

Dreamcast™



Dreamcast.



HIDDEN & DANGEROUS



MANUAL / MANUEL / HANDBUCH

Introduction	35
Pour commencer	36
Fonctions du VM	38
Fonctions du Vibration Pack	38
Commandes par défaut	38
Commencer une campagne	43
Ecrans des menus	43
Sélection des campagnes	43
Sélection des missions	43
Compétences des soldats	43
Sélection du matériel	44
Briefings	45
Configuration de l'équipe	45
Débriefing	45
Action à l'écran	46
Informations à l'écran	46
Options caméra	46
Utilisation des soldats sur le terrain	46
Carte à l'écran	48
Voir la carte	48
Informations de la carte	49
Programmation des soldats sur la carte	50
Commandes de la carte	50
Terminer une mission	52
Annexe	52
Matériel	52
Uniformes	54
Armes et explosifs	55
Véhicules	60
Conseils & astuces	62
Crédits	63

Introduction

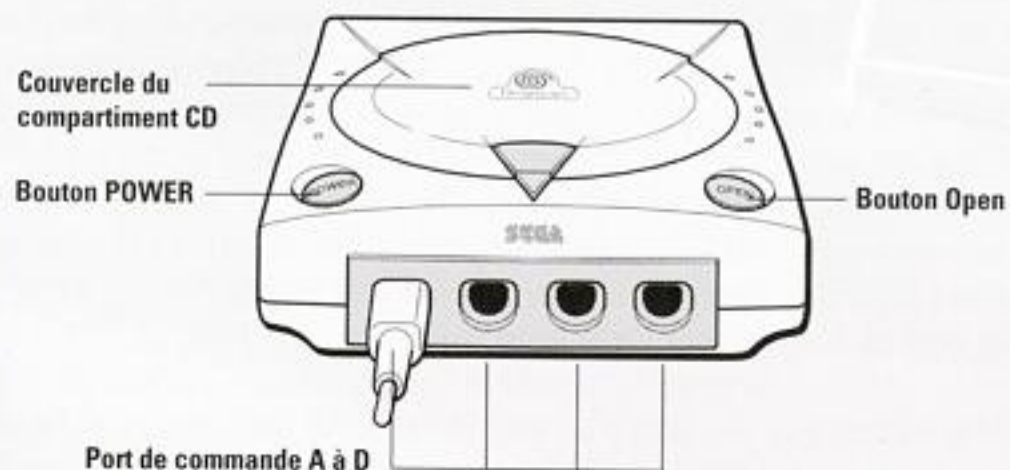
Les débuts des forces SAS (Special Air Service) David Stirling, 24 ans, soldat de la Garde écossaise, débarqua en Afrique du Nord à la fin de l'année 1940 en tant que membre de la Layforce (8 Commandos). A l'époque les Forces Spéciales étaient considérées comme une perte de main-d'œuvre et de matériel, et à son arrivée, la Layforce fut rapidement démantelée. Seul restait le nom. Au cours de son entraînement au saut en parachute, Stirling se blessa et fut hospitalisé pendant deux mois. Pendant son séjour à l'hôpital, il consacra une grande partie de son temps à élaborer des techniques qui permettraient à de petits groupes d'intervention d'attaquer des bases aériennes et logistiques derrière les lignes ennemies. A sa sortie d'hôpital, Stirling se rendit au quartier général du haut commandement afin d'exposer ses idées sur les forces d'attaque. Selon lui, les formations de la taille d'un bataillon utilisées pour les attaques amphibies étaient trop lourdes pour ce type d'opérations. Il pensait que seules de petites unités pouvaient pénétrer discrètement les bases ennemies et attaquer en faisant usage de bombes à retardement. Trois jours plus tard, Stirling était de retour au QG, avec la permission de recruter 6 officiers et 60 hommes de la Layforce afin d'établir un camp d'entraînement dans la région du Canal de Suez. Ce commando indépendant devait être baptisé Détachement L Brigade « Special Air Service ». On opta pour le titre de Brigade SAS pour convaincre les services d'espionnage allemand que la 8ème armée disposait d'une brigade aérienne.

La première mission du Détachement L consistait à rassembler des informations secrètes et détruire tout avion allemand qu'il rencontrerait sur son passage. Au cours de la nuit du 16 au 17 novembre 1941, 66 hommes furent parachutés par mauvais temps dans le désert nord-africain. Incapable de faire exploser des avions en raison de la perte de containers à explosifs lors du saut, Stirling décida de constituer 5 groupes et de poursuivre le travail de reconnaissance. Des 66 hommes présents au début de l'opération, seuls 22 survécurent. Par la suite, Stirling et son groupe s'associèrent à l'Escadron A du groupe du désert à long rayon d'action (Long Range Desert Group). Stirling serait à la tête d'un groupe d'intervention de 10 hommes pour attaquer la base aérienne de Sirte, tandis qu'une seconde unité attaquerait El Agheila le 14 décembre 1941 et une troisième attaquerait Agedabia une semaine plus tard. Alors qu'ils approchaient de leur cible, Stirling divisa son groupe, envoyant 10 de ses hommes, avec à leur tête son second Paddy Mayne, attaquer la base aérienne de Tamet, tandis qu'il se dirigeait sur Sirte avec le reste de ses troupes. Cette nuit-là, les troupes de reconnaissance de Stirling à Sirte perturbèrent la tranquillité des Italiens qui tirèrent dans toutes les directions. Stirling ne put que se mettre à l'abri et regarder ce spectacle. Le lendemain, il observa l'évacuation de la base par les Italiens. Espérant que les autres groupes aient été plus chanceux, le

groupe de Stirling se rendit au lieu de rendez-vous. A Tamet, Mayne et 5 hommes placèrent des bombes dans 23 avions en 15 minutes. Lorsqu'il ne resta plus aucune bombe, Mayne monta dans le cockpit du 24ème avion et enleva une partie du tableau de bord à mains nues. Cette anecdote a fait histoire dans les annales des forces SAS. L'attaque d'El Agheila causa la destruction de 30 camions et le raid d'Agedabia s'acheva en apothéose avec la destruction de 37 chasseurs bombardiers italiens de type CR42. C'est ainsi que les forces SAS virent le jour. Dès la fin de 1941, elles avaient détruit plus de 100 avions ennemis. A la fin de 1942, le Détachement reçut officiellement le statut de régiment 1 SAS. Des volontaires de 8 Commandos, des Forces Françaises Libres, vinrent grossir les rangs, ainsi que des Polonais et des Grecs. Lors des opérations en Afrique du Nord, les forces SAS détruisirent plus de 400 avions ennemis et contraignirent un grand nombre de troupes à protéger leurs bases aériennes et lignes de communication. Les forces SAS continuèrent à effectuer d'importantes missions clandestines qui occasionnèrent de nombreuses pertes et destructions dans les lignes ennemies. Vous avez maintenant l'occasion d'entrer dans les rangs des forces SAS : un monde clandestin et très dangereux...

