FRANÇAIS

PC CD ROM

DEADLINE



COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. Tous les droits et copyrights appartiennent à Millenium Interactive Ltd. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit DEADLINE, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Millennium Interactive Ltd qui se garde tous les droits. Egalement, tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Edité par Psygnosis Ltd. Millennium et Deadline sont des logos et des marques déposées de Millennium Interactive Ltd.

Millennium Helpline 01223 846023

Psygnosis France, 92 Avenue de Wagram, 75017 Paris.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Stephenson Way, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1HD. England.

LIMITATIONS DE GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes de ce produit sont en bon état et ne sont, en aucune manière, atteintes d'un 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'éviter toute infection de ce produit par un virus qui l'empêcherait immanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas, les disquettes doivent être retournées directement à Psygnosis.

Psygnosis Ltd décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus'.

La garantie de Psygnosis Ltd vient compléter, sans les altérer, vos droits statutaires.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Le Vieux Manoir

DEADLINE

INTRODUCTION 2

CONTEXTES HISTORIQUES 3

GANT DE VELOURS OU
MAIN DE FER 10

INSTALLATION18

UN OBJECTIF 23

CRÉDITS 41



Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Ce dont nous pouvons être certains, c'est que le nombre de morts, les impôts et la criminalité augmenteront durant les années 1990.

Les capitales sont souvent les cibles de criminels armés. Plus de 150 attaques à main armée ont été signalées à Londres rien qu'au mois de janvier cette année. Pour faire face à cette menace de plus en fréquente, des divisions antiterroristes (DAT) ont été créées. En tant qu'officier en retraite ayant travaillé pour l'une de ces DAT, j'ai été chargé de vous faire part de mes expériences et de ma formation dans le domaine des activités antiterroristes. Les DAT ont toutes des objectifs similaires, objectifs que nous devons, avant tout, bien comprendre.

Le but d'une DAT est de sauver TOUTES les vies et de laisser la justice suivre son cours.

La DAT doit mettre un terme à tout incident terroriste majeur avec un maximum d'efficacité en utilisant seulement le minimum de force requis.

La DAT est une brigade d'officiers spécialement entraînés à l'usage des armes à feu et organisés en équipes mobilisées 24 heures sur 24. Les incidents sont reportés par fax ou par téléphone portable. Une fois qu'une équipe entre en action, elle restera mobilisée jusqu'à la clôture de l'incident.

Le chef d'équipe doit étudier tous les aspects du siège que vous préparez, en tenant compte du fait que le temps joue contre lui. N'oubliez surtout pas de prendre soin de vos hommes. Le chef qui oublie de nourrir les membres de son équipe aura des problèmes sérieux dès le départ. Il doit également vérifier qu'il a bien son équipe au complet. S'il est obligé de retourner à la caserne pour chercher un collègue oublié, il en pâtira durant le compte-rendu de fin de mission.

Une fois un siège entamé, vous ne réussirez votre mission que si vous parvenez à obtenir des informations à partir des données dont vous disposez et à adopter l'attitude qui s'impose face à l'incident. Cela signifie que votre première tâche consiste à mettre au point un PLAN. Sans plan, vous ne risquez pas d'aller loin !

La recherche est la composante la plus importante de votre stratégie. Vous devez prendre en considération plusieurs facteurs avant de pouvoir atteindre un objectif...

Je mettrais particulièrement l'accent sur l'importance que vous devez accorder aux détails. Lors d'une prise d'otages à laquelle j'ai eu à faire face, tout avait été soigneusement étudié, mais on avait oublié de prendre en considération un facteur vital : les terroristes étaient lithuaniens, ce qui nous a posé d'immenses problèmes de communication.



N'oubliez pas également de couper les alimentations d'eau, de gaz et d'électricité à un sous-sol que vous assiégez, sinon les occupants risquent de s'électrocuter, de s'asphyxier ou de se noyer.

Les négociations continuent pendant que vous élaborez votre plan et que vous organisez vos recherches. Cependant, si les négociations mènent à l'impasse, l'action directe s'imposera. C'est à ce moment-là que le savoir-faire, l'expérience et l'attitude de la DAT interviennent.

Personne n'a jamais prétendu que ce travail est facile, mais si les chefs d'équipes gardent en tête les objectifs de leurs missions et planifient en conséquence, chaque incident devrait connaître une fin heureuse.

Vous avez peut-être vu des prise d'otages et pensé que vous vous seriez mieux débrouillé que les professionnels. Eh bien, voici l'occasion de le prouver.

CONTEXTES HISTORIQUES

Depuis que les hommes utilisent des armes pour se battre, les sièges et les prises d'otages jouent un rôle déterminant dans la guerre. L'origine de ces tactiques remonte aux débuts de l'histoire écrite.

Le siège le plus célèbre de l'histoire ancienne fut celui de Troyes. Il dura dix ans et fut l'un des plus longs. A partir de ce moment et jusqu'au Moyen Age, les sièges devinrent partie intégrante de la guerre. On utilisa des procédés tels que la privation de nourriture, le creusement de galeries souterraines, la traîtrise et le catapultage des prisonniers dans les villes assiégées pour affaiblir le moral de leurs défenseurs.

Durant le siège de Paris de 1870, la famine fut si grande que les rats devinrent une source d'alimentation commune. Les animaux du célèbre zoo ne furent pas épargnés non plus, et les habitants les plus riches de Paris se nourrissaient de plats tels que le ragoût de rhinocéros et le steak de girafe.

En 1948 commença l'un des sièges les plus extraordinaires de l'histoire contemporaine lorsque l'URSS interdit aux Alliés toute communication terrestre et navale avec Berlin. Le seul moyen de nourrir la population des zones alliées de la ville était le transport aérien. Une énorme opération de ravitaillement aéroporté commença. Contre toute attente, le pont aérien réussit et le siège fut levé une année et demie plus tard. Durant cette période, on enregistra un record de 1398 vols quotidiens et 12 940 tonnes de marchandises furent livrées chaque jour.

Les prises d'otages qui continuent de nos jours ont une histoire aussi longue que celle des sièges. Durant les croisades, Richard 1er d'Angleterre utilisait ses prisonniers comme monnaie d'échange dans les négociations et les échangeait même contre de la nourriture.



Review Manuel

Au Moyen Age, les prises d'otages étaient devenues un moyen relativement efficace de remplir les coffres. On épargnait souvent les vies des chevaliers et des nobles qu'on renvoyaient dans leurs familles en échange de grosses sommes d'argent. Un tel troc ne concernait malheureusement pas les simples soldats, qui étaient exécutés sur le champ.

La pratique injustifiable des prises d'otages existe toujours, encouragée par quelques-uns des régimes les plus tyranniques de l'histoire, comme en témoignent les exemples récents du Koweït et de la Bosnie.

Jusqu'ici, les sièges et les prises d'otages que nous avons mentionnés se situent tous dans un contexte de guerre ouverte. De nos jours, la situation est exacerbée par la montée du terrorisme et l'existence de bandes criminelles armées.

DE 1968 A NOS JOURS

Nous pouvons considérer l'année 1968 comme une année importante dans l'histoire du terrorisme moderne. C'est durant cette année que les Arabes eurent recours au terrorisme pour déstabiliser l'état d'Israël. C'est également en 1968 qu'eut lieu la révolte des étudiants à travers l'Europe, révolte qui faillit entraîner la chute du gouvernement de De Gaulle. C'est enfin en 1968 que l'on assista à l'émergence de l'IRA provisoire en Irlande du Nord.

Durant les années qui suivirent, des liens transnationaux furent forgés entre divers groupes terroristes. Des camps d'entraînement furent créés dans plusieurs pays. Les terroristes purent échanger des renseignements et recevoir des armes.

Plus récemment, le démantèlement de l'Union Soviétique associé aux énormes bénéfices réalisés par les cartels de la drogue ont contribué à augmenter considérablement la quantité d'armes vendues aux terroristes et gangs criminels.

LES UNITES ANTITERRORISTES

Il existe plusieurs unités spécialement entraînées dans la lutte contre le terrorisme, mais la plus célèbre est probablement le SAS britannique dont la célèbre devise "Who dares wins" (qui ne tente rien n'a rien) est connue dans le monde entier. Durant le siège de Balcombe Street (voir plus loin), une simple rumeur concernant la présence d'une équipe de SAS dans le quartier a suffit pour amener les terroristes à se rendre sans verser de sang.



Le vieux Manuel

LE SAS : APERÇU HISTORIQUE



Le SAS (Special Air Service) fut fondé en 1941 par David Sterling. Sterling fut capturé en 1943 et envoyé à Colditz.

Sterling définit le SAS comme une organisation regroupant une grande variété de personnel hautement spécialisé, pouvant être déployé dans un certain nombre de situations.

Sterling mit aussi l'accent sur l'unité de combat de base : une patrouille de quatre hommes.

A l'origine, le SAS était composé de deux régiments.

L'effectif actuel du SAS est classé top secret.

Le SAS est intervenu dans plusieurs guerres, dont celles de Malaisie, d'Oman et d'Aden. Durant les années 70, le SAS trouva un nouveau rôle à jouer : celui de la lutte contre le terrorisme. Il travaille toujours en collaboration étroite avec les forces spéciales d'autres pays.

Les équipements d'entrainement du SAS comprennent une "maison de la mort" composée de six pièces, des simulations d'intérieurs d'avions et plusieurs avions assemblés sur un terrain d'entrainement.

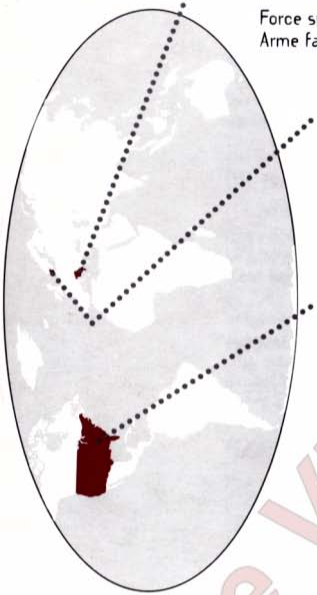
L'armement du SAS est composé d'un semi-automatique Heckler and Kock MP5, d'une combinaison ignifugée et de gilets pare-balles, ainsi que des casques et des masques à gaz à microphones incorporés.

Célèbres opérations auxquelles a participé le SAS : siège de l'ambassade iranienne de Londres, fusillade de Gibraltar au cours de laquelle trois membres de l'IRA furent abattus, diverses opérations en Irlande du Nord qui conduisirent à la célèbre enquête sur la politique du "shoot to kill" (tirer pour abattre).

Deux commandants du SAS se sont hissés au sommet de la hiérarchie militaire britannique : le général Sir Peter de la Billiere qui commanda l'armée britannique durant la Guerre du Golf et le général Sir Michael Rose qui commanda les troupes des Nations Unies en Bosnie.

Le Vieux Manuel

AUTRES UNITÉS ANTITERRORISTES DANS LE MONDE



ITALIE

COMBUSIN (Commando Raggruppamento Subacqui e Incursori)

Force spéciale de 200 personnes entraînées à la lutte contre le terrorisme. Arme favorite : semi-automatique Beretta 9 mm.

DANEMARK

JAGERKORPS

Unité de marines d'élite composée d'environ cinquante parachutistes dont l'entraînement est similaire à celui du SAS britannique.

USA

En plus des agences civiles telles que le FBI, la CIA, Le DEA et l'ATF, il existe de nombreuses forces spéciales actuellement en service. Bien que le terrorisme soit rare sur le territoire américain, ces forces sont entraînées à la lutte contre le terrorisme et aux opérations de libération d'otages.

SEAL (Sea-Air-Land ou Mer-Air-Terre)

Six équipes SEAL ont été formées. La sixième unité est spécialisée dans la lutte contre le terrorisme et travaille en collaboration étroite avec la Delta Force (voir plus loin). Chaque équipe est composée de 27 officiers et 156 hommes. Tout comme le SAS, chaque membre du SEAL est entraîné à être un soldat pouvant "aller n'importe où".

1st Special Forces Operational - Détachement Delta

Organisé suivant le modèle SAS, la Delta Force recrute ses membres parmi les autres forces spéciales telles que les Bérets Verts, les Rangers et la 82nd Airborne (82ème brigade aéroportée). Bien que son effectif soit tenu secret, on pense que la Delta Force est composée de 200 hommes, répartis en unités de 16 hommes chacune.



Le Vieux Manuel

FRANCE

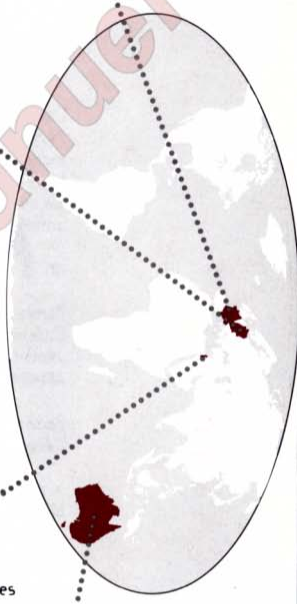
2ème Régiment Etranger de Parachutistes

La principale unité antiterroriste française comprend environ 1300 parachutistes bénéficiant d'un entraînement spécial.

