aucune des méthodes décrites dans les situations courantes n'est absolue. Improvisez !

STRATÉGIE DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES ET BLINDÉS ENNEMIS

Les véhicules et équipements blindés peuvent vous poser pas mal de problèmes. Quelques tirs d'armes d'infanterie suffisent généralement pour détruire des véhicules non blindés, mais pour les véhicules blindés et les chars, il faut prendre des contre-mesures.

Armes anti-véhicules

Armes d'infanterie

Les armes d'infanterie telles que les fusils et mitraillettes sont très efficaces contre des véhicules non blindés, mais quasiment inutiles contre des véhicules blindés.

Armes spéciales antichars

Les armes spéciales antichars sont lourdes et inadaptées pour le combat contre des troupes ennemies, mais sont idéales pour détruire un Tiger !

Bazookas

Le bazooka est un système antichar rechargeable. Il n'est pas très précis, mais c'est votre meilleur ami contre les chars ennemis.

Panzerfausts

C'est un système antichar à un coup. Il n'est pas très précis, mais, à nouveau, il sera efficace lorsque vous en aurez besoin. En outre, il est plus léger qu'un bazooka.

Mines antichars

Ce sont des armes encombrantes mais efficaces contre les chars. Posez au moins deux mines sur la route du char pour être sûr de le toucher.

Véhicules non blindés

Ils sont faciles à voler pour vos hommes, à l'exception de la moto armée.

Automobiles, jeeps, camions

Ces véhicules peuvent être détruits par n'importe quelle arme. Les deux grands dangers sont l'explosion du réservoir de carburant et la capture par l'ennemi.

Motos et side-cars

Si vous laissez la mitrailleuse installée sur la moto tirer en premier, cela pourrait vous poser des problèmes. Éliminez les hommes d'équipage dès que vous les repérez.

Véhicules blindés

Ces véhicules sont très bien protégés. Leur destruction par l'infanterie est donc très difficile.

Transporteurs blindés

Les armes d'infanterie ne peuvent rien contre l'équipage du transporteur blindé. Une bonne solution consiste à utiliser un sniper pour éliminer le mitrailleur. Un homme équipé d'une arme antichar peut ensuite détruire le véhicule lui-même.



Figure 44

Chars

Les armes d'infanterie ne peuvent pas endommager les chars. Ils sont également assez difficiles à détruire avec des armes spécialisées. Une méthode est décrite dans le chapitre Situations courantes et la figure 44 montre les points faibles d'un char (couleur grise).

Situations courantes

Comment détruire un char

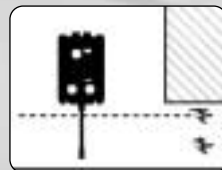


Figure 45

Placez vos soldats comme illustré par la figure 45. Placez un soldat armé d'un bazooka derrière un accident de terrain et adjoignez-lui un homme armé d'une mitrailleuse. Dès que le char traverse la ligne indiquée sur le dessin, portez-lui un coup fatal dans le flanc.

Conseils

- Manipulez les armes antichars avec soin ; elles sont très dangereuses et peuvent avoir des effets très déplaisants.
- Couvrez toujours vos arrières.

