

PER LA SALUTE

Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni. Nell'ultima pagina del manuale si trova il numero dell'Assistenza Clienti.

INDICE

LA STORIA INSTALLAZIONE E RIMOZIONE IL MENU PRINCIPALE

3
4
4
5
5
5
5
5

NUOVA PARTITA
GIOCATORE SINGOLO / MULTIGIOCATORE
CARICA PARTITA SALVATAGGIO VELOCE
PASSWORD
ESCI

6
6
6

SALVA PARTITA / CARICA PARTITA
NOTE SUL BRIEFING
OPZIONI

7
7
7
7

NOME DEL PROFILO UTENTE
VOLUME SONORO / OPZIONI VIDEO
PREFERENZE DI GIOCO / ESCI
TUTORIAL / CREDITI
ESCI DAL GIOCO

IL GIOCO: CONCETTI DI BASE I TUTORIAL LE MISSIONI

8
8
8
9
10
10

COSTRUIRE LA PROPRIA CARRIERA
SSEGNAZIONE DEGLI OBIETTIVI: IL BRIEFING
I COMANDO

IL GIOCO: CONTROLLI LO SCENARIO IL LIBRO DELLA MAPPA

11
11
12
12
13
13
14

SELEZIONARE I SOLDATI
MUOVERE I SOLDATI
GETTARSI A TERRA E STRISCIARE
LO ZAINO

14
14
15
15
15

L'USO DI OGGETTI ATTIVATI A DISTANZA
L'USO DEGLI OGGETTI DELLO SCENARIO
RACCOGLIERE UN OGGETTO NELLO SCENARIO
VEICOLI

16
17

GLI EDIFICI
TELECAMERE

17
18
19

IL NEMICO
LA VISTA
L'UDITO

19
20
20

SOLDATI, PATTUGLIE, POSTAZIONI DI ARTIGLIERIA,
VEICOLI E BARACCHE DELLE TRUPPE

CONSIGLI TATTICI I VOSTRI UOMINI

21
21
22
23
24
25
27
28

BERRETTO VERDE
PILOTA
MARINE
GENIERE
CECCHINO
SPIA

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

30
31
31
31
32
32
32
33
33
33
34

GIOCARE A COMMANDOS SU UNA RETE LOCALE
PASSO UNO: I GIOCATORI SI COLLEGANO AL SERVER
SELEZIONARE IL SERVER / SELEZIONARE IL NOME DEL GIOCATORE
COLLEGAMENTO AL SERVER E ISCRIZIONE DEL GIOCATORE
MESSAGGI DI SISTEMA DURANTE UNA SESSIONE DI GIOCO IN RETE
PASSO DUE: IL MASTER SCEGLIE LA MISSIONE
PASSO TRE: I GIOCATORI SCELGO I LORO PERSONAGGI
VISUALIZZARE IL MENU DURANTE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE
IL MASTER PUÒ SALVARE E CARICARE LA PARTITA
CONTINUARE DOPO IL SUCCESSO O IL FALLIMENTO DI UNA MISSIONE
MULTIGIOCATORE: GUIDA RAPIDA

34
35
35

COMANDI DA TASHIRA A LISTI DI COMANDO DELLE AZIONI
CREDITI
GARANZIA LIMITATA

LA STORIA

UN PUGNO DI UOMINI ECCEZIONALI...

...mente routine, niente burocrazia... solo delle operazioni, il cui successo dipende da se stessi e dagli uomini che sono stati scelti per portare a termine la missione. Questo è rivoluzionario"

Tenente Colonnello Dudley Clark

Siamo alla fine del 1940. Tutta l'Europa occidentale è sotto il controllo delle forze dell'Asse. Respinta momentaneamente dal canale della Manica, l'armata germanica sta raccogliendo le forze per l'assalto finale alla Gran Bretagna.

Nelle fila dell'esercito inglese, però, c'è un uomo che non vuole rassegnarsi a giocare un ruolo puramente difensivo: il nome di quest'uomo è Tenente Colonnello Dudley Clark. Il suo piano è semplice: creare un'unità speciale, composta da un pugno di uomini eccezionali. Uomini addestrati all'uso di tutti i tipi di arma e di equipaggiamento; uomini in grado di colpire duro il nemico anche nelle situazioni più impossibili; uomini in grado di cambiare il corso della guerra.