ALLEMAGNE

GSG 9 (Grenzshutzgruppe)

Unité antiterroriste d'élite dont les membres sont recrutés parmi les forces de police et les gardes-frontières. Le GSG 9 fut formé à la suite du massacre des athlètes israéliens durant les jeux olympiques de Munich en 1972. L'effectif du GSG 9 est de 160 à 200 personnes. Le GSG 9 travaille fréquemment en collaboration avec le SAS et des échanges de personnel se font souvent entre les deux organisations. Le GSG 9 a servi de modèle à des unités antiterroristes de plusieurs pays, notamment l'unité antiterroriste de Norvège (composée de 30 membres), la force autrichienne Gendarmerieensatzcommando (ou Cobra). Il a également entraîné l'unité égyptienne Sa'Aga (Coup de Foudre), composée de 250 personnes.



ISRAEL

UNITE 269

Nous ne connaissons pas grand chose sur cette force antiterroriste. Ses membres sont recrutés parmi les unités d'élite des Forces de Défense Israéliennes.

AUSTRALIE

LE SAS AUSTRALIEN

Basé sur le modèle britannique, le principal rôle du SAS australien est la lutte contre le terrorisme. L'entraînement des membres du SAS australien est identique à celui de leurs homologues britanniques.



Le vieux Manuel

ARMES ET EQUIPEMENT

Les divisions terroristes et antiterroristes ont le choix parmi un énorme arsenal d'armes. Les dirigeants du FBI, ayant appris leur leçon lors de sièges où les adversaires étaient mieux armés que leurs hommes, ont maintenant adopté la stratégie consistant à combattre la force par la super force.

ARMES TERRORISTES COMMUNES

AK-74

L'AK-74 remplace l'AK-47 connu également sous le nom de Kalashnikov. L'AK-74, fabriqué en millions d'exemplaires, est l'arme préférée des terroristes du monde entier. Le nouvel AK-74 ressemble à l'ancien modèle, mais il est plus léger et a une meilleure cadence de tir et une plus grande vitesse initiale (voir les comparaisons ci-dessous). Les chiffres accompagnant les initiales des armes correspondent à leur date d'entrée en service.

AK-74

Portée : 900 mètres
Cadence de tir : 650 balles à la minute



AK-47

Portée : 700 mètres
Cadence de tir : 600 balles à la minute

M16 Armalite

Une grande variété de M16 est disponible. Avec l'AK-47, cette arme est la plus commune et la plus utilisée par les groupes terroristes dans le monde.

Poids : variable, selon le modèle
Cadence de tir : 150 à 200 balles à la minute
Portée effective : 500 mètres



Les M16 peuvent tous être équipés d'un lance-grenades de 40 mm sous le canon. Il a une gâchette séparée et lance une variété de grenades à fragmentation ou de grenades fumigènes.



Le Vieux Manuel

ntial Hit 12 6" Primary target
DIRECT ACTION MAY BE NECESSA Hostage
UNDER SIEGE
ATTACK ATTACK ATTACK
RAPID REACTION FORCE RAPID REACTION FORCE RAPID REACTION FORCE
D (ANTI-TERRORIST) TEAM

ARMES COMMUNES DES FORCES ANTITERRORISTES

UZI 9 mm

Du nom de son créateur, Uziel Galil, le fusil semi-automatique UZI fut créé après la guerre.



Poids : 4,100 kg (entièrement chargé)
Cadence de tir : 600 balles à la minute
Portée effective : 91 mètres

L'UZI est l'une des armes semi-automatiques les plus utilisées dans le monde. Elle est l'arme de choix de la plupart des forces spéciales à travers le monde.

Heckler and Kock MP5

Il existe une grande variété de MP5 ainsi que des modèles silencieux, un choix de stock énorme et même une version miniature.



Poids : variable, selon le modèle
Cadence de tir : 800 balles à la minute
Portée effective : 200 mètres

Le MP5A fut utilisé par le SAS durant l'opération Nimrod pour mettre fin au siège de l'ambassade d'Iran à Londres.

Le Vieux Manuel

Face à un siège, les autorités ont le choix entre deux tactiques : le gant de velours ou la main de fer. Dans ce chapitre, nous examinerons ces deux approches et leurs conséquences. Normalement, la mort d'un otage durant une opération de prise d'otages provoquera une approche de la deuxième catégorie.

LE SIEGE DE BALCOMBE STREET

Le 6 décembre 1975, une cellule de l'IRA en service actif fut encerclée dans l'appartement 22B de Balcombe Street, après une poursuite effrénée à travers les rues de Londres. Le siège qui s'ensuivit est maintenant devenu le modèle de l'approche gant de velours.

Le groupe de l'IRA était composé de quatre hommes. La police savait qu'ils avaient déjà commis des attaques à main armée dans le West End et posé plusieurs bombes incendiaires dans des grands magasins de renom. Les quatre hommes avaient capturé un couple, John Matthews, 54 ans, et sa femme, Sheila, 53 ans. L'âge des otages et les effets psychologiques que le siège risquait d'avoir sur eux inquiétaient beaucoup les policiers se trouvant sur place.

L'unité de l'IRA et les otages s'étaient barricadés à l'intérieur du salon de l'appartement. La police les avait suivi à l'intérieur et avait investi toutes les autres pièces. La largeur de la pièce contenant les quatre terroristes et les otages était une source de problèmes pour les deux camps. Pour les occupants de cette pièce, le manque d'espace créait des problèmes psychologiques. Pour la police, la proximité des otages et des terroristes rendait tout assaut très difficile. Tout coup de feu tiré dans un espace aussi restreint risquait de mettre en danger la vie des otages.

Les preneurs d'otages firent connaître leurs conditions par téléphone : passer en Irlande sans être inquiétés, recevoir de la nourriture et de l'eau. Il ne leur fut envoyé qu'un peu d'eau et des toilettes portables, et la police mit l'accent sur le fait qu'elle considérait les terroristes comme de simples criminels et qu'elle voulait "éviter toute effusion de sang et obtenir la libération des otages".

Des écouteurs furent installés dans les murs, le plancher et le plafond du salon. En même temps, un consultant en psychiatrie du Home Office fut chargé d'aider la police dans ses négociations. Il s'opposa à toute approche intransigeante et conseilla aux officiers de désamorcer les situations dangereuses et, autant que possible, d'essayer de nouer un dialogue avec les terroristes. Les marchés ne devraient pas être refusés net mais devraient, au contraire, être considérés afin d'encourager les terroristes à faire des concessions.

La police suivit ces conseils à la lettre et parvint à détendre l'atmosphère. Elle prit ses dispositions pour faire face à un siège long mais sans coup d'éclat, encouragée par la position de force qu'elle occupait. Plus le siège se



poursuivait sans incident, plus la police se sentait sûre d'elle-même. Avec leurs écouteurs, les policiers purent suivre de près les changements d'humeur des terroristes. Petit à petit, fatigués par la tension que ce siège leur imposait, les terroristes se calmèrent.

Soudain, cinq jours après le début du siège, la situation se détériora. Les hommes de l'IRA se mirent à se disputer entre eux. Ils jetèrent la nourriture et le téléphone qu'on leur avait donnés, coupant ainsi toute communication avec la police.

Les policiers tentèrent vainement de désamorcer la situation et l'on crut que le siège tournait à la crise. Etait-ce là un dernier geste de défi ou le prélude d'une action violente ? La réponse fut donnée le jour suivant. Sans aucun avertissement, Mme Matthews apparut au balcon de l'appartement et retrouva sa liberté. Quelque heures plus tard, ce fut au tour de M. Matthews d'être libéré, et les membres de l'IRA se rendirent à la police.

La tactique du gant de velours de la police s'avéra une réussite. Le long siège avait diminué la détermination des terroristes et évité un assaut armé. Les otages avaient bien résisté au traumatisme psychologique créé par la situation et l'on espéra qu'ils n'en ressentiraient pas les effets pendant trop longtemps.

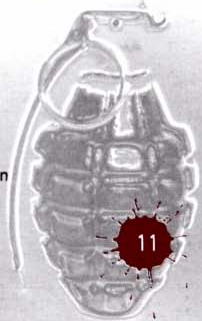
LE SIEGE DE L'AMBASSADE D'IRAN

Le 5 mai 1980, à 19h10, le SAS britannique lança l'une des opérations du type main de fer les plus réussies. La présence de caméras de télévision permit de relayer les images de l'assaut au monde entier. Son succès en fit un modèle de son genre.

Le siège de l'ambassade iranienne de Princes Gate, à Londres, commença le 28 avril 1980, lorsque cinq hommes armés pénétrèrent dans le bâtiment et prirent 26 personnes en otage. L'alerte fut donnée par deux femmes qui réussirent à s'échapper de l'ambassade et avertirent la police. Peu de temps après, la police encercla le bâtiment et fit évacuer et boucler les environs de l'ambassade.

La police approcha ce siège de la même manière que celui de Balcombe Street. Elle espérait pouvoir résoudre le problème en utilisant une tactique similaire, mais tandis qu'on entamait les négociations, des mesures d'urgence furent prises. Chaque siège crée une situation unique mais dans celle-ci, on savait qu'un assaut de l'ambassade serait extrêmement risqué. Les terroristes avaient bien préparé l'occupation de l'ambassade et s'étaient éparpillés à travers les cinq étages, ce qui leur conférait un avantage.

Les autorités savaient que pour réussir un assaut, il fallait avoir des renseignements bien précis : elles devaient avoir les plans détaillés de l'intérieur de l'ambassade et obtenir une description précise de tous les terroristes et de tous les otages. Autant que possible, la position de chaque personne se trouvant dans l'ambassade devait être établie avec précision et son



Jeux Manuel

identité confirmée. Des appareils d'écoute et des caméras furent installés dans les bâtiments environnants et l'on interrogea minutieusement le concierge de l'ambassade et certains otages qui avaient été relâchés. Un modèle en contre-plaqué de l'ambassade fut construit et l'on se rendit vite compte d'un détail important : les fenêtres du rez-de-chaussée et du premier étage du bâtiment étaient blindées et ne pouvaient pas être détruites à coups de masse. Les négociations permirent à la police de se faire une idées des personnalités et de l'état d'esprit des terroristes.

Durant les négociations, la complexité de la situation au Moyen Orient apparut au grand jour : des manifestations de groupes pro et anti Khomeini eurent lieu, non loin de l'ambassade, venant compliquer la situation.

Au bout de quelques jours de siège, le ton des terroristes s'était modéré. Ayant exigé au départ la libération de 91 prisonniers politiques, les preneurs d'otages ne demandaient plus, à présent, qu'à quitter le pays sans être inquiétés. Les terroristes semblaient donc faiblir et, durant le week-end du 3 au 4 mai, les négociateurs obtinrent la libération de deux autres otages.

La police, qui espérait pouvoir maintenir cette approche, ne tarda pas à être déçue. Les négociations commencèrent à piétiner et la tension se mit à croître jusqu'à atteindre l'impasse : du côté terroriste, aucun autre otage ne serait libéré ; du côté des autorités, le gouvernement était déterminé à ne pas laisser partir les terroristes.

Cette impasse se termina soudainement et de façon dramatique l'après-midi du 5 mai, lorsque des coups de feu retentirent à l'intérieur de l'ambassade. On apprit, un peu plus tard, que le conseiller de presse de l'ambassade, Abbas Lavasani, avait été assassiné.

Durant les quelques heures qui suivirent, on essaya désespérément de désamorcer la situation. Le préfet de police de Londres, Sir David McNee, fit parvenir aux preneurs d'otages un message personnel dans lequel il réaffirmait son intention de mettre fin au siège sans avoir recours à la violence.

A 18h55 les terroristes fit connaître leur réponse : il jetèrent le corps de l'homme assassiné par la porte d'entrée de l'ambassade. Ils informèrent les négociateurs de la police que si leurs exigences n'étaient pas respectées, ils tueraient un autre otage dans les trois quarts d'heures suivants et continueraient à assassiner d'autres otages si on n'accédait toujours pas à leurs demandes.

Vers 19h10, les négociateurs informèrent les terroristes qu'ils accédaient à leur requête. Cette apparente capitulation ne fut, cependant, qu'une diversion : le SAS frappa au milieu de ces négociations.

L'opération du SAS se déroula avec la précision d'une horloge. On vit d'abord apparaître, à la façade de l'ambassade, des formes humaines en uniformes noirs et cagoules qui firent sauter les fenêtres et envahirent le bâtiment. En même temps, d'autres membres du SAS descendirent en rappel derrière l'ambassade, à l'intérieur de laquelle ils lancèrent des engins explosifs et des



grenades paralysantes pour couvrir leur entrée. Un autre groupe SAS pénétra dans l'ambassade à travers un mur mitoyen.

Une quinzaine de minutes plus tard, le siège était terminé. Les vingt membres du SAS avaient disparu. L'opération avait été couronnée de succès. Dix-neuf otages furent libérés et quatre terroristes abattus. Aucun des membres du SAS n'avait été tué, et la réputation légendaire de cette force spéciale était scellée.