CREDITS

ILLUSION SOFTWARES

PROGRAMMATION PRINCIPALE

MICHAL BAČÍK

MODELAGE 3D

PETER KUBEK
RADEK BOUZEK

GRAPHISMES 2D

MARTIN BENEŠ

ANIMATIONS 3D

JAN ŽATECKÝ

EFFETS SONORES

MICHAL CHOVANEC
PETR NEVMEC

CONCEPTION

RADEK BOUZEK
MICHAL BAČÍK

SONS

MARTIN BENEŠ
MICHAL CHOVANEC

NIVEAUX

RADEK BOUZEK
PETER KUBEK
TOMÁŠ PLUHARÍK
MARTIN TUMA

PRODUCTION

PETR VOCHOZKA

GUIDE DU JOUEUR

RADEK BOUZEK
TOMÁŠ PLUHARÍK

TRAVAIL ADDITIONNEL

PAVEL ŠIRŮČEK
TOMAS HREBIČEK
PAVEL PROCHÁZKA
DANIEL VÁVRA
ROMAN HLADI
PETR OLŠANSKÝ
VÁCLAV KRÁL

TESTEUR PRINCIPAL

TOMÁŠ PLUHARÍK

TESTEURS

MICHAL AXMANN
MARTIN BARTKO
ALEŠ FILKA
ONDŘEJ NÝDRLE
JIRÍ JUNEK
PETR BOHUMEL
DAVID DRESLER
VIKTOR PROCHÁZKA

LONELY CAT GAMES

DELUXE EDITION CONVERSION

PROGRAMMATION

MICHAL BAČÍK
JIRÍ VRUBEL

GRAPHISMES

MICHAL HOCHMAJER

TESTS

PETR ZAPLETAL
VIKTOR PROCHÁZKA
JAN KITTLER
MICHAL AXMANN
CARSTEN REIS
JURAJ BAČÍK

TAKE2 UK

RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT

LUKE VERNON

PRODUCTEUR

ANDREW MORLEY

RESPONSABLE OPÉRATIONS GROUPE

JON BROADBRIDGE

COORDINATEUR PRODUCTION GROUPE

CHRIS MADGWICK

**COORDINATRICE PACKAGING
GROUPE**

JOANNA FOSTER

**RESPONSABLE CONCEPTION
GROUPE**

JAMES CROCKER

TAKE 2 GERMANY

**VP MARKETING
INTERNATIONAL**

CHRISTOPH HARTMAN

**CHEF DE PRODUIT
INTERNATIONAL**

GABRIEL WUNDERLICH

**COORDINATEUR PRODUIT
INTERNATIONAL**

KARL UNTERHOLZNER

TAKE 2 FRANCE

RESPONSABLE MARKETING

NASKO FEJZA

RESPONSIBLE RP

EMMANUEL TRAMBLAIS

CHEF DE PRODUIT

OLIVIER BEAUDELIN

**RESPONSABLE LOCALISATION
FRANÇAISE**

MATTHIAS BELLONE

TAKE 2 QA EUROPE

RESPONSABLE AQ

MARK LLOYD

SUPERVISEURS AQ

PAUL BYERS

TIM BATES

KEV HOBSON

TESTEURS H&D DELUXE

CHARLIE KINLOCH (PRINCIPAL)

JONATHAN STONES

MICHAEL EMENY

PAUL BYERS

ROB DUNKIN

PHIL DEANE

MATT HEWITT

TESTEURS SUPPLÉMENTAIRES

ANDY MASON

PHIL ALEXANDER

KIT BROWN

MICHAEL BLACKBURN

DENBY GRACE

LEE JOHNSON

PHIL DEANE

JIM CREE

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contacter notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

CONTACTS :

- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

VOTRE SYSTÈME :

- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : 08.25.15.00.26 (0,98 F/mn TTC quelle que soit la provenance de l'appel en France métropolitaine)
+ 33 (0)1.41.06.59.95 (pour la Belgique, le Luxembourg et la Suisse)
(du lundi au vendredi de 10h00 à 18h00, le samedi de 13h00 à 18h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48
A l'attention du
Service Technique
TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail : take2sav@loisir.net

Courrier : TEOFIL
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE
6, Bd du Général LECLERC
92115 Clichy Cedex

Site Internet : www.take2games.com

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »

Serveur Vocal * 08.92.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2
* 2.21 Frs / Mn

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE

Cette GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE (ce Contrat), y compris la Garantie limitée et autres stipulations particulières, est un accord juridique entre Vous (individu ou entité) et Illusion Softworks, Lonely Cat Games et Take 2 Interactive Software, (collectivement, le Propriétaire) en ce qui concerne ce produit logiciel et les matériaux contenus dans celui-ci et qui s'y rapportent. Votre acte d'installation et/ou de toute autre utilisation du logiciel constitue Votre contrat auquel vous serez lié par les conditions de ce Contrat. Si Vous n'êtes pas d'accord avec les conditions de cet Accord, veuillez retourner immédiatement l'emballage, le logiciel et tous les matériaux qui les accompagnent (y compris tout le matériel, les guides et autres matériaux écrits et emballages) là où Vous les avez obtenus, accompagnés de votre ticket de caisse, pour obtenir un remboursement intégral.

ATTRIBUTION DE LICENCE NON EXCLUSIVE LIMITEE. Cet Accord Vous permet d'utiliser une (1) copie du/des programme(s) logiciel(s) (le LOGICIEL) compris dans cet emballage pour votre utilisation personnelle sur un ordinateur unique à domicile ou un ordinateur portable. Le LOGICIEL est utilisé sur un ordinateur lorsqu'il est chargé dans la mémoire temporaire (c.-à-d. la mémoire vive -RAM-), ou installé dans la mémoire permanente (par ex. disque dur, CD-ROM ou autre périphérique de stockage) de cet ordinateur. L'installation sur un serveur de réseau est strictement interdite, sauf si vous obtenez du Propriétaire une licence spéciale et individuelle pour réseau. Cet Accord ne tiendra pas lieu de licence spéciale et individuelle pour réseau susmentionnée. L'installation sur un serveur de réseau constitue une utilisation, laquelle devra être conforme aux conditions de cet Accord. Cette licence n'est pas une vente du LOGICIEL d'origine ou de toute autre copie qui s'y rattache. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, louer, prêter ou de quelque autre manière que ce soit transférer le LOGICIEL et/ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à tout autre individu ou entité.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à ce LOGICIEL et le/les guide(s) l'accompagnant, ainsi que les emballages et autres matériaux écrits (collectivement, les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS), y compris, mais sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication, noms de fabrications, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, cadres, travaux d'art, effets sonores, musiques et droits moraux. Le LOGICIEL et MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS sont protégés par les lois de copyright des Etats-Unis et les traités et lois de copyright en vigueur à travers le Monde. Tous les droits sont réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Propriétaire. Toute personne qui copiera ou reproduira la totalité ou une partie du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, de quelque manière ou moyen que ce soit, violera consciemment les lois du copyright et sera passible de poursuites civiles ou criminelles. Il est interdit de vendre, de louer, de prêter ou de transférer de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à un autre individu ou une autre entité.