Viste le caratteristiche uniche di questa unità, gli ufficiali che si unirono e crearono i Commandos furono costretti a dimenticare la maggior parte di quanto avevano appreso nelle accademie militari. Piccoli gruppi incaricati di piccole incursioni, obbligati a contare unicamente su se stessi e in grado di reagire con prontezza istantanea a qualsiasi situazione inaspettata. Uomini dalla preparazione e dalla storia incredibilmente varia, inviati a un addestramento di una durezza senza precedenti, presso il castello scozzese di Achnacarry, dove essi rimasero in attesa, pronti ad affrontare qualsiasi cosa in qualunque luogo - tranne un comandante incompetente. Nel corso di tutto il conflitto, i Commandos mostrarono uno spirito di corpo eccezionale e una grande disciplina in battaglia; inoltre, molti membri del corpo portarono a termine azioni individuali di grande eroismo. Per questo motivo, quando la guerra finì, i Commandos avevano accumulato il maggior numero di decorazioni speltanti a un singolo reparto dell'esercito: 8 Victoria Cross, 37 Distinguished Service Order, 162 Military Cross, 32 Distinguished Conduct Medal e 218 Military Medal.

Questo gioco aspira a diventare un modesto tributo a quegli uomini, che furono testimoni e attori protagonisti nella maggior parte dei momenti più decisivi e drammatici della Seconda Guerra Mondiale: uomini il cui destino avrebbe contribuito a fare la storia.



INSTALLAZIONE E RIMOZIONE

Il programma di installazione di Commandos viene eseguito automaticamente al momento dell'inserimento del CD-ROM nel lettore CD, questo nel caso il sistema si accorga che il gioco non è ancora stato installato. Qualora sul vostro computer non sia invece attiva l'opzione di Autoplay, potete lanciare il programma d'installazione facendo un doppio click sull'icona Setup, che si trova nella directory principale del CD-ROM del programma.

Una volta iniziato il programma d'installazione, seguite le istruzioni su schermo.

Quando il gioco è installato, potete iniziare a giocare selezionando l'opzione appropriata, che si trova nel sottomenu Programmi del menu Avvio.

Potete disinstallare Commandos in qualsiasi momento, selezionando la relativa opzione dal menu Programmi, oppure usando la funzione Aggiungi/rimuovi applicazioni, che si trova all'interno del Pannello di controllo.

IL MENU PRINCIPALE

Quando entrate in gioco, vi troverete nel menu principale. (FIGURA 1). Da qui potete selezionare tutte le opzioni accessibili nel programma. Potete anche richiamare il menu principale in qualsiasi momento del gioco, premendo il tasto Esc.

Spostarsi all'interno del menu principale e dei suoi sottomenu è estremamente semplice:

- Usate le frecce su e giù per muovervi tra le varie opzioni.
- Per selezionare quella che vi interessa premete Invio, oppure cliccate direttamente su di essa, con il mouse.
- Se siete in un sottomenu, premete Esc o cliccate col tasto destro del mouse per ritornare al menu precedente.
- Se vi trovate nel menu principale durante una partita, premete Esc o cliccate col tasto destro del mouse per riprendere il gioco.

NEL MENU PRINCIPALE SONO PRESENTI LE SEGUENTI OPZIONI:



(FIGURA 1)

NUOVA PARTITA

Vi consente di iniziare una nuova partita a Commandos. Quando selezionate quest'opzione, appare questo sottomenu (FIGURA 2):

GIOCATORE SINGOLO

Inizia una partita di Commandos con un solo partecipante.

MULTIGIOCATORE

Dà il via a una partita di Commandos con più di un partecipante. Usate quest'opzione per sfidare altre persone via rete (consultate, più avanti in questo manuale, il capitolo Modalità multigiocatore).