OPERATION GRIFFE D'AIGLE

L'échec de la tactique de main de fer peut entraîner des conséquences sérieuses, comme en témoigne la chute du président Jimmy Carter en 1980.

L'opération Griffe d'Aigle fut lancée le 24 avril avec l'accord total du président américain. Son but était de libérer cent citoyens américains retenus prisonniers dans l'ambassade des Etats-Unis en Iran.

En 1979, la fièvre post-révolutionnaire balayait l'Iran. Attisée par les chefs religieux, elle était principalement dirigée contre l'Amérique, le Grand Satan. Le 4 novembre, à Téhéran, des membres de la Garde Révolutionnaire escaladèrent les murs de l'ambassade américaine et prirent le personnel en otage.

Très vite, on se rendit compte que les négociations n'aboutiraient pas. Les sanctions prises contre l'Iran s'avérèrent aussi inefficaces que l'appel du Conseil de Sécurité des Nations Unies en faveur de la libération des otages. Les efforts diplomatiques allant vers l'impasse, la pression en faveur d'une action militaire montait. Avec l'approche des élections présidentielles, Jimmy Carter céda finalement à la pression et donna le feu vert à l'opération Griffe d'Aigle.

Cette opération était entreprise par un groupe d'attaque composé de quatre-vingt-dix membres de l'unité d'élite antiterroriste Delta Force. Son objectif était de prendre d'assaut l'ambassade, de libérer les otages et de les évacuer par avion. Pour réaliser cet objectif, une base temporaire fut construite dans le désert, à portée d'hélicoptère de l'ambassade américaine.

On ne sait pas exactement le temps dont disposait la force d'intervention pour préparer cette opération, mais ce qui est sûr, c'est qu'elle connut très vite des problèmes. En raison de difficultés mécaniques, le nombre d'hélicoptères fut réduit de huit à cinq. Ce nombre n'était pas suffisant pour transporter tous les otages de l'ambassade et l'on décida de suspendre l'opération, dans l'espoir de la reprendre plus tard.

Cet espoir fut vite étouffé lorsqu'on découvrit que les préparatifs de l'opération avaient été observés d'un autocar par des voyageurs iraniens qui avaient été arrêtés puis relâchés.

Après avoir fait le plein dans le désert, les cinq hélicoptères restants décolèrent en direction du porte-avions américain USS Nimitz. Ce fut à ce moment que le désastre se produisit, un désastre qui se transforma vite en une tragique catastrophe.



Le Vieux Manuel

Un des hélicoptères heurta un avion de transport au décollage. Huit commandos furent tués sur le coup. La situation étant devenue irrécupérable et les faits difficiles à cacher, les unités restantes n'eurent d'autre choix que de quitter la scène aussi rapidement que possible, laissant derrière elles leur équipement ainsi que les corps de leurs camarades tués.

Des images de la catastrophe furent publiées par la presse internationale et l'humiliation fut totale. Les restes des soldats tués furent exposés publiquement en Iran et Jimmy Carter connut la déroute aux élections présidentielles.

Ce ne fut qu'au bout de 444 jours que les otages furent libérés, après de longues négociations auxquelles auraient participé l'OLP et même le Pape Jean-Paul II. Le supplice des otages était terminé. Ce fut, à l'époque, le siège le plus long de son genre, et, pour l'Amérique, le plus coûteux.

Le tragique échec de cette mission ne peut pas être attribué à un manque de savoir-faire du personnel de Delta Force, dont les opérations plus récentes ont été couronnées de succès. En 1984, des commandos de cette organisation prirent d'assaut un DC-9 qui avait été détourné, libérant 79 otages et tuant deux pirates de l'air. Lors de la guerre du Golf, Delta Force accomplit des missions héroïques derrière les lignes ennemies, et, bien que les détails de ses opérations soient tenus secrets, Delta Force aurait contribué à retrouver et ramener le lieutenant Scott O'Grady dont l'avion avait été abattu au-dessus de la Bosnie.

L'ERE DU CHACAL

Durant les années 70 et le début des années 80, un homme figurait à la tête de la liste des terroristes les plus recherchés dans le monde. Cet homme menait ses opérations avec une efficacité de psychopathe et avait un don unique pour la publicité. On ne tarda pas à le surnommer Carlos le Chacal.

Nom Illich Ramirez-Sanchez

Autres noms Carlos Martinez, Hector Dupont, Flick Ramirez, Cenon Marie Clark, Ahmed Adil Fawaz.

Date de naissance 12 octobre 1949

Nationalité vénézuélienne

Antécédents
Fils d'un riche avocat communiste, Carlos fut élevé dans la fièvre de l'endoctrinement et des idéaux révolutionnaires. Son prénom, Illich, était celui de Lénine. Son frère s'appelait Joseph, en l'honneur de Staline.



Le vieux manuel

A l'âge de dix-sept ans, il fut envoyé dans un camp d'entraînement de guérilla, près de La Havane, à Cuba. Après un séjour à Londres, il entra à l'école de terrorisme la plus notoire au monde, celle de Moscou.

Il ne tarda pas à mettre en pratique les talents sanguinaires qu'il avait acquis. Durant les années 70 et 80, Carlos devint l'homme le plus recherché du monde. Il n'épousa jamais les théories d'un groupe particulier, mais il était considéré comme un opportuniste, un mercenaire qui offrait ses services à tout groupe terroriste dont les activités avaient pour but la chute de l'ordre établi et l'établissement d'un nouvel ordre communiste mondial.

Aux opérations des divers groupes avec lesquels il aurait été associé (FPLP, Baader-Meinhof, Armée Rouge Japonaise), Carlos apporta son cachet particulier : un sang-froid allié à une nature impitoyable. Sa réputation était telle qu'on eut tendance à lui attribuer toutes les atrocités terroristes perpétrées dans le monde, même lorsqu'on ne trouvait aucune preuve de sa culpabilité. On sait cependant qu'il fut directement impliqué dans les crimes suivants :

1972 attaque armée à l'aéroport de Tel Aviv.

1973 tentative d'assassinat d'Edward Sieff, président de Mark and Spencer.

1974 attaque à la grenade à Paris et kidnapping de l'ambassadeur de France à La Haye.

1975 capture des ministres de l'énergie de l'OPEP (durant cette opération, Carlos salua de la main les caméras de télévision et signa des autographes sur des morceaux de papier), deux attaques à la roquette à l'aéroport d'Orly et attaque à la bombe d'une centrale nucléaire française.

1982 attaque à la bombe de l'exprès Paris-Toulouse.

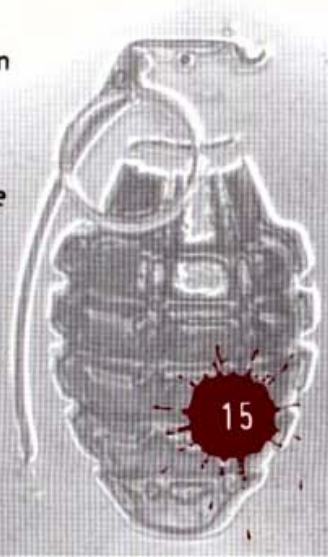
1984 attaque à la bombe du service culturel de l'ambassade de France à Tripoli.

Outre ces atrocités, Carlos est soupçonné d'avoir participé à de nombreux autres assassinats politiques et actions terroristes, dont le massacre des athlètes israéliens aux jeux olympiques de 1972.

Au sommet de sa carrière, Carlos fut coincé dans un appartement à Paris, en 1975. Durant la fusillade qui s'ensuivit et qui, d'après Carlos ne dura que six secondes, il abattit trois membres des services secrets français et en blessa un quatrième avant de s'échapper.

Plus tard, on signala la présence de Carlos en Libye, à Bagdad et en Inde. Cependant, après le démantèlement de l'Union Soviétique et, dans une certaine mesure, avec le processus de paix engagé au Moyen Orient, Carlos s'est retrouvé à court de riches sponsors et de cachettes.

En août 1994, Carlos fut finalement arrêté au Soudan par les services de renseignements français et attend actuellement d'être jugé. Il reste à savoir si cela représente vraiment la fin du Chacal.



Le vieux Manuel

LES EFFETS PSYCHOLOGIQUES DES SIEGES

Toute personne se trouvant dans une situation de siège subit des pressions énormes. Les terroristes ont normalement l'avantage d'être entraînés à résister au stress, mais les otages, généralement pris par surprise, risquent de connaître des souffrances atroces. Imaginez un environnement calme et sûr ou un voyage de routine qui se transforme subitement en un cauchemar au cours duquel vous risquez des souffrances physiques et peut-être même la mort. Que feriez-vous dans une situation pareille ?

Les otages contemporains les plus célèbres sont peut-être des otages occidentaux tels que John McCarthy, Brian Keenan et Terry White qui furent retenus prisonniers à Beyrouth. Leurs histoires sont bien connues maintenant, mais ils ont dû faire preuve d'un courage et d'une solidité mentale extraordinaires pour survivre à leurs terribles épreuves.

Les individus réagissent différemment à la tension inattendue, mais une situation de siège est tellement extrême qu'elle peut produire des résultats extrêmes. L'un des effets psychologiques les plus étranges dont risquent de souffrir les otages est le Syndrome de Stockholm. C'est principalement le phénomène par lequel les otages s'identifient à leurs ravisseurs, se prennent d'amitié pour eux, et vont même parfois jusqu'à empêcher les membres des unités antiterroristes de leur faire du mal. Le seul terroriste à survivre au siège de l'ambassade d'Iran ne doit la vie qu'à l'intervention de l'un des otages en sa faveur.

Le Syndrome de Stockholm a également joué un rôle dans l'histoire extraordinaire de Patricia Hearst. En 1974, Hearst, qui avait hérité d'une fortune de plusieurs millions de dollars, fut kidnappée en Californie and prise en otage par des terroristes. Plus tard, elle participa à leurs côtés à une attaque contre une banque, attaque qui fut enregistrée par la caméra de la banque. Arrêtée et jugée pour attaque à main armée, elle réussit à convaincre le jury que ses ravisseurs lui avaient fait subir un lavage de cerveau en se basant sur le Syndrome de Stockholm.

Le Syndrome de Stockholm est le résultat d'une énorme tension et peut se produire lorsqu'un otage est poussé à adopter des attitudes extrêmes pour tenter de survivre. La principe de base de la survie dans une telle situation consiste à nouer des relations avec les ravisseurs. En leur parlant, en leur révélant des détails personnels sur sa vie, l'otage devient un individu et cesse d'être une cible déshumanisée. De plus, l'otage essaie généralement de canaliser toute attitude agressive des ravisseurs vers d'autres gens, d'autres groupes ou institutions telles que le gouvernement.



La tension ressentie par les terroristes durant un siège peut être exploitée par un négociateur et utilisée contre eux. Une telle attitude peut sembler dangereuse : en poussant les terroristes à bout, on risque de provoquer chez eux des réactions extrêmes. Cependant, les psychologues s'accordent à croire que tout comportement, même le plus extrême en apparence, suit un modèle particulier. La connaissance de ce modèle peut être d'une aide précieuse aux négociateurs qui doivent, cependant, avoir une description aussi précise que possible des terroristes auxquels ils ont affaire. Une évaluation psychologique incorrecte du caractère de David Koresh, dont les tendances au suicide n'ont pas été prises au sérieux, aurait contribué à la fin tragique du siège de Waco.

D'après les psychologues, le cerveau, soumis à une pression extrême, passe par trois phases différentes.

La première phase est celle d'une agitation extrême qui se produit généralement au début d'une situation de siège et qui peut causer des comportements violents et imprévisibles.

Une fois la première phase terminée, il s'ensuit généralement une longue période de relative inactivité, période qui voit également un ralentissement de l'activité du cerveau. Si ce ralentissement se poursuit ou s'il est maintenu par une pression de l'extérieur, le cerveau peut entrer dans la phase "hystéroïde". Cette phase est caractérisée par un trouble des facultés critiques et par une confusion du cerveau. Le terroriste ou preneur d'otages commence à croire ses interlocuteurs plus facilement. Il devient également plus influençable et remet en question des idées bien établies.

Si la pression continue, le cerveau risque alors de passer à la phase "ultraparadoxale". Cette phase extrême peut entraîner des comportements extraordinaires. A ce stade, le cerveau est tellement troublé que l'attitude et la réaction de l'individu face à une situation donnée peuvent être complètement opposés à son attitude normale. Les ennemis se transforment en amis et vice versa. Le terroriste peut alors avouer ou dire des secrets qu'il n'aurait jamais révélés dans des conditions normales.

Il est évident que si le terroriste entre dans la troisième phase, tout espoir de négociation pacifique est possible. Il convient donc d'essayer de maintenir la pression sur le terroriste en évitant cependant de le faire basculer dans la première phase, celle de l'excitation extrême du cerveau qui peut provoquer des réactions explosives.

La police dispose d'une variété de méthodes pour maintenir la pression psychologique sur un preneur d'otages : elle peut le priver de sommeil, lui couper le courant, le priver d'informations, etc. Un dialogue continu peut également fatiguer un individu qui devient alors plus influençable.