Pour commencer

Lorsque vous aurez appuyé sur le bouton START de l'écran-titre, vous verrez apparaître une liste d'options. Utilisez haut et bas sur la croix multidirectionnelle pour sélectionner une option. A l'aide du bouton A, sélectionnez une option mise en surbrillance. Selon l'option mise en surbrillance, les touches gauche et droite peuvent être utilisées pour modifier la configuration de l'option. Si vous appuyez sur le bouton B, vous annulerez l'option actuellement en surbrillance ou retournerez au menu précédent.



COMMENCER LA PARTIE

Lorsque vous commencez votre première partie, il vous sera demandé de créer un « Profil de joueur ». Si vous avez un VM branché contenant un profil de partie Hidden & Dangerous, il vous sera possible de le sélectionner à partir de ce menu.

OPTIONS

Vous pouvez sélectionner ici la configuration du jeu, le son et les options de jeu.

Sélection joueur

Choisissez cette option pour charger un profil de joueur préalablement sauvegardé ou pour commencer une nouvelle partie en créant un nouveau joueur. Sélectionnez le joueur préalablement sauvegardé pour le charger ou sélectionnez < créer nouveau > pour commencer une nouvelle partie. A l'aide des boutons haut et bas de la croix multidirectionnelle, saisissez le nom du joueur puis appuyez sur le bouton START pour valider ce nom.

Si vous souhaitez effacer un joueur existant, mettez son nom en surbrillance et appuyez sur le bouton X pour l'effacer.

Options de jeu

Vous pouvez accéder aux options de jeu à partir du menu Pause :

Définir ligne de visée :	utilisée pour activer/désactiver la ligne de visée des armes des soldats.
Inverser l'axe des ordonnées :	utilisée pour inverser l'axe des ordonnées lors de la visée
Vibration pack :	utilisée pour activer/désactiver le vibration pack s'il est branché

Effets sonores

Mode sonore :	utilisée pour sélectionner stéréo ou mono
Volume musique :	utilisée pour ajuster le volume de la musique du jeu
Volume effets sonores :	utilisée pour ajuster le volume sonore du jeu



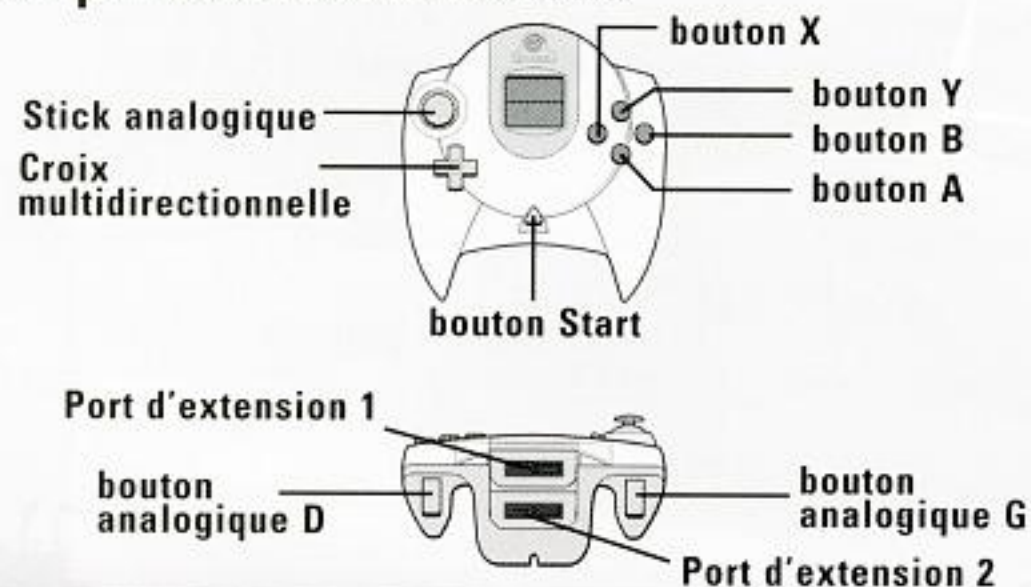
Fonctions du VM

N'éteignez pas votre Dreamcast™ ni ne débranchez la manette ou d'autres périphériques lorsque vous chargez ou sauvegardez un fichier VM sur la carte mémoire. Un fichier Hidden and Dangerous nécessite 11 blocs de mémoire libres. Votre profil de joueur sera sauvegardé sur la carte mémoire à la fin de chaque mission. Vous serez informé si la carte mémoire ne contient pas assez de blocs de mémoire libres. Si vous avez branché plusieurs cartes mémoire, vous pouvez choisir celle sur laquelle vous souhaitez enregistrer vos données. Avant de créer un nouveau profil de joueur, accédez au menu des options afin de sélectionner la carte sur laquelle vous voulez enregistrer le prochain fichier de joueur créé. Si vous terminez une mission et que vous n'avez pas de carte mémoire branchée, un code d'accès vous sera donné. Veuillez le copier sur une feuille de papier. Lors de votre prochaine partie de Hidden and Dangerous, vous devrez saisir ce code sous le nom d'un nouveau joueur, puis appuyer sur le bouton START. Vous retrouverez ainsi la partie là où vous l'aviez laissée.

Fonctions du Vibration Pack

N'éteignez pas votre Dreamcast™ ni ne débranchez la manette ou d'autres périphériques lorsque vous insérez le Vibration Pack. Vous pouvez activer ou désactiver le Vibration Pack à partir du menu des options.