CARICA PARTITA SALVATAGGIO VELOCE

Vi permette di caricare l'ultima partita che avete memorizzato usando il sistema Salvataggio veloce. Questa funzione serve a facilitare il salvataggio del gioco in corso, con la semplice pressione di Control + S in una qualsiasi fase della partita. Per caricare un gioco salvato in questo modo potete usare quest'opzione, oppure premere Control + L durante la partita.

PASSWORD

Quest'opzione permette di accedere direttamente a una qualsiasi missione di Commandos. Ogni volta che completerete un incarico assegnatovi, vi verrà fornita la password della missione seguente. Prendetene nota, in modo da poterla poi usare nelle partite seguenti. Ricordate che questa funzione è attiva solamente per le missioni a giocatore singolo e che, usandola, non è possibile seguire una carriera continua, dalla prima all'ultima missione del gioco.

ESCI

Questo comando vi riporta al menu precedente.



(FIGURA 2)

SALVA PARTITA

Quando selezionate quest'opzione, vedrete una lista di posizioni dove potrete salvare la partita attualmente in corso. Sceglietene uno qualunque, assegnate un nome al salvataggio e il gioco verrà memorizzato. (FIGURA 3).

Potete anche eseguire un salvataggio rapido premendo Control + S durante il gioco (sistema di salvataggio veloce), anche se in questo modo non potrete dare un nome al file relativo. Per ricaricare una partita salvata in questo gioco, selezionate: NUOVA PARTITA / CARICA PARTITA SALVATAGGIO VELOCE, oppure premete Control + L durante il gioco.

Se sul computer dove vi trovate sono solite giocare a Commandos più persone, leggete più avanti, al paragrafo OPZIONI / NOME DEL PROFILO UTENTE, per sapere come ogni giocatore può avere un gruppo di spazi personali, dove salvare le proprie partite.

CARICA PARTITA

Quando selezionate quest'opzione, comparirà una lista dei salvataggi disponibili: cliccate su quello che vi interessa per ripristinare la relativa partita. Ricordate che se il gioco che volete riprendere è stato salvato con il sistema di salvataggio veloce, lo dovrete caricare premendo Control + L, oppure selezionando l'opzione NUOVA PARTITA / CARICA PARTITA SALVATAGGIO VELOCE.

Note sul briefing

Usate questa voce, durante il gioco, per accedere a una schermata che contiene un sommario di tutti gli obiettivi della missione in corso. Occasionalmente, qui si trovano anche delle indicazioni che non sono precedentemente apparse durante il briefing vero e proprio (leggete più avanti, nel paragrafo relativo all'Assegnazione degli obiettivi, contenuto nel capitolo IL GIOCO: CONCETTI DI BASE, per informazioni dettagliate riguardanti i briefing).

Opzioni

Questa componente del menu principale vi permette di modificare alcuni parametri di gioco. Quando la selezionate, viene visualizzato il seguente sottomenu:

NOME DEL PROFILO UTENTE

Se più persone giocano a Commandos su un solo computer, usando quest'opzione ognuna di esse può avere il proprio gruppo di partite salvate e le proprie opzioni di gioco. Il procedimento è molto semplice: ogni volta che vorrete giocare, attivate questo comando e inserite un nome o un soprannome che sia di vostra esclusiva pertinenza. Se eseguite questa operazione per la prima volta, verrà creato per voi un nuovo gruppo di spazi di salvataggio e uno di valori di gioco; se invece avete già inserito in precedenza il vostro nome, andrete a richiamare tutte le impostazioni di gioco che sono a esso associate.

VOLUME SONORO

Vi consente di modificare il volume degli effetti sonori durante il gioco. Scegliete quest'opzione e quindi usate le frecce a destra e a sinistra per dare vita a una partita in sordina o a una estremamente rumorosa. Potete anche spostare l'indicatore del volume cliccandoci sopra col mouse e quindi muovendolo di lato, senza rilasciare il pulsante.