Paroux Manuel



INSTALLATION

Pour charger "Deadline" sur votre PC et le lancer, il vous suffit de suivre ces instructions :

1. Mettez-vous sur le lecteur contenant le CD-ROM. Par exemple, si votre CD est dans le lecteur D, tapez D: et appuyez sur "Entrée".

2. Tapez INSTALL et appuyez sur "Entrée".

3. Suivez les instructions à l'écran.

Pour lancer le jeu après son installation

1. A l'invite C:, mettez-vous sur votre répertoire "Deadline".

2. Tapez DEADLINE et allez-y !

DONNER DES ORDRES - SOURIS

Sur tous les écrans, servez-vous de la souris pour déplacer le curseur sur le panneau que vous voulez utiliser et cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris pour le sélectionner. Si vous sélectionnez quelque chose par erreur, il vous suffit de cliquer à nouveau avec le bouton gauche pour annuler la sélection.

L'écran de jeu principal de Deadline comprend deux sections distinctes. L'action proprement dite, et des panneaux de contrôle. Durant l'action, utilisez la souris pour déplacer le curseur vers l'endroit où vous souhaitez diriger le soldat que vous avez sélectionné dans votre unité. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour qu'il marche jusqu'à la destination désignée. Si vous double-cliquez sur le bouton gauche de la souris, le soldat s'y rendra, mais cette fois, au pas de course. Pour tirer ou utiliser les armes sélectionnée, positionnez le curseur sur la cible et cliquez sur le bouton droit de la souris.

Les autres ordres/actions se sélectionnent du panneau de contrôle principal comme suit : placez le curseur à l'aide de la souris sur l'ordre/l'action de votre choix et cliquez avec le bouton gauche de la souris pour le sélectionner.



Le Vieux Manuel

DONNER DES ORDRES - RACCOURCIS CLAVIER

ACTION	RACCOURCI CLAVIER
Général	
Faire défiler la carte de jeu principale	TOUCHES CURSIVES
Faire défiler la carte principale rapidement	MAJ + TOUCHES CURSIVES
Faire défiler le texte	TOUCHES CURSIVES
Etage le plus bas	F1
2ème étage à partir du bas	F2
2ème étage à partir du haut	F3
Etage le plus haut	F4
Aller à l'écran principal	F5
Aller à l'écran Recherche	F6
Aller à l'écran Temps	F7
Aller à l'écran Personnel	F8
Aller à l'écran Plans	F9
Aller à l'écran Réquisitions	F10
Aller à l'écran Vidéo	F11
Aller à l'écran Options	F12 ou ECHAP
Sélectionner membre d'unité 1	1
Sélectionner membre d'unité 2	2
Sélectionner membre d'unité 3	3
Sélectionner membre d'unité 4	4
Sélectionner membre d'unité 5	5
Sélectionner membre d'unité 6	6
Sélectionner membre d'unité 7	7
Sélectionner membre d'unité 8	8
Utiliser	Y
Escorter	U
Capturer	I
Regarder	O
Sélectionner côté droit (haut)	A
Sélectionner côté gauche (bas)	Q
Sélectionner la poche en haut, à gauche	Z
Sélectionner la poche en haut, à droite	E
Sélectionner la poche en bas, à gauche	S
Sélectionner la poche en bas, à droite	D
Permuter entre les poches	BARRE D'ESPACEMENT
Activer/désactiver le centrage automatique de l'écran	TAB
Activer/désactiver le texte d'aide	H
Activer/désactiver la mini-carte	,
S'accroupir/Se relever	C
Créer un groupe	MAJ membre d'équipe
Grouper tous les soldats	MAJ 9
Disperser tous les soldats	MAJ 0
Ordres au groupe entier	CTRL + action
Commencer l'action prévue sélectionnée	ENTREE

Vieux Manuel



Commencer toute l'action prévue	MAJ + "ENTREE"
Arrêter le plan/regrouper	RETOUR ARRIERE
Pause	P
Sélectionner le type d'horloge	/

Ecran Recherche

Aller à la page précédente	TOUCHE CURSIVE gauche
Aller à la page suivante	TOUCHE CURSIVE droite
Aller au début de la recherche	HOME
Aller à la dernière page visualisée	RETOUR ARRIERE

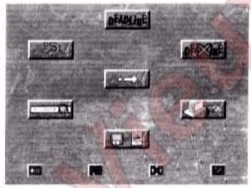
Ecran Personnel

Sélectionner une équipe automatiquement	INSER
Retirer un membre de l'équipe	SUPPR

Ecran planning

Faire défiler les ébauches de plans	TOUCHES CURSIVES
Zoom hors de l'ébauche de plan	-
Zoom sur l'ébauche de plan	+

ECRAN OPTIONS



Après la séquence d'introduction, vous irez à l'écran Options.

Vous pouvez utiliser cet écran pour accéder à d'autres sections du jeu où vous pourrez sauvegarder en mémoire vos positions de jeu, recommencer des niveaux et régler le volume du son et de la musique. En outre, la partie inférieure de l'écran contient les quatre boutons qui permettent d'activer ou de désactiver les outils durant le jeu, tels que les mini-cartes, et le texte d'aide. Vu que les divers niveaux et missions exigent que vous personnalisiez la configuration de certaines utilités, vous pouvez revenir à cet écran à tout moment durant une partie (appuyez sur F12 ou ECHAP) et utiliser les fonctions décrites ci-dessous. Après cela, vous pouvez reprendre la partie à la position où vous l'aviez interrompue.

L'écran des options consiste en deux groupes de boutons séparés : la partie supérieure de l'écran contient les boutons d'accès, la partie inférieure contient les touches de fonction durant le jeu.



Le Vieux Manuel



Start A New Game (Commencer une nouvelle partie)
Cette option vous renverra à la première mission du jeu (si vous êtes au milieu d'une partie, on vous demandera de confirmer avant de poursuivre).



Restart Current Level (Recommencer le niveau actuel)
Vous permet de recommencer tout niveau entamé à partir du début.



Quit to DOS (Quitter et retourner au DOS)
Sélectionner cette option pour quitter DEADLINE et retourner au DOS. L'écran affichera une case de confirmation vous demandant si vous êtes sûr de vouloir quitter le jeu. N'oubliez pas que si vous quittez DEADLINE, toutes les données non sauvegardées seront perdues.



Quitter l'Ecran
Revenir à l'écran précédent



View Credits (Voir les crédits)
Montre les crédits de DEADLINE.



Preferences
Si vous voulez modifier la configuration du jeu, sélectionnez ce bouton qui vous fera passer à l'écran approprié.



Load/Save Game (Charger/Sauvegarder une partie)
Il faut plusieurs heures de jeu pour terminer certaines missions de DEADLINE. Il est donc important de sauvegarder vos positions de jeu durant une partie. Pour accéder à l'écran de sauvegarde/chargement, il vous suffit de cliquer, à tout moment, sur le bouton de l'écran Options situé au coin inférieur droit du panneau de contrôle.

BOUTONS DE FONCTION DURANT LE JEU



Hostage/Target (Otage/Cible)
Active/désactive les marqueurs indiquant les otages et les terroristes.



Mini-Map (Mini-carte)
Ce bouton affiche une mini-carte au coin supérieur droit de l'écran de jeu. Cette carte vous permet de voir le contour des structures environnantes pendant que vous déployez votre unité actuelle. Elle montre aussi tout otage et toute cible visibles.



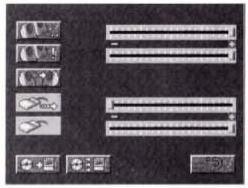
Screen Centring (Centrage d'écran)
Centre et verrouille l'écran sur le soldat que vous avez sélectionné sur l'écran d'action.



Help Text (Texte d'aide)
Il vous donne une description du bouton ou de l'objet sur lequel vous placez le pointeur de votre souris.

Le Vieux Manuel

PREFERENCES (AJUSTER LES PRÉFÉRENCES)





Music (Musique)

Utilisez la barre de réglage pour ajuster le volume de la musique ou cliquez sur l'icône pour activer ou désactiver la musique.



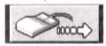
Sound Effects (Effets sonores)

Utilisez la barre de réglage pour ajuster le volume des effets sonores ou cliquez sur l'icône pour les activer ou les désactiver.



Swap Speaker (Faire permuter les haut-parleurs)

Fait permuter la position des haut-parleurs.



Mouse Speed (Vitesse de la souris)

Utilisez la barre de réglage pour augmenter ou diminuer la vitesse de votre souris.



Double Click Speed (Vitesse du double click)

Utilisez la barre de réglage pour augmenter ou diminuer la vitesse du double clic de votre souris.



Cache Memory (Mémoire cache)

Cette fonction détermine si un cache de disque dur est utilisé ou pas. Si elle est activée, le jeu copiera fréquemment sur disque dur les fichiers que vous utilisez pour la première fois. Après cela, vous pourrez accéder à ces fichiers plus rapidement. Si cette fonction est désactivée, le jeu prendra des fichiers du CD Deadline qui est plus lent que le disque dur. Si ce bouton est grisé, cela signifie que votre disque dur n'a pas assez d'espace pour contenir un cache.



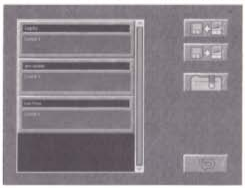
Cache Memory Now (Mémoire cache maintenant)

Cette option copiera les fichiers fréquemment utilisés dans le cache du disque dur. Cette opération durera plusieurs secondes mais elle accélérera le jeu. Si vous ne cliquez pas sur cette fonction, l'accès initial aux divers écrans prendra plus de temps. Lorsqu'il est activé, ce bouton disparaîtra en fondu car vous n'aurez plus besoin de donner d'autres instructions pour remplir la mémoire tampon.

Le Vieux Manuel



LOAD/SAVE GAME (CHARGER/SAUVEGARDER UNE PARTIE)

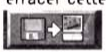


Quand l'écran de sauvegarde/chargement est affiché (voir la figure), vous pourrez soit sauvegarder la mission en cours soit charger une partie préalablement sauvegardée, comme indiqué ci-dessous.



Saving Games (Sauvegarde d'une partie)

Pour sauvegarder une partie, mettez en surbrillance la case dans laquelle vous voulez la sauvegarder puis cliquez sur l'icône de sauvegarde (deuxième icône à partir du bas). Le nom de fichier sera alors mis en surbrillance dans la case, ce qui vous permettra d'y taper le nom du fichier de votre choix. Après avoir tapé le nom de fichier, appuyez sur "ENTREE" ou cliquez à nouveau sur l'icône de sauvegarde. Si ce fichier sauvegarde la partie à un endroit contenant déjà une partie sauvegardée, on vous demandera de confirmer que vous voulez bien effacer cette dernière.



Loading Games (Chargement d'une partie)

Pour charger une partie préalablement sauvegardée, mettez-la en surbrillance puis cliquez sur l'icône de chargement située en haut et à droite de l'écran.



Deleting Previously Saved Games (Effacer des parties préalablement sauvegardées)

Procédez d'une façon similaire pour effacer un fichier. Mettez-le en surbrillance, cliquez sur delete (effacer) avant de valider.



Return to Previous Screen (Renvoie à l'écran principal.)

UN OBJECTIF...

Les niveaux sont tous accompagnés d'instructions de mission complètes. Il y a lieu de vous dire, à ce stade, que vous devez lire les instructions soigneusement et utiliser les renseignements provenant d'autres sources d'informations pour prendre la décision qui s'impose sur la manière d'aborder un siège. Rassemblez votre unité et équipez-la du mieux que vous pouvez en fonction de vos objectifs et étudiez soigneusement chaque mission avant de donner le feu vert à votre opération. N'oubliez pas que si vous préparez mal votre mission, vous avez toutes les chances d'échouer.

Le Vieux Manuel

POUR JOUER

Une fois que vous avez configuré le jeu, vous êtes prêt à faire face à votre première mission. Sélectionnez New Game (Nouvelle partie) du menu principal.

Après la séquence FMV, vous irez automatiquement à l'écran Vidéophone.

ECRAN VIDÉOPHONE



C'est l'écran où vous recevrez vos instructions de mission et communiquerez (par vidéo et par téléphone) avec le "monde extérieur". Vous pouvez non seulement communiquer avec votre patron "B", mais aussi parler aux terroristes pour essayer de négocier avec eux, aux services des eaux, du gaz et de l'électricité si vous voulez couper le courant aux terroristes, etc. Lorsque l'écran vidéo est vierge, l'insigne de l'unité sera affiché.

Pour composer un numéro, il vous suffit de mettre en surbrillance le numéro que vous voulez appeler et d'appuyer sur le bouton d'appel de gauche, sous l'écran vidéo. Pour raccrocher, appuyez sur le bouton de droite. Sur l'écran texte, les informations ayant trait aux opérations à effectuer (décrocher, etc.) sont indiquées en noir, le message de la personne qui communique en blanc et les options de réponses en rouge. La couleur de cette dernière catégorie deviendra verte si vous la sélectionnez.