Commandes par défaut de la manette



Commandes de navigation dans les menus :

Navigation menus pour mettre en

surbrillance options and icônes

Accepter option en surbrillance

Revenir au menu précédent

Ajouter ou retirer des munitions d'une arme

mise en surbrillance, selon qu'au moins une

arme de ce type est sélectionnée

Afficher des informations sur le soldat

Accéder au menu suivant ou accepter la

sélection automatique si ok n'est pas disponible

Touche directionnelle numérique

HAUT / BAS / GAUCHE DROITE

Bouton A (barre coulissante pour basculer)

Bouton B

Bouton X (armes en surbrillance)

Bouton X (avec les icônes soldat mises en surbrillance durant la configuration de l'équipe)

Bouton START

Commandes du jeu :

Le bouton analogique est utilisé conjointement avec d'autres boutons pour alterner.

Avancer

Bouton Y

Reculer

Bouton A

Pas à droite

Bouton B

Pas à gauche

Bouton X

Sauter

Bouton analogique G + bouton Y

Basculer mode courir

Bouton analogique G + bouton START

Changer position des soldats

Touche directionnelle numérique/ HAUT/BAS

Coup d'œil

Touche directionnelle analogique

Coup d'œil rapide

Bouton analogique G + touche directionnelle analogique

Changer caméra

Touche directionnelle numérique

GAUCHE / DROITE

Basculer entre les soldats

Bouton analogique G + touche directionnelle numérique GAUCHE / DROITE

Tirer / préparer arme / lancer grenade

Bouton analogique D

Recharger

Bouton analogique G + bouton analogique D

Commandes de jeu en temps réel

Bouton analogique G + touche directionnelle numérique HAUT

Annuler ordre

Bouton analogique G + bouton X

Inventaire (bouton A pour sélectionner un élément)

Bouton analogique G + bouton B

Utiliser arme, véhicule, éclairage, monter à l'échelle, obtenir un élément, sélectionner inventaire de soldats tués
Mini-briefing

Menu pause

Commandes relatives aux éléments et objets spécifiques :

Fusil pour tireur d'élite / zoom avant jumelles

Fusil pour tireur d'élite / zoom arrière jumelles

Régler bombe à retardement

Lâcher élément

Véhicules :

Tourner à gauche (conducteur / tireur)

Tourner à droite (conducteur / tireur)

Avant (conducteur / tireur)

Arrière (conducteur / tireur)

Touche directionnelle analogique

Tirer avec arme principale

Bouton analogique G + bouton A

Bouton analogique D + touche directionnelle numérique BAS

Bouton START

Bouton analogique G + touche directionnelle numérique HAUT

Bouton analogique G + touche directionnelle numérique BAS

Touche directionnelle numérique HAUT / BAS (Appuyez sur A pour accepter le temps et B pour annuler)

Maintenez le bouton A enfoncé pendant 3 secondes quand l'inventaire est affiché

Bouton X

Bouton B

Bouton Y

Bouton A

Viser avec l'arme principale du véhicule

Bouton analogique D

COMMANDES CLAVIER ET SOURIS



Lors de l'utilisation du clavier, vérifiez qu'une manette soit bien connectée dans l'un des autres ports.

Naviguer dans les menus :

Accepter option en surbrillance

Revenir au menu précédent

Pour faire défiler les options vers le haut, le bas, la gauche ou la droite

Entrée

Echap

Touches flèches

Commandes à l'écran :

Sélectionner soldat

Sélection directe des soldats

Pas à gauche

Pas à droite

Avancer

Reculer

Basculer mode courir

Avancer en silence

Tirer / préparer arme/ lancer grenade

Recharger

Sauter

Tourner à gauche

Tourner à droite

Changer position debout

Utiliser arme, véhicule, éclairage, monter à l'échelle, obtenir un élément, sélectionner inventaire de soldats décédés

Mode carte

Changer caméra

Afficher objectifs

Zoom avant

Zoom arrière

TAB, maj + TAB

1, 2, 3, 4

Curseur GAUCHE

Curseur DROITE

Curseur HAUT

Curseur BAS

Maj gauche

Alt + curseur HAUT

Ctrl

R

X

A

D

W, S

U

ESPACE

8

F1

,

.

Commandes en temps réel :

Suivez-moi !
Stop !
Bougez !
Hé ! (dégager le terrain, ou signal)
Cessez le feu !
Annuler commande soldat activé

Orig
Fin
Page haut
Ins
Page bas
Suppr

Inventaire :

Sélectionner élément inventaire
Utiliser élément / mains libres
Lâcher élément
Sélectionner arme à feu
Sélectionner grenade
Sélectionner arme anti-char
Sélectionner jumelles

[,]
ENTREE
ENTRÉE pendant 3 secondes
F5
F6
F7
F8

Commandes relatives aux éléments et objets spécifiques :

Régler bombe à retardement
Accepter temps
Annuler réglage temps

Touches flèches HAUT / BAS
ENTREE
ECHAP

Véhicules :

Accélérer
Ralentir
Tourner à gauche
Tourner à droite
Tirer avec l'arme principale

Flèche vers le haut
Flèche vers le bas
Flèche vers la gauche
Flèche vers la droite
Souris

COMMANDES SOURIS :

Viser
Viser rapidement
Tirer
Utiliser
Zoom avant / arrière
Changer de position

Déplacer la souris
Maj droite et déplacer souris
Bouton gauche de la souris
Bouton droit de la souris
Maj droite et souris avant / arrière
Bouton roulette de la souris haut / bas

Commencer une campagne

Ecran des menus

Sélection des campagnes



Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous ne pouvez sélectionner que la première campagne. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner la campagne. Lorsque vous accédez à une nouvelle campagne, vous pouvez visionner une séquence d'introduction à la campagne en sélectionnant Voir Intro, après avoir choisi une campagne.

Sélection des missions



Ce menu est similaire au menu de sélection des campagnes. Si vous souhaitez passer en revue les statistiques et le matériel qui vous restent à la fin d'une mission, sélectionnez la mission appropriée et l'option Statut mission.

Sélection de votre équipe



Lorsque vous effectuez la première mission d'une campagne, vous devez sélectionner les soldats qui formeront votre équipe. Vous pouvez en choisir jusqu'à huit (vous avez le choix entre 40 soldats au total) mais vous pouvez en prendre moins si vous le souhaitez. Les statistiques du soldat sélectionné s'afficheront pour vous permettre de comparer les caractéristiques des différents soldats. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner les soldats. Pour effacer un soldat sélectionné, mettez en surbrillance son illustration dans la partie supérieure de l'écran et appuyez sur le bouton A. Si vous ne souhaitez pas faire vous-même la sélection de vos soldats, choisissez l'option de configuration automatique et huit soldats seront sélectionnés de manière aléatoire pour vous.