OPZIONI VIDEO

Grazie a quest'opzione potete giocare a Commandos usando la vostra risoluzione grafica preferita. Ricordate che maggiore è quest'ultima, maggiore sarà l'area di gioco visibile in un sol colpo su schermo ma, d'altro canto, più piccoli saranno tutti gli oggetti visualizzati. La risoluzione dalla quale otterrete le migliori prestazioni e l'azione di gioco più fluida dipende dalla velocità del vostro sistema, dalla qualità del vostro monitor e dal modello della vostra scheda video, come pure dalle preferenze e dal tipo di gioco da voi impostato.

PREFERENZE DI GIOCO

Qui sono a vostra disposizione tre opzioni, che hanno effetto sullo stile di gioco (FIGURA 4):

- **Sottomesso / indifferente:** al nemico: quando uno dei vostri soldati, durante l'esecuzione di un ordine di movimento, si vede intimare l'ait da un nemico, reagirà a seconda di come avrete impostato quest'opzione, fino a quando non gli impartirete un nuovo comando. Con Sottomesso, il soldato si fermerà; selezionando indifferente, invece, il vostro uomo proverà a proseguire nella sua missione.
- **Commandos silenziosi / parlanti:** quest'opzione serve per determinare se i vostri uomini parleranno in risposta ai vostri ordini, oppure se resteranno in silenzio.
- **Madre Natura silenziosa / rumorosa:** questo comando serve per attivare e disattivare i rumori di sottofondo.

ESCI

Usando questo comando tornate al menu precedente.

Tutorial

Quest'opzione fornisce l'accesso alla partita di tutorial (andate alla relativa sezione del manuale, I TUTORIAL, che si trova nel capitolo IL GIOCO: CONCETTI DI BASE).

Crediti

Volete conoscere tutte le persone che hanno collaborato allo sviluppo di questo gioco? Se la risposta è sì, questa è la vostra opzione.

ESCI DAL GIOCO

Quest'opzione vi permette di uscire dall'eccitante mondo di Commandos e di ritornare alla realtà. Un vero peccato, non credete?



(FIGURA 3)



(FIGURA 4)

IL GIOCO: CONCETTI DI BASE

In questa sezione vi verranno spiegati gli elementi che stanno alla base dell'azione di gioco.

I TUTORIAL

Prima di andare ad avventurarvi in mezzo al nemico, probabilmente vi farà comodo un po' di addestramento. Usando l'opzione Tutorial, presente nel menu principale, troverete tutto quello che vi servirà per familiarizzare con l'ambiente di gioco. Ci sono due diversi tipi di tutorial (FIGURA 5):

- Sette Sessioni di teoria: sono delle specie di brevi lezioni, durante le quali vi vengono spiegati i controlli di gioco. C'è una sessione che spiega i concetti generali, mentre le altre sei, più brevi, vi mostrano nei dettagli ciò di cui sono capaci i vostri uomini.
- Sei Missioni d'addestramento: sono delle facili missioni che funzionano come quelle vere, con l'unica differenza che si svolgono in una zona d'addestramento, permettendovi di usare un singolo uomo in ogni missione, che può tra l'altro ricevere solamente una quantità limitata di danni.

L'obiettivo di queste missioni è farvi entrare in confidenza con quelle che sono le azioni specifiche dei vostri soldati. Anche se non è necessario che completiate le missioni d'addestramento prima di iniziare a fare sul serio, con la prima missione del gioco, vi raccomandiamo di farlo: la decisione, comunque, spetta a voi. In ogni caso, se riuscirete a completare con successo tutto l'addestramento, vi potrete considerare preparati ad affrontare il combattimento reale.

LE MISSIONI

In Commandos, dovrete guidare i vostri uomini attraverso una serie di missioni, liberamente ispirate ai vari fronti dove i Commandos alleati furono impegnati durante la Seconda Guerra Mondiale. Ci sono venti diverse missioni, di difficoltà crescente, divise in quattro campagne:

Ognuna di queste missioni è in tutto e per tutto unica, dotata di obiettivi e scenari diversi, situazioni particolari e diversi approcci possibili, a seconda della vostra abilità tattica e della vostra capacità di maneggiare le armi. Dalla distruzione di una semplice e poco difesa stazione radio in Norvegia, all'assalto finale a una fortezza situata nel cuore del Reich, una sfida che solamente uomini che non conoscono la paura possono osare raccogliere.