CHOIX D'OPÉRATION

Après avoir reçu vos premières instructions de mission, vous devrez, à l'aide des écrans suivants, assembler votre unité, réunir l'équipement dont vous aurez besoin et mettre au point la tactique la plus adaptée aux conditions de siège auxquelles vous faites face.

Ecran principal
Ecran Plans
Ecran Vidéophone
Ecran Recherche
Ecran Réquisitions
Ecran Personnel
Ecran Temps
Ecran Options



Chacun de ces écrans vous permet de prendre des décisions concernant divers aspects de votre opération, de la sélection du personnel aux différentes approches tactiques. Pour passer d'un écran à l'autre, il vous suffit de sélectionner l'un des 8 boutons d'écran qui sont affichés à droite du panneau de contrôle sur la plupart des écrans. Remarque : ces boutons n'existent pas sur certains écrans qui disposent, à la place, d'un panneau retour qui, lorsqu'il est sélectionné, renvoie à l'écran précédent.

ECRAN DE JEU PRINCIPAL



L'écran de jeu dans DEADLINE est divisé en deux parties très distinctes : la partie supérieure, dans laquelle vous contrôlez visuellement et en temps réel les soldats de votre unité, et la partie inférieure, qui vous sert à modifier l'équipe et les différentes fonctions du jeu. Celle-ci, appelée le panneau de contrôle, est l'interface standard qui apparaît à maintes reprises dans le jeu, et nous la passerons en revue dans une section à part, après l'écran de jeu proprement dit.

La fenêtre supérieure de l'écran de jeu est l'endroit où vous pouvez contrôler votre équipe lorsqu'elle donne l'assaut. Même si vous avez longuement et soigneusement élaboré un plan d'action, la façon dont vous dirigez votre équipe pendant l'assaut final est cruciale et c'est elle qui fait le succès ou l'échec de votre mission. Votre équipe a beau posséder le meilleur équipement et les meilleures armes possibles, au bout du compte, c'est votre capacité à utiliser cet équipement au bon moment qui importe pour accomplir cette mission avec le moins de pertes possibles.

Afin de comprendre les différents mouvements et actions à votre disposition lorsque vous utilisez l'écran de jeu, il est important de se souvenir de la fonction des icônes suivantes :

Pointeur standard gris
C'est le pointeur de la souris tel qu'il apparaît à l'écran normalement. Si vous désirez envoyer un certain membre de l'équipe à un endroit particulier, cliquez une fois sur le bouton gauche de la souris pour le faire marcher, ou deux fois pour le faire courir vers l'endroit indiqué par le pointeur.

Accès refusé
Cette croix rouge apparaît à droite du curseur lorsque vous essayez d'envoyer un soldat de l'équipe vers un endroit où il ne peut se rendre : des toits non accessibles, l'intérieur de certains bâtiments fermés, et des endroits vers lesquels les soldats de votre équipe ne peuvent se rendre car des objets tels que des voitures ou des arbres obstruent le passage. Cette icône apparaîtra également si aucun membre de l'unité n'a été sélectionné pour la mission.

Revolux Manuel

Réticule
Le pointeur de la souris se transforme en réticule lorsqu'un soldat de votre unité tire ou est sur le point de tirer. Lorsqu'une arme a été sélectionnée, cliquez une fois sur le bouton droit de la souris pour tirer en direction du point indiqué par le pointeur. Le pointeur apparaîtra sous la forme d'un réticule aussi longtemps que vous maintiendrez le bouton enfoncé ou qu'il y aura des munitions dans l'arme. Si vous avez une arme automatique, cette option permet aux soldats de votre équipe de tirer en balayant une large zone et de viser les cibles indiquées par le réticule à l'écran.

Case d'avertissement rayée
Si un membre de votre équipe aperçoit une personne qui se trouve hors écran, une case d'avertissement à bandes noires et jaunes apparaîtra près du bord de l'écran pour vous prévenir. Son emplacement indique la direction dans laquelle le soldat de votre équipe devra se diriger pour se rapprocher de cette personne. Les cases d'avertissement indiqueront si vous avez affaire à un ami ou un ennemi.

Carré rouge
Lorsqu'un carré rouge à centre noir apparait au-dessus de la tête d'une personne à l'écran, cela signifie que cette dernière appartient à une unité ennemie. Selon les instructions qu'ils ont reçues dans une telle situation, les soldats de votre équipe peuvent réagir différemment. Si vous rencontrez des ennemis, il est important de vous éloigner ou de traiter avec eux rapidement, car il est probable qu'ils tireront sur votre équipe dès qu'ils le pourront.

Croix verte
Les personnes qui apparaissent avec une croix verte au-dessus de leur tête appartiennent à une unité amie, et vos hommes réagiront à leur égard selon les ordres qu'ils ont reçus. Lorsque vous rencontrez plus d'une personne amie à la fois, il est plus prudent de contrôler leurs actions d'une façon ou d'une autre afin d'avoir le moins de blessures accidentelles possibles.

Cercles numérotés
Lorsque votre unité entière est déployée à l'écran, il est possible d'identifier chaque soldat de l'équipe en regardant les cercles de couleur qui apparaissent au-dessus d'un membre sélectionné. Le chiffre et la couleur du cercle sont les mêmes que les boutons de soldat qui apparaissent juste sous la fenêtre, dans le panneau de contrôle. Si un membre de l'équipe n'a pas de cercle de couleur au-dessus de la tête, cela signifie qu'il n'a pas été sélectionné ou qu'il est mort.

Dernier endroit connu
La ligne de vue dans DEADLINE fonctionne à peu près de la même façon que dans la vie réelle. Lorsque vous contrôlez un des soldats de l'équipe, vous voyez ce qu'il voit et vous pouvez rassembler des informations sur la zone



représentée sur l'écran de jeu. Lorsqu'un soldat de l'équipe se déplace dans le jeu, son champ de vision englobe la zone qui se trouve devant lui et sur les côtés. Si une personne passe donc devant lui avant de s'éclipser dans un bâtiment, le soldat de l'équipe pourra se rappeler le dernier endroit où il l'a vue, mais il ne pourra pas la voir. Dans ce cas, le marqueur de la personne clignotera lentement sur le dernier endroit où elle a été vue par le soldat de votre équipe. Le marqueur restera au même endroit jusqu'à ce qu'un des soldats de votre équipe se trouve de nouveau face à cette zone. Soit il apercevra la personne qui se trouvait là auparavant, soit le marqueur disparaîtra, ce qui voudra dire que la personne a quitté cet endroit.

PANNEAU DE CONFIGURATION

Le panneau de contrôle occupe la partie inférieure de tous les écrans où opère l'unité dans DEADLINE. Vous utiliserez beaucoup le panneau de contrôle pour préparer et exécuter votre mission, il est donc extrêmement important de ne commettre aucune erreur lorsque vous utilisez les différents boutons et indicateurs qui s'y trouvent. Voici les différents boutons :

Stress, forme physique

Selon les antécédents des différents membres de l'équipe, les indicateurs augmenteront ou diminueront au cours d'une mission pour donner au joueur une idée sur la façon dont ils gèrent une situation donnée. L'indicateur de stress est à gauche, l'indicateur de forme physique à droite.

Equiper 1-2

Ces cases montrent l'équipement des membres de l'équipe. Cliquez avec le bouton de la souris sur l'une de ces cases pour sélectionner la pièce d'équipement à utiliser (la case choisie apparaîtra avec un fond clair). La prochaine fois que vous appuierez sur le bouton droit de la souris, le membre de l'équipe utilisera cette pièce d'équipement (il tirera avec une arme ou lancera une grenade par exemple). Equiper 1 montre le dos des soldats : vous ne pouvez y placer que les larges objets tels que les fusils. Equiper 2 représente la ceinture des soldats. Les munitions restantes, ainsi que la quantité de grenades ou de bombes transportées, sont indiquées à droite de chaque case d'équipement.

Poches 1-4

Les membres de l'équipe ont chacun quatre poches qui peuvent contenir des munitions et des masques à gaz. Certaines pièces d'équipement, comme le masque à gaz, seront automatiquement utilisées par les membres de votre équipe, tandis que d'autres, comme le matériel de surveillance, devront être sélectionnées avant de pouvoir servir.

Sélectionner un membre de l'équipe 1-8

Utilisez cette rangée de boutons de couleur au cours du jeu pour sélectionner des soldats de votre équipe. Lorsque vous appuyez sur un des ces boutons, le soldat sélectionné apparaît dans la fenêtre de gauche et son équipement s'affiche dans la case au-dessous. Si ce soldat a été déployé sur l'écran de jeu, appuyez sur le bouton pour le sélectionner à l'écran, ce qui vous permettra de

Le Vieux Manuel

contrôler ses mouvements et ses actions. Le petit carré en bas à droite des boutons individuels représente l'état de santé et les battements de cœur de ce soldat. Si le carré est vert, il est en bonne santé, s'il est rouge, il est blessé ou prêt de mourir. Lorsqu'un soldat de l'équipe a été recruté mais qu'il n'a pas été déployé, son bouton sera blanc, vous rappelant ainsi qu'il peut être sélectionné et qu'il n'a pas encore été déployé. Les boutons et les cases de santé noires signifient que les soldats de votre équipe auquel correspondent la couleur et le chiffre particuliers sont morts. Si vous avez sélectionné moins de huit soldats, les boutons qui ne sont associés à aucun de ces soldats seront grisés et sans relief.

Horloge
L'horloge au bas de l'écran indique le mode de temps sélectionné via l'écran Temps. Cliquez dessus pour faire défiler les différents types de temps : temps actuel, temps écoulé, moment d'expiration du délai...

 **Create Group/Group orders (Créer groupe/ordres au groupe)**
A l'aide de ce bouton, vous pouvez regrouper votre équipe et lui faire suivre un chef sélectionné vers un endroit indiqué, ou simplement lui faire accomplir la même tâche que le chef du groupe. Pour créer un groupe, appuyez d'abord sur le bouton de gauche Créer Groupe, puis choisissez les membres du groupe en cliquant sur leur bouton de soldat. Lorsque vous avez un groupe complet, cliquez de nouveau sur le bouton Créer Groupe pour terminer la sélection. Le dernier soldat sélectionné sera le chef du groupe. A chaque fois que vous le sélectionnez, un point de la même couleur que la sienne apparaîtra sur le reste de l'équipe à l'écran. Le prochain ordre que vous donnerez sera passé au chef du groupe et tous les autres soldats suivront ces instructions.

 **S'accroupir/Marcher/Courir**
Lorsqu'un soldat de l'équipe passe par les fenêtres, il lui faudra peut-être s'accroupir pour ne pas être vu. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le soldat de l'équipe sélectionné s'accroupira jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur ce bouton. (Appuyez sur le bouton pour permuter entre S'accroupir, marcher et courir.)

 **Stop/Go/Se regrouper**
Avec le bouton Go, vous donnerez le coup d'envoi aux soldats sélectionnés afin qu'ils exécutent les ordres qu'ils ont reçus par l'intermédiaire de l'écran carte ou de l'écran de jeu. Lorsqu'ils exécutent les ordres, vous pouvez les arrêter et les faire se regrouper en appuyant sur le bouton Stop qui se trouve juste en dessous. Si un point de ralliement est fixé sur l'Ecran Planning, regroupez vos hommes en sélectionnant 'regroup' (une fois les ordres arrêtés).



Boutons d'étage

Ces boutons vous servent lorsque vous envoyez un soldat de votre équipe dans un bâtiment de plus d'un étage. Si vous voulez qu'il aille directement au quatrième étage, appuyez sur le bouton de l'étage 4 et, sur l'écran de jeu, cliquez sur n'importe quel endroit de cet étage à l'aide du pointeur. Le curseur montrera l'étage sur lequel se trouve le pointeur. Le soldat de votre équipe grimpera alors les escaliers et trouvera automatiquement le chemin pour se rendre à cet endroit précis.

Les boutons qui suivent (les quatre boutons qui se trouvent sous la rangée des boutons de soldat) sont les boutons d'action. Une fois que l'un de ces boutons est activé, la prochaine fois que vous appuierez sur le bouton gauche de la souris, le soldat sélectionné exécutera cette action s'il en est capable.



Look (Regarder)

Si vous appuyez sur ce bouton, le pointeur se changera en œil pour indiquer que le soldat de votre équipe est en mode Regarder. Si vous cliquez alors sur l'endroit où vous voulez que votre homme regarde, comme par exemple une porte, il l'observera jusqu'à ce que quelqu'un tente d'entrer ou de sortir. Le soldat de votre équipe tirera alors sur cette personne, la fera prisonnière ou l'escortera, selon les ordres qu'il a reçus.



Use (utiliser)

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le soldat de votre équipe sélectionné pourra entrer en interaction avec certains objets à l'écran de jeu. L'apparence du pointeur à l'écran vous indique si cet objet peut ou non être utilisé. Si le pointeur indique quelque chose comme une porte ou une fenêtre pouvant être ouverte, il prendra la forme d'une main montrant un bouton. Si vous appuyez sur le bouton de la souris lorsque cette image apparaît, le soldat de votre équipe s'approchera de l'objet et l'"utilisera", c'est-à-dire qu'il ouvrira la porte ou il cassera la fenêtre. Si un objet ne peut servir, une croix rouge apparaîtra à droite du curseur qui ne changera pas de forme.