Compétences des soldats

Nous vous conseillons de trouver le juste équilibre entre les huit soldats de votre équipe, mais sachez également que les missions deviennent plus difficiles en fin de partie, donc il est important de garder les meilleurs soldats pour les dernières campagnes. Si un soldat est tué au combat, il est perdu définitivement.

- TIR** Fournit des informations sur la précision des soldats au tir. Une valeur de 100% signifie que le soldat atteint toujours sa cible.
- REFLEXES** Fournit des informations sur la vitesse des réflexes des soldats face aux ennemis et à leurs tirs.
- DISCRETION** Fournit des informations sur le niveau de discrétion des soldats. Plus cette valeur est élevée, plus le soldat est capable de se déplacer sans être détecté.
- FORCE** Fournit des informations sur la force des soldats. Plus cette valeur est élevée, plus le soldat peut transporter de matériel.

ENDURANCE Fournit des informations sur la résistance des soldats face aux tirs ennemis.

Sélection du matériel



Lorsque vous effectuez la première mission d'une campagne, vous devez choisir les armes et le matériel qui seront à la disposition des soldats pour TOUTES les missions de la campagne sélectionnée. Au fur et à mesure que vous jouez, vous serez en mesure de récupérer des armes de vos ennemis. Lors de l'ajout d'un élément ou d'une arme, le nombre d'éléments, d'armes ou de munitions (selon le cas) sera affiché sous l'illustration correspondante.

Remarque : consultez l'annexe pour obtenir des informations sur les armes et le matériel.

Pour sélectionner un élément, mettez-le en surbrillance dans la fenêtre gauche puis appuyez sur le bouton A. S'il s'agit d'une arme à munitions, appuyez sur le bouton X pour rajouter des munitions. Pour retirer des éléments, mettez-les en surbrillance dans la fenêtre principale à droite, puis appuyez sur le bouton A. Pour retirer des munitions, appuyez sur le bouton X. La barre de pourcentage indique le chargement total que transportent les soldats. Si vous ne souhaitez pas sélectionner vous-même les armes et le matériel, sélectionnez l'option de sélection automatique et la sélection sera faite automatiquement pour vous.

REMARQUE : il est nécessaire d'avoir un certain type de matériel pour effectuer certaines campagnes. Nous vous conseillons d'utiliser l'option de configuration automatique puis de modifier le matériel à votre guise.

CONFIGURATION DE L'EQUIPE

Briefings



Lorsque vous choisissez les soldats qui participeront à votre mission, vous pouvez visionner un briefing présentant des informations et un descriptif des objectifs de la mission par le biais d'une carte 3D de la zone de la mission. Les points importants sont indiqués en rouge. Pour faire apparaître le briefing, sélectionnez l'option BRIEFING au bas de l'écran. Soyez particulièrement attentif aux briefings, car les instructions fournies pour la mission vous donneront des indications sur les stratégies à adopter et aussi sur les armes requises. S'il est question de combats impliquant des chars, assurez-vous que vous êtes équipé d'armes anti-char.

Configuration de votre équipe



Vous devrez choisir pour chaque équipe 4 soldats et leur matériel. Si vous perdez un soldat au cours d'une mission, vous ne pouvez pas renforcer votre équipe avec un nouveau soldat tant que vous n'avez pas terminé la campagne. Tout arme ou matériel abandonné sur le champ de bataille est perdu, mais si vous récupérez des armes ennemies, vous pouvez les utiliser au cours de missions ultérieures. Pour équiper vos soldats, sélectionnez un soldat et le matériel transporté sera affiché sur l'écran à droite. Tout comme dans le menu de sélection du matériel (voir ci-dessus), il vous est possible d'ajouter et de retirer des éléments du matériel transporté par un soldat. La barre de pourcentage indique la quantité de matériel transporté par un soldat. Si vous ne souhaitez pas sélectionner vous-même les armes et le matériel, sélectionnez la configuration automatique et la sélection sera faite pour vous.

Débriefing

Après avoir rempli avec succès les objectifs de la mission (ou échoué), les résultats apparaîtront, ainsi que des informations sur la quantité de munitions utilisées et vos pertes. Si vous avez réussi la mission, vous pourrez choisir la mission suivante. S'il s'agissait de la dernière mission d'une campagne, vous pourrez accéder à la campagne suivante.

REMARQUE : si à la fin d'une mission, il ne vous reste plus qu'un soldat, vous avez tout intérêt à la rejouer.

Action à l'écran

Informations à l'écran



Les icônes représentées à l'écran indiquent l'orientation actuelle de votre soldat, grâce à une boussole située dans la partie supérieure gauche de l'écran. Les icônes à l'écran affichent le visage des soldats, leur niveau de santé, représenté par une barre de couleur à droite du visage, ainsi que ses ordres/statut actuels. Lorsqu'il est sélectionné, l'inventaire apparaît à gauche de la boussole et la quantité actuelle de munitions et d'éléments disponibles est indiquée sous la boussole.

Options caméra

Deux types de vues sont à votre disposition : première et troisième personne. La vue à la troisième personne permet de viser et tirer avec précision car vous voyez l'action de la perspective de l'arme utilisée par le soldat. La vue à la troisième personne est idéale pour suivre un soldat particulier tandis que vous vous déplacez sur le terrain face à différents obstacles. Vous pouvez observer la scène de près ou de loin.

UTILISATION DES SOLDATS SUR LE TERRAIN

Contrôler vos soldats :

Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 soldats dans chaque mission mais ne pouvez en contrôler qu'un directement à la fois. Vous pouvez basculer entre les soldats en maintenant enfoncée le bouton analogique G et en appuyant vers la gauche ou la droite sur la croix multidirectionnelle. Les soldats qui ne sont pas contrôlés exécuteront les ordres émis sur la carte (voir ci-dessous), ou en temps réel. Les soldats n'ayant pas reçu d'ordres se défendront automatiquement en cas d'attaque.

Ordres en temps réel :

Vous pouvez utiliser le soldat actuellement sélectionné pour donner des ordres aux autres soldats de votre équipe sans accéder à la carte. Appuyez sur le bouton analogique G puis sur la touche haut de la croix directionnelle pour afficher le menu des ordres et sélectionner l'ordre que vous souhaitez donner aux soldats. Le soldat activé lancera l'ordre vers l'avant et tous les soldats se trouvant dans un rayon de 15 mètres l'entendront.