SAUVEGARDE OU ARCHIVAGE DU LOGICIEL. Quand vous aurez installé le LOGICIEL sur la mémoire permanente d'un ordinateur, vous pourrez conserver et utiliser le/les disque(s) d'origine et/ou le CD-ROM (le Support de stockage) uniquement dans une optique de sauvegarde ou d'archivage.

RESTRICTIONS. En supplément à ce que ce Contrat couvre de manière spécifique, Vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à distribuer des copies du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer, ou prêter le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; ou à exposer publiquement le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. Il est strictement interdit de transmettre le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de manière électronique ou de quelque autre manière que ce soit sur Internet ou par tout autre moyen ou à tout autre tiers. Il est strictement interdit de vendre ou d'utiliser de quelque autre manière que ce soit dans un but lucratif les décors, cartes, niveaux, packs de niveaux, packs supplémentaires, suites, personnages ou autres composants ou éléments basés sur ou correspondant au LOGICIEL ou aux MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. IL EST INTERDIT DE MODIFIER, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. Toute copie du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS non autorisée de manière spécifique dans cet Accord est une violation de cet Accord.

GARANTIE LIMITEE ET RENONCIATIONS DE GARANTIE.

GARANTIE LIMITEE. Le propriétaire garantit que le Support de stockage du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par Votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit Vous trouvez des défauts sur le Support de stockage ou ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou votre ordinateur portable, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si Vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

RECOURS CLIENTELE. Vos recours exclusifs, et la responsabilité entière du Propriétaire, (i) remplaceront tout Support de stockage d'origine par le LOGICIEL ou (ii) par un remboursement intégral du prix payé pour ce LOGICIEL. En ouvrant l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, vous vous engagez par la présente à renoncer à tout autre recours qui vous est possible légalement ou par action ordinaire. Tout recours de ce type auquel vous ne pouvez par renoncer pour une raison publique, vous cédez par la présente, ou céderez lorsqu'ils seront disponibles, au Propriétaire.

RENONCIATIONS DE GARANTIE. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE EXPRESSE DEFINIE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE DONNE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ECRITE, EN CE QUI CONCERNE LES PRODUITS OU TOUT COMPOSANT S'Y RAPPORTANT. TOUTE GARANTIE TACITE POUVANT ETRE IMPOSEE PAR LES LOIS EN VIGUEUR SE LIMITE A TOUS EGARDS A LA GARANTIE

MAXIMALE AUTORISEE ET A LA DUREE DE LA GARANTIE LIMITEE. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS, ET NE GARANTIT PAS LA QUALITE OU LA PERFORMANCE DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS AUTRES QUE LE LOGICIEL ET LES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS DEFINIS PAR LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS OU NE GARANTIT PAS NON PLUS QUE LES 'CAPACITES' DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS REpondront A VOS ATTENTES OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA EN PERMANENCE, NE COMPRENDRA AUCUNE ERREUR, OU QUE LES PROBLEMES SERONT CORRIGES. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS A CE QUE LE LOGICIEL FONCTIONNE DANS UN ENVIRONNEMENT A MULTIPLE UTILISATEURS.

IL NE SERA EN AUCUN CAS POSSIBLE DE CREER AVEC LES INFORMATIONS ORALES OU ECrites OU AVEC LES CONSEILS DONNES PAR LE PROPRIETAIRE, SES REVENDEURS, SES DISTRIBUTEURS, SES DIRECTEURS, SES OFFICIERS, SES EMPLOYES, SES AGENTS, SES CONTRACTUELS OU SES FILIALES TOUTE AUTRE GARANTIE OU TOUTE EXTENSION OU DEVELOPPEMENT DE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A ATTENDRE QUOI QUE CE SOIT DE CES INFORMATIONS OU DE CES CONSEILS.

CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'IMPOSITION DE LIMITES SUR LE TEMPS DE DUREE D'UNE GARANTIE TACITE, LA LIMITE CI-DESSUS PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS DONNE DES DROITS JURIDIQUES PARTICULIERS ET IL EST POSSIBLE QUE VOUS BENEFICIEZ D'AUTRES DROITS LEGAUX QUI VARIERONT EN FONCTION DU PAYS.