Capturer

Avec ce bouton, vous donnez l'ordre au soldat sélectionné de s'emparer de la cible en se battant sans arme. Lorsque ce bouton est activé et que le pointeur se trouve sur une cible potentielle, ce dernier se transforme en une main portant des menottes. La prochaine fois que vous appuierez sur le bouton de la souris, le soldat de votre équipe s'approchera de la cible et essaiera de la maîtriser et de l'attacher. Si l'option Capturer n'est pas disponible, une croix rouge apparaîtra à droite du curseur qui ne changera pas de forme.

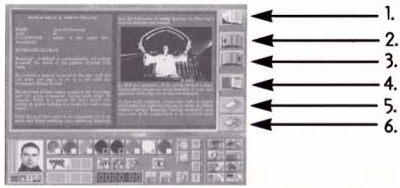


Escorter

Le bouton Escorter vous permet de modifier le pointeur qui prendra la forme de deux mains se dirigeant l'une vers l'autre lorsqu'il se trouvera sur une cible potentielle. La prochaine fois que vous appuierez sur le bouton de la souris, le soldat sélectionné se dirigera vers la cible et l'escortera vers la zone indiquée. Si l'option Escorter n'est pas disponible, une croix rouge apparaîtra à droite du curseur qui ne changera pas de forme.

Le Vieux Manuel

RESEARCH (RECHERCHE)



1. Retourner à la dernière page visionnée
2. Aller à la page précédente
3. Aller à la page suivante
4. Aller à la première page
5. Sujets en cours de recherche (information uniquement)
6. Recherche à visionner (information uniquement)

La façon dont vous gérez la partie de recherche dans DEADLINE peut décider de la réussite ou de l'échec de votre mission. Vous commencerez à l'écran affichant le rapport de B, et votre objectif consiste à rassembler autant d'informations que possible relatives au contexte de la mission. L'étendue des informations dont vous disposez n'est limitée que par les mots-clés contenus dans l'hypertexte, et ceux-ci vous mèneront à des pages supplémentaires d'informations plus complètes sur de nombreux sujets, certains d'entre eux n'ayant pas ou peu de rapport avec la mission qui vous attend. Vous devez donc réfléchir à la direction vers laquelle votre recherche sera orientée avant de commencer. Le rapport de B ne constitue qu'un bref récapitulatif de la situation actuelle, et c'est à vous d'effectuer les recherches les plus complètes possibles dans le laps de temps imparti afin d'essayer de découvrir les motifs probables, les faiblesses et les antécédents des terroristes impliqués. Pour cela, l'unité devra se faire envoyer des notes de recherche, à l'aide du système hypertexte du jeu.

Après avoir lu le rapport initial, vous pouvez mettre en surbrillance les mots ou phrases qu'il contient en cliquant dessus. Ils deviendront alors rouges et seront identifiés comme un élément de recherche qui vient d'être demandé ou qui est en cours. Lorsqu'une information a été mise en surbrillance, elle est automatiquement envoyée à votre équipe de soutien au quartier général, qui grâce à un système informatique de recherche référentielle, vous enverra tout ce qu'elle a trouvé à ce sujet. Malheureusement, ce procédé risque de prendre du temps, il est donc préférable d'envoyer votre demande de renseignements aussi vite que possible et de continuer à préparer votre équipe pour l'assaut en attendant les résultats.



Le Vrai Manuel

Si votre équipe est prête et/ou si vous êtes impatient d'avoir les résultats, il est possible d'accélérer le passage du temps à l'aide de l'écran Temps, tout en surveillant attentivement l'arrivée des résultats de votre demande d'informations et tout en veillant à ne pas aller trop en avant et gâcher ainsi du temps précieux. Une fois que les résultats sont arrivés, ils apparaîtront en vert dans le rapport initial de B et ils seront représentés comme un tas de papiers dans le plateau "Résultats de recherches à étudier" à droite de l'écran. A l'aide des boutons avant/arrière dans la partie supérieure droite de l'écran, ou en cliquant sur le plateau "Résultats de recherches à étudier", vous pouvez examiner ces renseignements en répétant l'opération expliquée ci-dessus pour pousser plus à fond votre recherche et envoyer vos questions à l'équipe de soutien afin d'avoir plus de pistes à suivre.

PERSONNEL



Servez-vous de l'écran du personnel uniquement pour assigner les soldats de l'équipe les plus aptes pour la mission en cours. Le choix des membres de votre équipe peut se révéler délicat ; vous pouvez donc avoir recours aux boutons filtre et tri pour vous aider dans le processus de recrutement (dix petits boutons au milieu et à droite de l'écran). Lorsque ces boutons sont associés aux photos des membres de l'équipe juste au-dessus, ils permettent de voir les forces et les faiblesses de chacun des soldats avant de les recruter pour une mission.

Pour utiliser les boutons de tri (rangée supérieure), il vous suffit d'appuyer sur l'un des boutons pour classer les soldats en fonction des catégories suivantes :



Intelligence
Pour classer les soldats de votre équipe par ordre décroissant de QI.



Shooting Gallery (Stand de tir)
Pour classer les soldats de votre équipe par ordre décroissant, en fonction de leur score au stand de tir.



Assault Course (Parcours du combattant)
Pour classer les soldats par ordre croissant selon le temps qu'ils ont mis pour terminer le parcours du combattant.



Evasion Exercise (Exercice d'évasion)
Pour classer les soldats par ordre croissant en fonction du temps qu'ils mettent pour s'échapper quand ils sont confrontés à divers scénarios sur le parcours d'évasion.



Expérience
Pour classer les soldats par ordre décroissant en fonction du nombre de missions qu'ils ont exécutées dans différentes unités.

Le Vieux Manuel

Les boutons filtre (rangée inférieure) fonctionnent d'une manière différente de celle des boutons tri. Les boutons tri se contentent de réarranger l'ordre dans lequel vous voyez les soldats de votre équipe ; par contre, avec les boutons filtre, vous ne verrez que les soldats de votre équipe qui possèdent cette aptitude particulière. Cela deviendra évident lorsque vous filtrerez les soldats de votre équipe possédant plus d'une aptitude à la fois (en appuyant sur plus d'un bouton à la fois, vous pouvez filtrer jusqu'à cinq aptitudes à la fois).



Bomb Disposal (Désamorçage de bombe)

Permet de filtrer les soldats de votre équipe qui n'ont aucun entraînement dans le désamorçage des bombes. Les soldats qui ont cette aptitude ont plus de chances de désamorcer une bombe sans incident s'ils ont l'équipement approprié. Vous pouvez essayer de désamorcer une bombe sans posséder cette compétence spéciale et/ou sans équipement spécial, mais c'est à vos risques et périls.



Covert Operations (Opérations secrètes)

Permet de filtrer ceux qui n'ont pas d'entraînement pour les opérations secrètes et qui n'ont pas l'équipement approprié.



First Aid (Secourisme)

Permet de filtrer ceux qui n'ont reçu aucune formation de secourisme. Si les soldats de votre équipe possèdent cette compétence, les blessés qu'ils soignent auront plus de chances de s'en sortir. Une personne qui a une trousse de premiers soins mais qui n'a pas reçu de formation ne pourra fournir que des soins limités.



Marksmanship (Habileté au tir)

Permet de filtrer ceux qui ne sont pas très habiles au tir. Les soldats de votre équipe qui possèdent cette aptitude peuvent toucher leur cible de très loin et font de bons tireurs isolés.



Unarmed Combat (Combat sans armes)

Permet de filtrer ceux qui n'ont pas reçu d'entraînement pour le combat sans armes. Les soldats de votre équipe qui maîtrisent cet art ont plus de chance de capturer la personne visée sans la blesser.

Une fois que vous avez décidé qu'un soldat est apte à rejoindre votre unité, recrutez-le simplement en cliquant sur un bouton vide afin de l'ajouter à votre équipe. Si ce soldat se trouve sur la grande photographie qui vous est présentée, il rejoindra l'équipe. Un chiffre et un point coloré de la troupe à laquelle il appartient désormais, lui seront attribués dans le panneau, sous l'écran de jeu principal.

L'Oeuf Manuel



RÉQUISITIONS

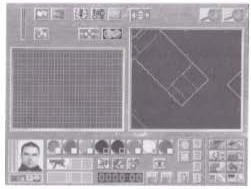


L'écran Réquisitions est l'écran où vous pouvez équiper votre équipe de tout ce dont les soldats pourraient avoir besoin dans la mission qui va suivre. Ceci va des lance-roquettes ultra-sophistiqués aux pistolets standard. Dans le jeu, les membres de votre équipe peuvent porter deux pièces d'équipement important, telles qu'une arme ou une pièce de matériel de surveillance, sur l'épaule ou dans les mains. Ils ont en plus quatre poches qui peuvent contenir de petits objets comme des munitions et des masques à gaz qui peuvent être utilisés lorsque le besoin s'en fait sentir. Pour commencer à attribuer un équipement aux soldats de votre équipe, il vous faut d'abord avoir élaboré une stratégie. S'il est prévu que l'équipe lance des grenades par la fenêtre avant de défoncer les portes et de pénétrer dans le bâtiment en force, il est évident qu'il vous faudra équiper au moins un des soldats d'un masque à gaz, de grenades à gaz et d'un fusil.

Lorsque vous avez déterminé en gros l'équipement dont vous aurez besoin, vous avez le choix pour le répartir entre tous les soldats. La façon la plus facile et la plus complète de procéder est de sélectionner un membre de l'équipe en cliquant sur son bouton de soldat. Cela fera apparaître une image du membre de l'équipe dans le coin inférieur droit, ainsi que son niveau d'équipement (six petites cases juste à droite). Si c'est la première fois que vous attribuez un équipement à un des soldats, toutes ces cases seront vides, indiquant qu'elles ne contiennent aucun matériel à ce moment du jeu. Pour attribuer une arme à un membre de vote équipe, il vous suffit de faire défiler la liste de répertoires à droite de l'écran et de cliquer d'abord sur le répertoire des armes pour faire apparaître la liste arborescente sur celles-ci ; choisissez ensuite le type et la marque, jusqu'à ce qu'une image de l'arme que vous voulez apparaisse dans la grande fenêtre se trouvant à gauche de l'écran. Une fois que vous avez atteint cette étape, vous avez le choix entre plusieurs solutions. En fonction de la quantité d'armes indiquée dans les fenêtres sur la droite, vous pouvez soit en commander d'autres du même type au quartier général, soit les répartir parmi les membres de votre équipe. Si vous souhaitez recevoir plus d'armes, il vous suffit de cliquer sur l'une des petites fenêtres vides au centre de l'écran, et la commande sera confirmée dans la case se trouvant juste au-dessus des fenêtres affichant le compte à rebours avant l'arrivée des armes. En utilisant cette méthode dans les différents répertoires, vous pouvez commander n'importe quelle pièce d'équipement disponible, mais soyez vigilant : il vous faut rester dans les limites d'un budget donné. Si vous dépassez ces limites, vous recevrez un avertissement. Si vous n'en tenez pas compte, vous serez démis de vos fonctions. Si vous n'avez pas besoin d'équipement supplémentaire, vous pouvez commencer à équiper vos hommes. Pour ce faire, appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez sur l'une des petites fenêtres indiquant la pièce d'équipement souhaitée. Sans relâcher le bouton, faites glisser l'icône vers les fenêtres se trouvant près de la photo des membres de l'équipe, où un panneau vert en surbrillance indiquera l'endroit du soldat où vous pouvez placer cette pièce d'équipement. Placez l'icône sur l'une des cases vertes et relâchez le bouton de la souris. Si l'icône reste dans cette fenêtre, cela veut dire que le membre de votre équipe a accepté la pièce d'équipement et qu'il est prêt à recevoir la suivante.

Manuel

PLANS



Il vous faut utiliser l'écran Plans pour coordonner la majorité des trajets et des actions prévus pour les soldats de l'équipe impliqués dans l'assaut final. Les premiers plans de mission ont été prédéfinis, mais vous pouvez les modifier si vous voulez. A l'aide des différents boutons fonction/action (décrits ci-dessous), utilisez la partie plan de l'affichage pour planifier le meilleur itinéraire pour les membres de votre équipe lorsqu'ils s'approcheront de la cible. Lorsque vous attribuez un itinéraire pour vos soldats, vous pouvez aussi leur donner l'ordre de s'arrêter à un endroit spécifique pour tirer sur la cible ou tenter de la capturer. Par exemple, vous pouvez décider qu'un soldat sera passif à l'extérieur, mais qu'il deviendra agressif dès qu'il entrera dans une pièce. Vous pouvez régler ces actions à n'importe quel moment durant les mouvements des membres de l'équipe, et si vous les utilisez correctement, elles vous permettront d'effectuer un contrôle minimal lors de l'assaut final de la mission. Pour régler des choses telles que les routes et les affectations, il vous faudra utiliser les boutons suivants :

Aggression Button (Bouton d'agression)
Lorsque vous cliquez sur ce bouton, il fera défiler quatre niveaux différents qui déterminent l'attitude du soldat sélectionné. Il y a quatre étapes différentes :



Passive (Passif)
Le soldat essaiera de rester hors de danger en évitant les terroristes rencontrés. Si la cible s'approche trop près, le soldat devra se résoudre à agir.