Les ordres sont les suivants :

- | | |
|---------------------|--|
| « Suivez-moi ! » | Les soldats courent dans la même direction que vous et se couvrent les uns les autres. |
| « Stop ! » | Les soldats s'arrêtent et inspectent l'entourage. |
| « Bougez ! » | Les soldats se déplacent devant vous. |
| « Hé ! » | Pour signaler à un soldat de faire place libre s'il se trouve dans la ligne de mire. |
| « Cessez le feu ! » | Les soldats ne tireront pas avant que vous ayez tiré. |

L'ordre « Suivez-moi ! » a plusieurs autres fonctions. Lorsque vous entrez dans un véhicule, utilisez cet ordre et d'autres soldats en feront de même, occupant ainsi toutes les places libres. Pour certaines missions, vous devrez commander et escorter différents personnages. Comme il ne vous est pas possible de contrôler ces personnages, utilisez l'ordre « Suivez-moi ! ».

REMARQUE : au cours de vos missions, vous rencontrerez peut-être des objets pouvant être utilisés à l'avantage de votre équipe.

Armes fixes :

On trouve généralement les armes fixes sur les tours de garde et les véhicules. Si elles sont chargées, vous pourrez les utiliser. Pour les utiliser, placez votre soldat derrière l'une d'elles et appuyez sur le bouton analogique G et le bouton A afin de prendre le contrôle de l'arme et l'utiliser.

Véhicules :

Afin d'utiliser un véhicule, placez un soldat près du siège du conducteur et appuyez sur le bouton analogique G et le bouton A (pour conduire, vous devrez d'abord vous débarrasser de votre arme, si vous en portez une). S'il y a de la place, vous pouvez faire entrer le reste de votre équipe dans le véhicule. Sachez que les véhicules peuvent être affectés par les armes ennemies et les collisions et qu'ils consomment diverses quantités de carburant. Il est possible de basculer entre différents soldats dans un véhicule pour tirer sur l'ennemi. Même si le soldat que vous contrôlez n'est pas le conducteur, vous continuerez à diriger le véhicule.

Récupérer les armes de soldats tués :

Vous pouvez prendre les armes et le matériel de soldats tués et récupérer les armes de vos propres soldats s'ils se sont fait tués. Placez-vous sur le sac à dos du soldat tué et appuyez sur le bouton analogique G et le bouton A pour afficher son inventaire ; sélectionnez un objet et appuyez sur le bouton A pour prendre cet objet. Si votre soldat transporte trop de matériel, il ne pourra pas récupérer cet objet.

Carte à l'écran



Si vous souhaitez contrôler davantage les actions de vos soldats, il est possible de programmer des commandes complexes sur la carte. Appuyez sur Pause puis sélectionnez l'option de la carte pour accéder à l'écran de la carte ; la partie sera suspendue momentanément lorsque vous accédez à la carte.

Voir la carte

Utilisez les commandes de la liste ci-dessous pour manipuler la vue de la carte.

Avec la manette :

Déplacer le pointeur	Touche directionnelle analogique
Sélectionner	Bouton A
Annuler	Bouton B
Annuler ordre	Bouton X
Déplacement de la carte	Bouton analogique G + touche directionnelle analogique
Rotation de la carte	Bouton analogique G + bouton A + touche directionnelle analogique gauche / droite
Zoom de la carte	Bouton analogique G + bouton A + touche directionnelle analogique haut / bas
Quitter la carte	Bouton START

Avec le clavier et la souris :

Ouvrir / fermer la carte	Espace
Sélectionner	Bouton gauche de la souris
Annuler	Echap
Effacer l'ordre	Suppr
Déplacer la carte	Bouton gauche de la souris et déplacer souris
Rotation de la carte	Boutons gauche + droite de la souris et déplacer souris vers gauche / droite
Faire un zoom de la carte	Boutons gauche + droite de la souris et déplacer souris vers HAUT / bas



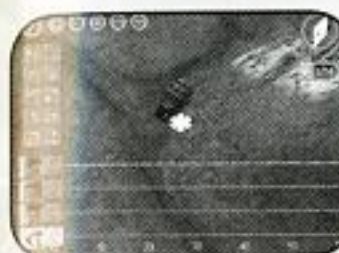
1. Pour quitter le mode carte et retourner à la partie.
2. Pour effectuer une rotation de la carte.
3. Pour faire un zoom avant/arrière de la carte.
4. Pour faire défiler la carte.
5. Pour passer d'un étage à l'autre lorsqu'il y a des bâtiments à plusieurs étages dans l'environnement.

Informations de la carte



Les cercles de couleur sur la carte représentent la position des civils, des soldats alliés et ennemis. Les soldats ennemis ne sont représentés que s'ils sont visibles dans la partie.

Cercles bleus :	Indique des civils
Cercles verts :	Indique des soldats alliés
Cercles verts rotatifs :	Indique le soldat actuellement activé
Cercles rouges :	Indique des soldats ennemis
Cercles de couleur : (avec des stries noires)	Indique un tué

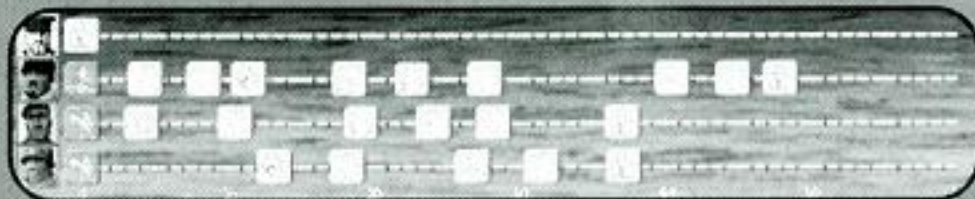


Vous pouvez activer un de vos soldats en cliquant sur son image. Lorsque le soldat est activé, la carte effectue une rotation afin de s'ajuster à la vue, telle qu'elle est perçue par ce soldat.



Utilisez la boussole conjointement avec la carte pour obtenir une orientation précise avant de retourner à la partie.
La carte indique également la position de tout le matériel et des armes stationnaires dans l'environnement.