(FIGURA 5)



- Sette missioni ispirate ai raid del Commando in Norvegia.



- Cinque missioni in Egitto, Libia e Tunisia, relative alla guerra nel Nord Africa.



- Tre missioni in Francia, ambientate nel periodo iniziato con l'invasione della Normandia (D-Day).



- Cinque missioni che hanno luogo durante l'assalto finale al Terzo Reich.

Tutte le missioni hanno un obiettivo principale. Può essere la distruzione di un'installazione nemica, oppure la liberazione di un prigioniero, o ancora l'uccisione di un generale nemico. Se non riuscirete a raggiungere questo obiettivo, non potrete completare con successo la missione e non potrete cimentarvi con quella successiva. Durante la creazione di Commandos abbiamo tentato di dare vita a un gioco divertente, piuttosto che a una fedele ricostruzione del ruolo dei Commandos nella Seconda Guerra Mondiale. Se il vostro libro di storia contraddice qualcosa che avete trovato in questo gioco... beh, credete al libro di storia.

COSTRUIRE LA PROPRIA CARRIERA

Per essere in grado di iniziare una missione, è assolutamente necessario che abbiate raggiunto con successo l'obiettivo principale della precedente. Ogni volta che completate con successo una missione il gioco vi assegnerà dei punti, a seconda del grado di completamento che avrete ottenuto, e vi permetterà di accedere a quella seguente. I punti dipenderanno principalmente dal tempo che avrete impiegato per concludere la missione (meno ne usate meglio è) e dalle ferite che avete subito (meno ne subite...). Il numero di perdite nemiche che provocherete è totalmente irrilevante, anche se verrete comunque informati di questo dato al termine della missione. Mano a mano che completerete delle missioni, i punti che riceverete si accumuleranno e, se riuscirete a raggiungere una certa cifra, verrete promossi. All'inizio del gioco siete un semplice Sergente: quando i vostri meriti crescono, verrete promossi di conseguenza. Se, alla fine della guerra, i vostri risultati saranno poco meno che spettacolari, potrete aspirare ad aver raggiunto il grado di Maresciallo di Campo, ma dovrete agire in maniera assolutamente brillante. Ricordate però che, nel caso la vostra efficienza e la vostra efficacia siano state poco più che passabili... potreste rimanere sergenti per sempre. Perciò state a voi decidere se fare solamente quello che è necessario o, al contrario, proporsi come esemplari per i propri uomini, andando oltre quanto richiesto dal dovere. Il vostro onore e la vostra carriera militare dipendono da questo... come pure la vostra pensione una volta in congedo. (FIGURA 6).



(FIGURA 6)

ASSEGNAZIONE DEGLI OBIETTIVI: IL BRIEFING

All'inizio di ogni missione vi verrà consegnato un briefing, vale a dire un breve elenco di istruzioni dove vi sarà spiegato chiaramente cosa ci si aspetta da voi e dai vostri uomini. (FIGURA 7).

- Il briefing vi fornirà le seguenti informazioni:
- Le circostanze strategiche nelle quali si inquadra la missione.
 - L'obiettivo principale della missione.
 - Una breve descrizione dello scenario della missione, nella quale vi verranno indicati gli obiettivi, la posizione dei punti di interesse o di pericolo e un avvertimento di carattere tattico, che farete sempre bene a seguire.

Se non avete intenzione di stare a sentire un briefing per intero, potete premere Esc durante il suo svolgimento per passare direttamente all'azione di gioco.

Nel caso durante la missione vi accorgete di non ricordare il vostro obiettivo, premete Ctrl + B per far comparire un breve promemoria, che conterrà questo dato indispensabile. Potete anche cliccare sull'angolo ripiegato del libro delle mappe, oppure selezionare l'opzione NOTE SUL BRIEFING, nel menu principale.

I COMANDO

Come giocatore di Commandos, impersonerete un ufficiale che è stato posto a capo di un gruppo di Commando davvero unico, composto da soli sei uomini. Un numero molto basso, certo... ma non si tratta di normali soldati.