Captive (Faire prisonnier)
Le soldats essaiera de capturer les cibles qu'il rencontre. S'il ne peut accomplir cette tâche, il devra avoir recours à la fonction Rendre hors d'état de nuire.



Incapacitate (Rendre hors d'état de nuire)
Le soldat a l'ordre de tirer sur toutes les cibles qu'il rencontre, afin de les blesser et de les rendre hors d'état de nuire pendant tout le reste du niveau.



Eliminate (Eliminer)
Les soldats ayant reçu l'ordre d'éliminer les cibles leur tireront dessus dès qu'elles seront à portée de tir. Cette fois-ci, ils tirent pour tuer, non pour blesser.



Initiative Button (Bouton d'Initiative)
En plus des boutons d'agression, vous pouvez également contrôler le degré d'initiative des soldats de votre équipe. Vous pouvez avec ces boutons régler le niveau d'intelligence artificielle alloué à chacun des membres. Si vous augmentez le niveau d'intelligence d'un des soldats, c'est lui qui décidera de capturer ou d'éliminer les cibles, et il se déplacera quelquefois dans le niveau de sa propre initiative, vous aidant à mener à bien la mission.

Les boutons d'initiative personnelle sont les suivants :



Self Initiative (Initiative personnelle)
Le membre sélectionné agira de sa propre initiative. Même si vous lui donnez l'ordre de se rendre à un certain endroit, son attention sera peut-être détournée par son niveau d'intelligence, s'il vient à rencontrer une cible ou un otage pendant qu'il suit vos ordres.



Some Self Initiative (Un certain degré d'initiative personnelle)
Le soldat suivra les ordres que vous donnerez. S'il n'a pas reçu d'ordres spécifiques, il se déplacera dans le niveau tout seul et vous aidera à mener la mission à son terme.



No Self Initiative (Pas d'initiative personnelle)
Un soldat ne possédant aucune initiative personnelle restera à sa place jusqu'à ce que vous lui donniez des ordres. Si une cible apparait à portée de tir, il mettra du temps à réagir et ne fera que le minimum. Il risque de se faire tuer s'il ne reçoit pas une aide immédiate.



Survey 360° (Surveillance 360°)
Donne l'ordre au soldat de surveiller les environs pour voir si des otages ou des cibles ne se trouvent pas à proximité.



Set Dependency (Créer une interdépendance)
Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez joindre deux points nodaux séparés pour deux soldats différents. Lorsqu'un des soldats sélectionné atteint ce point sur la carte, il n'exécute les ordres que lorsque l'autre soldat a atteint le point relié à celui-ci. C'est une fonction très utile pour créer une interdépendance entre de multiples soldats, de façon à les faire tous pénétrer dans un bâtiment en même temps une fois qu'ils sont en position.



Throw Through Exit (Lancer par une ouverture)
Permet à un membre de l'équipe de lancer des projectiles (grenades, etc.) par des ouvertures (portes, fenêtres, etc.) et derrière des obstacles sans avoir à se mettre à découvert. Lorsque vous sélectionnez cette option, le curseur se transforme en une sorte de croisée de fils.

Le Vieux Manuel





Delete Node (Effacer le point nodal)

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le curseur se transformera en cercle qui s'efface avec une croix rouge. Ceci vous permet d'effacer les points nodaux du plan.



Go To Action Screen (Accéder à l'écran Action)

Lorsque vous sélectionnez cette option, le curseur se transforme en rectangle. Cliquez alors sur le plan principal ou sur la vue isométrique, et vous vous retrouverez à l'endroit indiqué dans l'écran Action.

Lorsque vous avez réglé les niveaux d'initiative personnelle et d'agression, vous pouvez modifier les itinéraires et les ordres des membres de l'équipe en attribuant des actions telles que s'accroupir, capturer, courir, etc. Vous pouvez accéder à ces actions via le panneau de contrôle au bas de l'écran. D'autres boutons sur l'écran plan, tels que "Surveillance 360 degrés" et "Lancer par ouvertures" ont également des fonctions/actions qui peuvent être associées à un point nodal sélectionné. Leur utilisation est évidente.

Pour fixer les itinéraires et l'intelligence d'un membre de votre équipe, il vous suffit de cliquer sur le bouton de soldat souhaité (pour sélectionner un soldat), et de le placer quelque part sur le plan à gauche de l'écran. Une fois qu'un soldat a été placé sur la carte, placez le pointeur sur l'endroit suivant et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Cela créera un point nodal pour ce soldat en particulier, ce qui permettra d'attribuer un bouton fonction ou action à cet emplacement précis. Lorsque l'assaut débute, le soldat suit la route désignée, exécutant les ordres se rapportant aux points nodaux qu'il atteint.

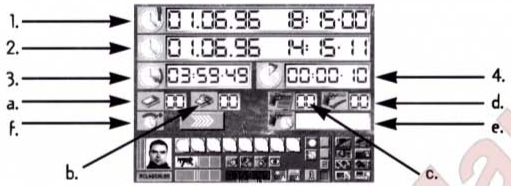
Vous pouvez donner l'ordre au soldat sélectionné d'exécuter jusqu'à quatre actions pendant qu'il se trouve dans un endroit précis (lancer une grenade, faire feu avec un Uzi puis s'accroupir, par exemple). Pour donner le premier ordre, suivez la procédure expliquée ci-dessus. Pour lui faire suivre d'autres ordres, cliquez sur le point nodal se rapportant au soldat puis sur les nouvelles actions que vous voulez qu'il accomplisse. Lorsque vous ajoutez un nouvel ordre, un sous-nœud le représentant apparaîtra aux côtés du point nodal du soldat. Pour les voir et les faire défiler, cliquez à plusieurs reprises sur le point nodal du soldat.

Livret Manuel



TIME (TEMPS)

Utilisez l'écran de temps pour superviser vos préparations dans les heures et minutes précédant l'expiration du délai. Les nombreux boutons et écrans digitaux apparaissant sur cet écran peuvent être déstabilisants au premier abord, mais une fois que vous les aurez assimilés, ils se révéleront de précieux outils pour évaluer votre niveau de préparation avant l'assaut final.



1. Affiche la date et l'heure de l'expiration du délai.

2. Affiche le jour et l'heure réels.

3. Montre le temps qui reste avant que le délai n'expire.

4. Indique le temps qui s'est écoulé jusqu'ici.

a. montre le nombre de sujets de recherche en cours.

b. nombre de sujets envoyés par l'équipe de recherche qui n'ont pas été lus

c. nombre de pièces d'équipement commandées.

d. nombre d'objets qui se sont rajoutés au stock.

e. Le temps qui reste avant que le premier objet commandé n'arrive (également valable pour l'horloge du panneau).

f. Le bouton se trouvant sur la gauche sert à accélérer le passage du temps (pratique lorsque vous attendez du matériel, etc.). Plus vous maintenez ce bouton enfoncé, plus vite le temps atteindra une rapidité maximale prédéfinie.

Le Vieux Manuel

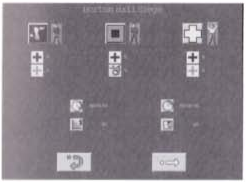
Comme vous avez pu le constater, la plupart des écrans sont des mécanismes de compte à rebours concernant des éléments tels que le temps qui reste avant la date butoir, les recherches en cours et l'heure probable d'arrivée du matériel commandé. Si vous sélectionnez un de ces écrans, il prendra la place de l'affichage rouge en bas du panneau de contrôle, vous permettant de garder un oeil dessus tout en utilisant un autre écran. Vous trouverez en plus l'un des outils les plus importants et les plus précieux de ce jeu, le bouton d'accélération du temps. Il se peut que dans certains cas, les terroristes changent leurs délais en cours de jeu, transformant une mission qui semblait relativement facile en un assaut décidé précipitamment, mettant à rude épreuve votre capacité à parer à l'inattendu. Si vous devez rentabiliser au maximum le peu de temps que vous avez, il vous sera plus facile de surveiller l'arrivée du matériel réquisitionné et des résultats des recherches à l'écran Temps. Si vous attendez quelque chose en provenance du quartier général et que vous n'avez rien d'autre à faire en attendant, cliquez sur la barre de réglage d'accélération du temps pour précipiter son arrivée. Lorsque vous maintenez la flèche verte appuyée, le bouton devient rouge. Ceci vous indique qu'il est actif et que tout les affichages s'accélèrent à partir de ce moment. Plus vous maintiendrez ce bouton appuyé, plus le temps s'accélèrera rapidement vers un maximum prédéterminé.

Faites bien attention à ne pas trop accélérer le passage du temps et dépasser par accident l'expiration du délai sur le second écran à partir du haut. Si cela se produit, vous aurez échoué dans votre mission. Maintenez une vitesse raisonnable lorsque vous accélérez le passage du temps et relâchez le curseur lorsque vous voyez les résultats de vos recherches et le matériel réquisitionné arriver. Si vous avez demandé plus de choses au quartier général, retournez à l'écran Temps et répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez reçu tout ce dont vous avez besoin pour mener à bien votre mission.

Le Virus Rouge



DEBRIEFING (COMPTE-RENDU DE MISSION)



Cet écran vous permet de voir comment votre équipe s'est comportée lors de la mission précédente. Vous verrez en haut de l'écran le nom de la mission. Vous pouvez accéder à ces informations, ainsi qu'aux archives sur les pertes dans votre équipe, à partir de l'écran de compte-rendu de mission que vous pouvez voir ci-dessous.

Insigne de l'unité
Indique le nombre de membres de votre équipe tués/blessés

Cibles
Indique le nombre de cibles tuées/capturées

Otages
Indique le nombre d'otages tués/blessés

En cliquant sur les icônes correspondant à l'unité, aux cibles ou aux otages, vous verrez apparaître une fenêtre qui donnera les informations sur tous les niveaux terminés jusque-là.

Vous pouvez aussi voir des statistiques supplémentaires sur les performances globales au cours de tous les niveaux terminés jusque-là en cliquant sur les grandes icônes unité, cible ou otage. Le fichier d'informations spécifique à un sujet apparaîtra alors, et vous donnera diverses informations : le moment où une personne a été blessée/tuée, la cause de la mort ou le type de blessure reçue.

Les autres statistiques à l'écran Compte rendu de mission vous donnent des indications sur le degré de réussite d'une mission selon différents facteurs: le temps, les dégâts matériels et l'utilisation du budget. Vous pouvez permuter toutes les informations de cet écran en cliquant sur le bouton total/Niveau au bas de l'écran : vous pourrez ainsi voir les statistiques se référant à la mission précédente ou à l'ensemble du jeu, et comparer vos performances avec celles des missions déjà accomplies.

Le Vrai Manuel





Mission Time (Durée de la mission)
Indique la durée totale qu'a pris la mission



Time Until Deadline (Temps qui reste avant l'expiration du délai)
Indique le temps qu'il reste à votre équipe.



Budget Used (Utilisation du budget)
C'est le pourcentage du budget utilisé pour se procurer de l'équipement pour un niveau spécifique.



Damage Done (Dégâts causés)
L'estimation du coût des dégâts causés. S'il est trop élevé, vous risquez de vous faire virer à cause du tollé général que cela provoquera (et d'échouer dans votre mission).

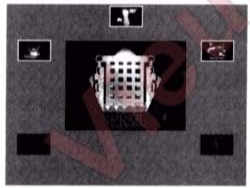


Restart Mission (Recommencer Mission)
Permet de recommencer la mission, vous donnant ainsi une seconde chance.



Next Mission (Mission Suivante)
Affiche l'écran de sélection d'unité.

UNIT SELECTION (SÉLECTION DE L'UNITÉ)



Une fois que votre unité a réussi sa première mission d'entrainement, vous aurez l'opportunité de sélectionner la prochaine mission que vous voulez leur confier. Les unités sont représentées par leur insigne. Si l'une d'entre elles n'est pas disponible lorsque vous faites votre choix, l'insigne la représentant sera ombragé. Lorsque les soldats terminent leurs missions, ils ont la possibilité d'intégrer de nouvelles unités pour acquérir plus d'expérience.

NB: Les unités ne sont pas toutes disponibles dès le départ. Elles deviendront disponibles pour le commandant ayant le plus d'expérience.

Les unités suivantes sont disponibles :

Force d'intervention rapide
Unité de sécurité gouvernementale
Groupe de protection de transport
Corps de protection international
Opérations militaires d'élite



Le Vieux Manuel

Lorsque vous cliquez sur l'un des insignes d'unités, un courte description des domaines dans lesquels elles sont spécialisées apparaît, et un message vous demandera de confirmer votre décision de servir dans cette unité.