Programmation des soldats sur la carte



La fonction première de la carte est de vous permettre de donner des ordres en différé à vos soldats. Vous devrez utiliser les icônes et la barre de temps à l'écran. Une fois que vous

avez donné un ordre à un soldat, une estimation du temps nécessaire est faite et l'icône est placée sur la barre de temps. Les ordres peuvent être retirés une fois qu'ils ont été donnés. Une fois tous les ordres donnés, quittez le mode carte et les soldats commenceront immédiatement à exécuter les ordres. Si vous prenez le contrôle d'un soldat lorsqu'il exécute vos ordres, ceux-ci seront suspendus tant que vous le contrôlerez et reprendront lorsque vous passerez à un autre soldat.

Commandes de la carte

Bouger :



Une fois cette icône sélectionnée, vous devez choisir l'endroit où vous souhaitez déplacer votre soldat. Une ligne apparaîtra indiquant l'itinéraire qu'il prendra. Vous pouvez donner plusieurs ordres de déplacement pour envoyer un soldat vers l'endroit de votre choix. Lorsqu'il se déplace, le soldat a toujours connaissance de l'endroit où il se trouve. S'il est pris dans une attaque ou repère des ennemis, il prendra les mesures nécessaires.

Suivre :



Une fois cette icône sélectionnée, vous devrez assigner à un soldat de suivre un autre soldat de votre équipe. Vous pouvez cliquer sur le soldat devant être suivi ou sur l'icône du soldat au bas de la carte. Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez qu'un soldat emprunte le même itinéraire qu'un autre soldat.

Utiliser :



Une fois cette icône sélectionnée, vous devez indiquer quel objet vous souhaitez que le soldat utilise. Si vous choisissez une mitrailleuse fixe, puis cliquez sur GARDER, il s'en servira pour tirer sur tout ennemi se trouvant sur son périmètre.



Utiliser inventaire :

Donne au soldat l'ordre d'utiliser un objet de son inventaire. Il peut échanger des armes, poser des mines et des explosifs.



Attaquer :

Si les ennemis sont visibles sur la carte, vous pouvez ordonner à vos soldats de les attaquer.



Garder :

Le soldat restera sur ses positions, montant la garde vers la direction indiquée. Dès qu'un ennemi se présentera dans son champ de vision, il l'attaquera.



Attendre signal :

Si vous souhaitez coordonner une attaque de vos soldats, utilisez l'icône ATTENDRE SIGNAL. Dès qu'un soldat entend cet ordre alors qu'il exécute un autre ordre, il s'interrompt et attend. L'ordre de continuer peut être un ordre en temps réel, tel que « Hé ! » ou un tir provenant de l'arme d'un autre soldat. Si un soldat est attaqué tandis qu'il attend un signal, il se défendra.



Rester immobile :

Le soldat restera immobile.



S'agenouiller :
Le soldat s'agenouillera.



Rester couché :
Le soldat se couchera.

Terminer une mission

Une mission est terminée lorsque vous avez atteint tous les objectifs, n'avez pas atteint un des objectifs de la mission ou si tous vos hommes ont été tués.

Vous devrez rejouer la mission avec vos derniers soldats.

Annexe MATÉRIEL



Clé :
Dans plusieurs missions, vous rencontrerez des portes fermées. Vous devrez trouver les clés pour les ouvrir.



Pistolet lance-fusée (Poids 1 kg) :
Utilisé essentiellement la nuit pour éclairer le terrain. Sert également à des fins de signalement. Il permet d'éclairer les environs et ainsi de repérer plus facilement l'ennemi. Attention, il vous éclaire aussi.



Jumelles militaires (Grossissement : 4x / Poids : 0,25 kg) :
Pour surveiller l'ennemi à des distances moyennes. Si la visibilité est bonne, l'ennemi peut vous repérer à une distance de 300m. Utilisez-les pour inspecter le terrain devant vous.



Appareil photo (Poids : 0,5 kg) :
Appareil d'espionnage de taille moyenne. Il est fourni aux soldats par le SOE (Special Operations Executive).



Emetteur Radio (Poids : 2 kg) :
Système de transmission radio. Une fois activé, il commence à envoyer un signal utilisé comme cible par l'artillerie. Ils peuvent être émis sur le littoral pour les attaques d'artillerie de la Marine. Ils peuvent également être utilisés comme points de bombardement pour permettre aux forces d'aviation de repérer les installations ennemies. L'endroit pris pour cible sera entièrement détruit, aussi le soldat doit-il utiliser un mécanisme à retardement afin de pouvoir s'écarter suffisamment de la zone cible.



Matériel de codage et de décodage :
Il va de soi que sans code, le matériel ne sert à rien.

Uniformes

Vous pouvez les utiliser pour faire passer vos soldats pour des civils ou des soldats ennemis afin de franchir les lignes ennemies. N'oubliez pas que les armes utilisées (ou non) par vos soldats font également partie de leur camouflage.



Uniforme de camouflage (Poids : 2 kg) :

Utilisé pour les opérations de combat dans l'Arctique ou dans des conditions hivernales extrêmes.



Uniforme britannique standard utilisé par les forces SAS (Poids : 2 kg)



Vêtements civils (Poids : 2 kg) :

Il est possible d'utiliser des vêtements civils pour se déplacer incognito en territoire ennemi.



Uniforme allemand standard (Poids : 2 kg)

ARMES ET EXPLOSIFS

Couteau de combat (Poids : 0,3 kg) :

Couteau de combat utilisé par les commandos et les forces SAS.



Colt 1911 (Calibre: .45 / Portée utile : 40m / Magasin : 8 cartouches / Poids : 1,2 kg) :

Les pistolets font de bonnes armes de réserve. Un soldat ne peut les utiliser lorsqu'il court. Celui-ci doit être immobilisé et appuyer sur le bouton analogique avant de pouvoir l'utiliser. Pour éliminer un ennemi à coup sûr, visez la tête.

MITRAILLEUSES :

C'est l'arme la plus efficace lorsque vos ennemis sont plus nombreux et que vous êtes face à des tirs nourris : elles peuvent décimer des troupes ennemies à des centaines de mètres. Leur grand désavantage est que vous devez être couché pour les utiliser ; elles consomment également beaucoup de munitions. Le soldat manipulant la mitrailleuse est vulnérable du fait de sa faible vitesse de réaction, aussi un second soldat est nécessaire pour le couvrir.