Sono dei combattenti eccezionali. Il loro passato e la loro rispettabilità sono, a volte... dubbi, ma possiedono tutti delle abilità così strabilianti che possono essere il prodotto solamente di delle doti innate, oppure di una biografia decisamente non convenzionale. Il loro addestramento è perfetto ed essi lottano all'unisono, riuscendo a penetrare non visti fino al centro delle installazioni del nemico per portare a termine la loro missione, raggiungendo bersagli che sarebbero impensabili per forze molto più numerose e colpendo gli avversari dove questi meno se lo aspettano. La creazione di soldati di tali doti richiede mesi e mesi di studio, addestramento e specializzazione... e una dose non trascurabile di fortuna. Il Generale Staff ha investito una quantità enorme di tempo e di risorse su questi uomini, che hanno ricevuto un addestramento come squadra che gli consente di combattere insieme in maniera perfetta, formando un'unità dalle capacità uniche, assolutamente non rimpiazzabile. Per questo motivo il vostro dovere è di tenerli in vita, in modo da poterli impiegare nel corso dell'intera guerra. La perdita di un solo uomo potrebbe essere un colpo irrimediabile; se, nel corso di una qualsiasi missione, lascerete che questo avvenga, verrete sollevati immediatamente dal vostro incarico di comandante. Come imparerete presto, questo è uno di quei dettagli che fanno di Commandos un'esperienza unica, caratterizzando in maniera inconfondibile lo stile di gioco necessario per



(FIGURA 7)



(FIGURA 8)



vincere. Ognuno dei sei uomini è altamente specializzato in un singolo campo (consultate il paragrafo I vostri uomini): ci sono delle azioni che tutti i Commando sono in grado di eseguire, ma vi sono oggetti e compiti che sono specifici di un solo uomo. Per esempio, solo il Geniere può atterrare e persino trasportare e spostare degli esplosivi, mentre solo il Marine può prendere possesso di un canotto gonfiabile e utilizzarlo. Per questo motivo dovrete imparare a dividere bene i compiti. Ricordate: il successo in una missione può dipendere dalla presenza nel posto giusto dell'uomo giusto, ovviamente al momento giusto. Sbagliate il momento, l'uomo o il posto... e sarete finiti.

IL GIOCO: CONTROLLI

Nelle pagine seguenti sono descritte le opzioni principali presenti nel gioco. Una conoscenza approfondita di questi controlli vi aiuterà a portare a termine con successo le vostre missioni.

LO SCENARIO

Dal momento in cui inizia una missione, potete scorrere lo schermo della visuale per l'intero scenario. In effetti vi raccomandiamo di farlo, ancor prima di impartire un singolo ordine ai vostri uomini: in questo modo, infatti, potrete farvi un'idea precisa della situazione.



Per spostare lo schermo della visuale per lo scenario, usate i tasti cursore. Noterete che questo movimento avrà luogo, automaticamente, anche quando il puntatore del mouse si avvicinerà ai margini dell'area di gioco.

Potete anche modificare l'ingrandimento della visuale, da una vista sfregiata a una panoramica. Per fare ciò, usate i tasti +, - e * sul tastierino numerico. Il tasto + serve per aumentare il livello di zoom, il tasto - per diminuirlo e il tasto * per ripristinare l'ingrandimento normale.



IL LIBRO DELLA MAPPA

Se cliccate sul libro ad anelli che si trova su un lato dello schermo, potrete vedere un disegno approssimativo dell'intero scenario. La sezione rettangolare rappresenta l'area attualmente visibile sullo schermo. I punti blu indicano le posizioni dei vostri uomini, quelli rossi quelle dei soldati nemici. Cliccate su una qualsiasi parte del disegno per spostarvi immediatamente l'area di gioco. Se cliccate sull'angolo ripiegato del libro della mappa, potrete accedere alle Note sul briefing, dove sarà possibile visionare un riassunto degli obiettivi della missione in corso. (FIGURA 9).