RECRUITMENT SCREEN (ECRAN RECRUTEMENT)



Après avoir complété une mission, il se peut que vous deviez remplacer des membres tués ou blessés par de nouvelles recrues. Pour examiner les recrues disponibles à ce moment du jeu, utilisez la barre, en bas pour faire défiler les candidats potentiels. Cliquez sur l'une des photographies pour obtenir des informations sur le fichier personnel de ce soldat. Cliquez simplement sur la Touche "Add To squad" pour qu'il fasse désormais parti de votre équipe ou sur "Remove from Squad" (retirer de l'équipe) pour l'en ôter. Pour rendre rapidement à votre équipe son effectif complet, cliquez sur la Touche "Automatic Recruit" (recrutement automatique). Une fois que vous êtes satisfait de votre choix de recrutement, cliquez sur la Touche verte pour continuer et vous passerez alors à la mission suivante.

N.B. la qualité de votre leadership jouera sur le nombre de volontaires qui se présenteront pour faire partie de votre unité. Si le taux de mortalité est très élevé, alors, les troupes seront réticentes pour venir se proposer !

CREDITS

CONCEPTION Kevin Mullard

DESIGN Kevin Mullard, Martin Oliver, Ian Saunter, Adrian Curry de Psygnosis Limited, Andrew Kennedy, Ben Levitt,

PROGRAMMATION
Programmeur principal Kevin Mullard
Programmeurs Paul Donovan, Marcus Whitlock, Neil Taylor, Mark Stamps, James Busby, Gary Richards, Pète Marshall

PROGRAMMATION DES NIVEAUX IMPLIQUANT L'IA
James Busby, Paul Donovan

Le vieux Manuel

GRAPHISMES

Storyboard Mark Rafter, Andrew Kennedy
Responsable artistique Andrew Kennedy, Mark Rafter
Artiste principal Ben Levitt
Artistes Colin Swinburn, Alan Brand
Graphismes 3D Ben Levitt, Steve Loughran
Cartes Ben Levitt, Katie Lea

RÉDACTION

Scénarios des niveaux Martin Oliver
Texte du jeu Martin Oliver, Katie Lea, Chris Elliot
Recherches pour l'hypertexte Martin Oliver, Katie Lea, Mike Attwood
Traduction du texte à l'écran ELG
Programmation des textes à l'écran Katie Lea, Adrian Curry de Psygnosis Limited
Documentation Martin Oliver, Katie Lea, Adrian Curry de Psygnosis Limited
Craig "Sonic" Sullivan
Publication du manuel Huw Thomas de Psygnosis Limited, Adrian Curry de Psygnosis Limited, Natalie Weston

RESPONSABLE AUDIO/VIDÉO Chris Homer, Pete Murphy

PRODUCTEUR Katie Lea

PRODUCTEUR ADJOINT Kevin Mullard

INTRODUCTION

Ex. Forces Spéciales - SECRET -
Terroristes Steve Collins de Portfolio Studios (Section V) Limited, Deborah Duckworth de Portfolio Studios (Section V) Limited, John Taylor, Jay Sharples, Alex Lee, Lisa Bracewell
Otages Keith Smith, Michaela Riches de Psygnosis Limited, Jane Hickey de Psygnosis Limited, Jonathan Maddock
Vidéo et éclairage Ian Smith de Portfolio Studios (Section V) Limited
Costumes et équipement Portfolio Studios (Section V) Limited
Producteur et Responsable du casting Steve Collins de Portfolio Studios (Section V) Limited
Musique Andrew "Wolfman Elvis" Barnabas
Directeur Dave Stranegan de Portfolio Studios (Section V) Limited
Monteur vidéo Tom Oswald
Post Production vidéo Steve Loughran
Post Production audio Andrew "Wolfman Elvis" Barnabas

Les Jeux Manuel



AUDIO/VIDÉO DU JEU

Personnages	*Acteurs*
B	Avril Clarke
Chef de groupe à la retraite	Peter Craze
Gayle Anne Bannister	Monica Buferd
Alberto Sanchez	Burt Caesar
Nom de code Whisper	"
Charles Jackson	"
Andrew Benning	"
Flora Jones	Delia Corrie
Joan Mathews	"
Anne Williams	"
Dieter Frisch	Peter Craze
Gary Gillespie	Nick Ellsworth
Walter Kopp	"
David Campbell	"
Diane Ashby	Reya Esslen
Nabil Hourani	Dominic Frisby
Martin Jones	"
Greg Porter	"
Kathleen Steele	Tricia George
Karen Thorne	"
Hazel Jones	"
Grahame Coleman	Martin Glyn Murray
Darren Hobson	"
Ernst Frisch	Michael Harbour
Chris Morgan	Andrew Lodge
Grigor Tirimov	Adam Longworth
Wilhelm Schmidt	"
Dr Mark Crowther	Martin Muncaster
Alfred Huppert	"
Michael Randall	"
Bill Davies	"
Michelle McDowell	Rachel Ogilvy
James Simpson	Peter Pacey
Jimmy Jones	"
Ian Ellis	"
Matthew Smithson	Ryan Romain
Daniel Leah	Steve Toussaint
Jo Appleby	Elizabeth Uter

Rédaction du script	Martin Oliver, Jim Hawkins
Casting	Mel Bourne de Rhubarb, Stephan Chase de Rhubarb
Vidéo, éclairage and costumes	Chris Homer, Tom Oswald

Le Vieux Manuel



Photographie Mike Attwood, Chris Homer
Musique and effets sonores Andrew "Wolfman Elvis" Barnabas
Ingénieurs audio Pete Murphy, Andrew "Wolfman Elvis" Barnabas, Chris Homer
Son en direct Pete Murphy
Post Production vidéo Tom Oswald, Steve Loughran
Post Production audio Pete Murphy, Mike Attwood

AQ

Responsable AQ Richard Edwards
Chef d'équipe Ben Simpson
Testeur principal Craig "Sonic" Sullivan
Testeurs Mark Aston, Stuart Saunders, Ben Levitt, Dean Miller, Tom Oswald, Gareth Hughes

BOÎTE

Design du manuel et de la boîte Richard Turner de Psygnosis Limited
Photographies de la boîte Portfolio Studios (Section V) Limited

ASSISTANCE SUPPLÉMENTAIRE

Licence Keith Smith, Mike Lomas, Sarah Reardon
Consultant - SECRET -
Relations publiques Jane Hickey de Psygnosis Limited
Producteur "Lard Boy" Adrian Curry de Psygnosis Limited
Responsable du projet Simon Shilleto de Psygnosis Limited
Responsable du produit Michaela Riches de Psygnosis Limited
Producteur Chris Homer
Producteur exécutif Ian Saunter

REMERCIEMENTS À:

Battle Orders, Eastbourne
Ecole de danse Body Works, Cambridge
Cambridge Army et Navy Stores
L'équipe de football américain des Cambridge Cats
Citizens Advice Bureau à Cambridge
Clowns Café à Cambridge (dans le rôle de la famille Murwell)
Bob Lockwood du Gymnase Fitta Bodies, Bury St Edmonds
David Southby et David Morgan de Fitness Work à Cambridge
Hulton Deutsch Picture Library
Clare Goodwin, Michael Brown, Joanne Gribbon, James Jones et Bobby Smith de Ipswich Regent Theatre
L'équipe de football féminine d'Ipswich
Danny Greer de Katz Pictures
L'équipe de football américain des London Olympians

Lecteur Manuel



Pilkington Optronics
Strawberry Fair Committee, Cambridge
Association sportive et culturelle St Augustines, Kings Lynn
Stretch People, Cambridge
Jeremy Adams et Amanda Millar - The Booth Museum
The Stamford Rooms Limited
L'équipe de football américain des Trent Valley Warriors
Société Wacky Hair, Cambridge
Parc de loisirs Wild Tracks Offroad, Newmarket
Peter Yu du supermarché chinois Winfields, Cambridge (dans le rôle deLong Yung)
Association de Kung Fu Wing Chun, Canvey Island
Association sportive et culturelle Witchford

Martin Baxter dans le rôle d'Howard Carver
Don **Black** pour l'image du navire Wilemena
Sean **Conboy** dans le rôle de Paulo Lutto
Mr A.J. **Curtis** dans le rôle de John Lea
Stuart **Darling** dans le rôle de James Bunnett
Jon **Day** dans le rôle de Marco Leaman
Dr Alastair **Ferguson** dans le rôle de Philip Evans
Dr Marion **Goldsmith** dans le rôle du Dr Anthea Stanford
Dr David **Harper** dans le rôle du Dr Ken Seal
Derek **Fenton** dans le rôle de Michael Chekov
Tom **Fried** dans le rôle de Jaques Gaye
Helen **Greasley** dans le rôle de Fiona Cranwell
Aidan **Green** dans le rôle d'Eugene Middleton
Haley **Gulliford** dans le rôle d'Elizabeth Mathews
Neil **Gulliford** dans le rôle de Billy McGuirk
Kevin **Gulliford** dans le rôle de Nicholas Puchanski
Trevor **Gulliford** dans le rôle d'Andrew O'Neil
Jacci **Hale** dans le rôle de Julie Richardson
Mike **Harrow** dans le rôle d'Andrew Benning
Saskia **Haywood** dans le rôle de Susan Reynolds
Joan **Howlett** dans le rôle de Joan Mathews
Richard **Howlett** dans le rôle de Roger Mathews
Boris **Joffe** dans le rôle du Dr Mark Crowther
Mike **Lomas** dans le rôle de Harold Eggar
Lynne **Mansfield** dans le rôle du Capitaine Ruth Jarvis
Mandy **Mckenna** dans le rôle de Jayne Gething
Nicola **Pacini** dans le rôle d'Olef Peterson
Mark **Pain** dans le rôle de Liam Rutherford et Phil Hitchens
Coral **Pearce F.R.Ch et sa famille** dans le rôle de Graham Jerram et de sa famille
Dennis **Ratcliff** dans le rôle du Dr Robert Stevens
Don **Reddick** dans le rôle de Viney the Razors Schillatchi
James **Smyth** dans le rôle d'Alfredo Bucchini
Jason **Wilson** dans le rôle de Gregory Stephens

Seulement Aux Manuel

ACTION	RACCOURCI CLAVIER
Général	
Faire défiler la carte de jeu principale	TOUCHES CURSIVES
Faire défiler la carte principale rapidement	MAJ + TOUCHES CURSIVES
Faire défiler le texte	TOUCHES CURSIVES
Etage le plus bas	F1
2ème étage à partir du bas	F2
2ème étage à partir du haut	F3
Etage le plus haut	F4
Aller à l'écran principal	F5
Aller à l'écran Recherche	F6
Aller à l'écran Temps	F7
Aller à l'écran Personnel	F8
Aller à l'écran Plans	F9
Aller à l'écran Réquisitions	F10
Aller à l'écran Vidéo	F11
Aller à l'écran Options	F12 ou ECHAP
Sélectionner membre d'unité 1	1
Sélectionner membre d'unité 2	2
Sélectionner membre d'unité 3	3
Sélectionner membre d'unité 4	4
Sélectionner membre d'unité 5	5
Sélectionner membre d'unité 6	6
Sélectionner membre d'unité 7	7
Sélectionner membre d'unité 8	8
Utiliser	Y
Escorter	U
Capturer	I
Regarder	O
Sélectionner côté droit (haut)	A
Sélectionner côté gauche (bas)	Q
Sélectionner la poche en haut, à gauche	Z
Sélectionner la poche en haut, à droite	E
Sélectionner la poche en bas, à gauche	S
Sélectionner la poche en bas, à droite	D
Permuter entre les poches	BARRE D'ESPACEMENT
Activer/désactiver le centrage automatique de l'écran	TAB
Activer/désactiver le texte d'aide	H
Activer/désactiver la mini-carte	,
S'accroupir/Se relever	C
Créer un groupe	MAJ membre d'équipe
Grouper tous les soldats	MAJ 9
Disperser tous les soldats	MAJ 0
Ordres au groupe entier	CTRL + action
Commencer l'action prévue sélectionnée	ENTREE
Commencer toute l'action prévue	MAJ + "ENTREE"
Arrêter le plan/regrouper	RETOUR ARRIERE
Pause	P
Sélectionner le type d'horloge	/
Ecran Recherche	
Aller à la page précédente	TOUCHE CURSIVE gauche
Aller à la page suivante	TOUCHE CURSIVE droite
Aller au début de la recherche	HOME
Aller à la dernière page visualisée	RETOUR ARRIERE
Ecran Personnel	
Sélectionner une équipe automatiquement	INSER
Retirer un membre de l'équipe	SUPPR
Ecran planning	
Faire défiler les ébauches de plans	TOUCHES CURSIVES
Zoom hors de l'ébauche de plan	-
Zoom sur l'ébauche de plan	+

Le vieux manuel

© Millennium 1996. Published by Psygnosis Ltd. Millennium and Deadline are logos and trade names of Millennium Interactive Ltd.
Psygnosis™ is a trademark of Psygnosis Ltd. All rights reserved.