Mitrailleuse Bren (Calibre : 7.62 / Portée utile : 600m / Magasin : 30 cartouches / Poids : 8 kg) :

Mitrailleuse légère. Type ZB 26 modifié.



Browning (Calibre : 0.30 / Portée utile : 1500m / Magasin : cartouchière / Poids : 14 kg) :

Mitrailleuse légère utilisée par l'armée britannique.



MG 34 (Calibre: 7.92 / Portée utile: 600m / Magasin : 30 cartouches / Poids : 8,5 kg) :

Mitrailleuse légère standard allemande.

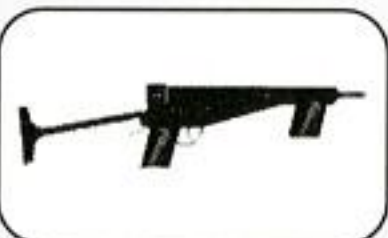


ZB 26 (Calibre: 7.62 / Portée utile: 600m / Magasin : 30 cartouches / Poids : 9 kg) :

Mitrailleuse légère tchécoslovaque.

FUSILS-MITRAILLEURS :

Ces armes sont de très bonnes armes générales de base pour les combats en extérieur et en intérieur. Les fusils-mitrailleurs tirent plus d'une fois, c'est pourquoi il convient de les utiliser contre un groupe d'ennemis. Comme ils lancent une salve de tirs, assurez-vous que le magasin est plein avant d'attaquer l'ennemi.



Fusil-mitrailleur Sten (Calibre : 9mm / Portée utile : 160m / Magasin : 32 cartouches / Poids : 3,7 kg) :

Fusil-mitrailleur utilisé par l'armée britannique.



MP 40 (Calibre : 9mm / Portée utile : 150m / Magasin : 32 cartouches / Poids : 4,70 kg) :

Fusil-mitrailleur utilisé par les parachutistes ennemis.



MP 44 (Calibre : 7.92 / Portée : 700m / Magasin : 35 cartouches / Poids : 4,3 kg) :

Fusil d'assaut allemand conçu pour les parachutistes.

FUSILS :

Ces armes ne tirent qu'un coup, il va donc de soi que le tir doit être extrêmement précis.



Johnson M41 (Calibre : 0.30 / Portée utile : 400m / Magasin : 5 cartouches / Poids : 4,75 kg) :

Fusil standard de l'armée américaine.

FUSILS POUR TIREUR D'ELITE :

Le fusil pour tireur d'élite est peut-être l'arme la plus importante à la disposition de vos soldats, en particulier s'il y a dans votre équipe un soldat très compétent au tir. Lorsqu'un soldat est immobile, une vue télescopique s'affiche dans le mode première personne, vous permettant de faire un zoom avant pour prendre en cible un ennemi se trouvant à plusieurs centaines de mètres.



Lee Enfield MK. 4 (Calibre : 0.303 / Portée utile : 800m / Magasin : 5 cartouches / Poids : 4.2 kg) :

Un des meilleurs fusils d'élite jamais construits.



K 98 (Calibre : 7.92mm / Portée utile : 1500m / Magasin : 5 cartouches / Poids : 5 kg) :

Fusil utilisé par de nombreux tireurs d'élite étrangers.

BAZOOKAS :

Ces armes à distance extrêmement puissantes sont les seules armes portables capables de détruire les gros engins ennemis, tels que des chars. Leurs points faibles sont leur poids très élevé et le degré de précision qu'elles requièrent. Pour utiliser un bazooka, appuyez sur le bouton analogique pour faire apparaître la vue, visez puis tirez pour lancer la fusée. Si le soldat se déplace avant que vous ne tiriez, vous devrez repositionner l'arme. Lorsque vous visez une cible mouvante, évaluez la vitesse et l'angle de la cible, puis visez légèrement plus loin.



Panzerfaust (Poids : 8 kg) :

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



M1A1 (Poids : 13 kg) :

Une arme américaine anti-char réutilisable.

GRENADES D'ASSAUT :

Il existe deux types de grenades d'assaut ; la grenade à retardement et celle explosant au contact avec la cible. La grenade à retardement est utile pour les combats d'intérieur car elle peut rebondir sur les murs, ouvrant ainsi les pièces. Cependant, il convient de rester vigilant au cas où les soldats ennemis aient survécu en se mettant à l'abri. La grenade antipersonnel est idéal pour l'extérieur lorsque vous connaissez la position de votre ennemi. Appuyez sur le bouton feu pour déterminer la puissance du tir.



Grenade d'assaut ennemie (Poids : 1 kg) :

Aussi appelée le « Presse-purée ».



Grenade d'assaut britannique (Poids : 0,7 kg) :

Grenade de Mills datant des années 20.

MINES :

Les mines peuvent être extrêmement efficaces utilisées en grand nombre, mais elles sont encore plus fatales lorsqu'elles sont placées de manière stratégique sur l'itinéraire de troupes en déplacement. Attention : une fois posée et le dispositif de sécurité libéré, la mine constitue un danger aussi bien pour vous que pour vos ennemis.



Mines anti-char (Poids : 11 kg) :

Utilisées essentiellement contre les blindés. L'explosion est concentrée de façon à perforer le blindage.



Mine antipersonnel (Poids : 6 kg) :

Utilisée pour éliminer l'infanterie, c'est une puissante arme de dispersion.

EXPLOSIFS :

Les explosifs sont essentiels pour terminer certaines missions. Ils sont extrêmement puissants et souvenez-vous qu'ils peuvent déclencher d'autres explosions dans les environs. Une fois la charge explosive posée, utilisez << CONTROLS >> pour régler le minuteur et écartez-vous suffisamment de l'endroit.



Explosifs à base de TNT ou de plastic (Poids : 1,5 kg) :

Charges explosives munies d'un détonateur à retardement.

VÉHICULES



WW 82 Kubelwagen (Moteur : 24cv/3000 tpm, 4-cyl, 985cc / Poids : 725 kg / Vitesse maximale : 80 km/h / 4 places, 3 zones de tir) : 4x2 jeep.



SDKFZ. 251 (Moteur : 120cv/2000 tpm, 8-cyl, 11752cc / Poids : 9 000 kg / Vitesse maximale : 60 km/h / 2 places, 1 zone de tir, 1 zone debout - mitrailleuse fixe) : Véhicule blindé partiellement à chenilles.