LIMITATION DE RESPONSABILITE. SELON LE MAXIMUM AUTORISÉ PAR LA LOI EN VIGUEUR, ET SANS PRENDRE EN COMPTE L'ÉCHEC OU LA RÉUSSITE DE L'OBJECTIF PRIMORDIAL DU RECOURS PRÉALABLEMENT DÉFINI, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS OU FILIALES OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE IMPLIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, NE SAURONT ETRE TENUS POUR RESPONSABLES DE QUELQUES DEGATS QUE CE SOIT Y COMPRIS, ET SANS S'Y LIMITER, DIRECTS OU INDIRECTS ; SECONDAIRES ; OU IMPORTANTS, DANS LE CAS DE DOMMAGES LIES A UN PREJUDICE PERSONNEL, AUX EFFETS PERSONNELS, A LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, A LA PERTE D'EXPLOITATION, A LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, A LA PERTE DE TEXTE OU DE DONNEES CONSERVEES OU UTILISEES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU DE REPRODUCTION DU TEXTE OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE LIEE A L'UTILISATION OU A L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DE CE LOGICIEL. CETTE LIMITE DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME SI VOUS-MEME OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE A INFORME LE PROPRIETAIRE OU TOUT AUTRE REPRESENTANT AUTORISE DE CELUI-CI DE LA POSSIBILITE DE CES DEGATS. MEME SI CEUX-CI SONT CAUSES PAR, OU RESULTENT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, INDIVIDUELLE OU PARTAGEE DE SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS, CONTRACTUELS OU FILIALES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DE DEGATS SECONDAIRES OU IMPORTANTS, LA LIMITE CI-DESSUS OU L'EXCLUSION PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

SUPPORT PRODUIT ET MISE À JOUR.

Ce LOGICIEL est conçu pour être facile d'utilisation et le Propriétaire fournit une assistance limitée au produit, telle qu'elle est définie dans les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS.

JURIDICITION. LES LOIS ANGLAISES REGISSENT CET ACCORD, QUEL QUE SOIT LE CHOIX DE PRINCIPES JURIDIQUES DE CHAQUE PAYS, AVEC UN FORUM ET UN LIEU DE JUGEMENT A LONDRES, ANGLETERRE. Cet accord ne peut être modifié que par un instrument écrit spécifiant quelle est la modification, et exécuté par les deux parties. Au cas où une disposition de cet Accord soit déclaré inexécutoire, celle-ci devra être appliquée au maximum, et les autres dispositions de cet Accord demeureront entièrement en vigueur.

ACCORD ENTIER. Cet Accord représente l'accord entier entre les parties, et remplace toute communication orale ou écrite, toute proposition ou accord préalable entre les parties ou tout revendeur, distributeur, agent ou employé.

RÉSILIATION. Cet Accord est valable jusqu'à sa résiliation. Cet Accord cesse automatiquement (sans autre avertissement) si Vous ne respectez pas les dispositions de l'Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et toutes les copies et reproductions du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et en effaçant et en purgeant de manière permanente le LOGICIEL de tout serveur client ou de l'ordinateur sur lequel il a été installé.

RECOURS ÉQUITABLES. Vous convenez par la présente, que si les conditions de cet Accord ne sont pas exécutées spécifiquement, le Propriétaire sera irrémédiablement endommagé, et par conséquent vous acceptez que le Propriétaire aura le droit, sans obligation, autre sécurité, preuve des dégâts, à des recours équitables adéquats en ce qui concerne tout (tous) manquement(s) à cet Accord, en supplément à tout autre recours disponible.

PROPRIÉTAIRE. Si vous avez quelque question que ce soit sur cet Accord, les matériaux accompagnateurs, ou autre, veuillez contacter par écrit :

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street, Windsor
Berkshire, SL4 1EN
Royaume-Uni

© 2002 Illusion Softworks. Hidden and Dangerous, le logo Hidden and Dangerous, Illusion Softworks et le logo Illusion Softworks sont des marques commerciales d'Illusion Softworks, tous droits réservés. Lonely Cat Games et le logo Lonely Cat Games sont des marques commerciales de Lonely Cat Games, tous droits réservés. Take 2 Interactive Software, le logo Take 2 sont des marques commerciales de Take 2 Interactive Software, tous droits réservés. Édité par Take 2 Interactive Software. Développé par Illusion Softworks et Lonely Cat Games. GameSpy Arcade est ©1994-2002 GameSpy Industries, Ltd. Le logo GameSpy et "GameSpy" sont des marques commerciales de GameSpy Industries, Ltd.

Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques déposées et noms de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Produit au Royaume-Uni.