Opel Admiral (Moteur : 75cv/3200 tpm, 6-cyl, 4 temps OHV, 3626cc / Poids : 1540 kg / Vitesse maximale : 132 km/h / 4 places) : 4x2, limousine 4 portes. Cette voiture n'est pas équipée pour tirer.



Opel Blitz 3,6-36S (Moteur : 68cv/2800 tpm, 6-cyl, 3626cc / Poids : 2500kg / Vitesse maximale : 85 km/h / 2 places dans la cabine) : Camion 4x2 3300 kg. La cabine n'est pas équipée pour tirer. Deux zones de tir debout à l'arrière.



Mercedes (Moteur : 60cv/2800 tpm, 6-cyl, 3600cc / Poids : 2700kg / Vitesse maximale : 75 km/h / 2 places dans la cabine) : Camion 4x2 3500 kg. La cabine n'est pas équipée pour tirer. Deux zones de tir debout à l'arrière.



BMW-R75 (Moteur : soupape latérale 26cv/4400 tpm, 2-cyl OHV, 745cc, 4-temps / Poids : 410 kg (avec side-car) / Vitesse maximale : 92 km/h / 1 place conducteur) : Moto équipée d'un side-car. Il n'est pas possible de tirer pendant la conduite. Une zone de tir. Une place – mitrailleuse fixe.



Panzerkampfwagen IV (Moteur : 300cv, Maybach HL 120 PRM / Poids : 20 000 kg / Vitesse maximale : 42 Km/h) : Char d'infanterie de soutien. Une place conducteur. Une place – mitrailleur.



Panzerkampfwagen VI Tiger – SDKFZ 181 (Moteur : 694cv, Maybach HL 230 P45 / Poids : 56 900 kg / Vitesse maximale : 37 Km/h) : Char lourd. Une place conducteur. Une place – mitrailleur.



Canonnière (Poids : 3 500 kg / Vitesse maximale : 15 km / 1 place conducteur) : Une embarcation fluviale modifiée. Deux zones de tir debout. Une zone debout – mitrailleuse fixe.



Avro Lancaster (Moteurs: 4 Rolls-Royce Merlin XXIV, 12 cylindres. Moteurs à refroidissement de 1620 cv chacun / Portée maximale : 4070 km / Vitesse maximale : chargement maximal - 462 km/h) : Bombardier lourd. Deux zones de tir debout possibles. Une place – tourelle arrière, ne permettant pas le tir. Une place – tourelle supérieure – mitrailleuse fixe.

Conseils & astuces

- Rappelez-vous que votre équipe se compose d'uniquement 8 soldats par mission
- Dotez chaque membre de votre équipe d'un fusil-mitrailleur car c'est l'arme la plus utile
- Préparez-vous à perdre une certaine quantité d'armes et de matériel sur le champ de bataille lors d'une campagne.
- Assurez-vous d'avoir toujours des munitions en quantités suffisantes
- Si un des membres de votre équipe est tué, n'oubliez pas de récupérer ses armes et son matériel.
- Essayez de récupérer les armes et le matériel ennemis chaque fois que cela est possible
- Repérez les boîtes et caisses susceptibles de contenir des grenades, du matériel ou des armes récupérables
- Si vous ne pouvez pas ramasser un objet, c'est que votre soldat transporte trop de matériel. Il devra se débarrasser de quelque chose afin de pouvoir ramasser cet objet
- Dotez les membres de votre équipe du matériel nécessaire qu'exige leur rôle
- N'oubliez pas que vous êtes à la tête d'une équipe et qu'un soldat peut avoir besoin de l'aide d'un autre soldat
- Lorsque vous attaquez un ennemi dans des endroits où vous disposez d'armes fixes, utilisez-les pour économiser des munitions
- Vous pouvez vous approprier des véhicules ennemis si vous éliminez ses occupants sans détruire le véhicule
- Outre le transport, les véhicules peuvent également servir de barricades
- Evitez de tirer sans précision car vous risquez de tuer un civil susceptible d'avoir des informations importantes à vous transmettre
- Utilisez la carte pour situer des soldats ennemis qui vous tirent dessus

Crédits

ILLUSION SOFTWARES
Programmation principale

Michal Bačík

Dreamcast Programming

Martin Rečka

Michal Vala

Designer Dreamcast

Tomáš Pluhařík

Assistant Designer Dreamcast

Radek Havlíček

Modélisation 3D

Peter Kubek

Radek Bouzek

Graphismes 2D

Martin Beneš

Animation 3D

Jan Žatecký

Effets Sonores

Michal Chovanec

Petr Němec

Design

Radek Bouzek

Michal Bačík

Design Son

Martin Beneš

Michal Chovanec

Design des Niveaux

Radek Bouzek
 Tomáš Pluhařík

Peter Kubek
 Martin Tůma

Production

Petr Vochozka

Travail additionnel

Pavel Širůček
 Pavel Procházka
 Roman Hladík
 Václav Král

Tomas Hřebíček
 Daniel Vávra
 Petr Olšanský

Testeur Principal

Tomáš Pluhařík

Testeur Principal Dreamcast

Lukáš Kuře

TestMichal Axmann
Aleš Filka
Jiří Junek
David DreslerMartin Bartko
Ondřej Nýdrle
Petr Bohumel
Viktor Procházka**Test Dreamcast**Lukáš Homola
Jiří HrubanTomáš Opluštil
Michal Kubek**TAKE 2 INTERACTIVE****Producteur**

Andrew Morley

Directeur Marketing UK

Rachel England-Brassy

Directeur Marketing International

Sarah Seaby

Attaché de Presse UK

Amy Curtin

Coordinateur de Production

Chris Madgwick

Chargé de Production

Jon Broadbridge

TARANTULA STUDIOS (QA HQ)**Directeur du Test**

Mark Lloyd

TesteursAndy Mason
Matt Hewitt
Jim Tompson
Charlie Kinloch
Will Kirton
Kit Brown
Jim CreePaul Byers
Kevin Hobson
Tim bates
Denby Grace
Lee Johnson
Rob Dunkin

© 2000 Illusion Softworks. Hidden and Dangerous, Hidden and Dangerous logo, Illusion Softworks and Illusion Softworks logo are trademarks of Illusion Softworks, all rights reserved. Take 2 Interactive Software, Take 2 logo, Talonsoft and Talonsoft logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, all rights reserved. Published by Talonsoft, a division of Take 2 Interactive Software. Developed by Illusion Softworks.