SELEZIONARE I SOLDATI

Prima di impartire un qualsiasi ordine a un vostro soldato, lo dovete selezionare. Ci sono tre distinti modi per compiere quest'operazione:

- Cliccare sul soldato direttamente nello scenario.
- Cliccare sul suo volto nel margine superiore dello schermo.
- Premere un tasto numerico da 1 a 7 nella tastiera alfanumerica; a ogni tasto corrisponde uno dei vostri uomini, secondo la seguente tabella:

1	Berretto Verde
2	Cecchino
3	Marine
4	Geniere
5	Pilota
6	Spia
7	Ospite d'onore

(Sì, esistono anche gli 'ospiti d'onore', in alcune missioni - farete presto la loro conoscenza!)

Esistono anche due metodi per selezionare simultaneamente più di un soldato:

- Cliccate col destro su un'area della visuale e quindi spostate il puntatore senza rilasciare il tasto: in questo modo tratterete un rettangolo e selezionerete tutti gli uomini che si verranno a trovare nel suo interno.
- Cliccate su più di un volto nel margine dello schermo, tenendo premuto il tasto Control.



(FIGURA 9)



Come scoprirete, ci sono delle situazioni in cui non è possibile selezionare diversi soldati insieme. Per esempio, se i vostri uomini sono sotto al fuoco nemico, oppure se uno di quelli che state cercando di selezionare è prigioniero.

Noterete anche una barra rossa vicino al volto di ogni soldato, nel margine superiore dello schermo; questa barra rappresenta il suo livello di salute e decrescerà ogni volta che subirete una ferita. Inutile dire che, quando raggiunge il fondo... ciao ciao soldato. In ogni missione c'è un uomo che è dotato di una capacità limitata di aumentare il livello di salute (consultate, più avanti nel manuale, le pagine di descrizione dei vari Commando).

Se cliccate su un soldato che è già selezionato, lo 'deselezionerete'. Per deselezionare velocemente tutti i vostri uomini potete premere il tasto 0 (zero), nella tastiera alfanumerica.

MUOVERE I SOLDATI

Normalmente, il puntatore del mouse avrà la forma di una doppia freccia: si tratta del cursore di movimento, usato per spostare i vostri soldati. Nel caso non doveste vedere questo tipo di puntatore, potrete essere sicuri di stare vedendo quello relativo a qualche tipo di oggetto attivo. Per tornare al cursore di movimento sarà sufficiente cliccare col pulsante destro in un qualsiasi punto dello schermo.

Per far sì che il Commando selezionato raggiunga una posizione, dovete semplicemente cliccare in questo punto con il cursore di movimento ed egli inizierà immediatamente a camminare. Se farete un doppio click, lo spostamento avverrà di corsa. Quando date a un soldato un ordine che lo obbliga a correre da qualche parte, egli lo eseguirà solamente se ne sarà in grado. Fanno eccezione a questa regola i casi in cui un Commando sta trasportando un carico pesante.

Ogni volta che impartite un ordine di movimento, potete scegliere un qualsiasi punto dello scenario verso il quale esiste un possibile percorso, non importa quanto sia lontano: i vostri uomini cercheranno di seguire la strada migliore verso la loro destinazione, evitando quando possibile ostacoli e pericoli.

GETTARSI A TERRA E STRISCIARE

I vostri uomini si possono gettare a terra: per fare ciò, cliccate sulla relativa icona, che si trova nel margine superiore dello schermo, oppure premete il tasto C. Immediatamente tutti i Commando selezionati si appiattiranno al suolo. Un soldato che si trova a terra può essere spostato nel modo usuale, con il cursore di movimento, solo che si muoverà strisciando, molto lentamente. Se un uomo striscia sulla neve, non lascia tracce rilevabili da parte del nemico. Per fare rialzare un uomo che è strisciato, cliccate sull'icona vicina a quella menzionata in precedenza, oppure premete il tasto S.



LO ZAINO

Se selezionate un singolo soldato, vedrete apparire a un lato dello schermo uno zaino contenente vari oggetti. Questi rappresentano le opzioni che sono a disposizione del Commando in questione. Nel caso preferiate avere lo zaino sull'altro lato dello schermo, premete Tab.

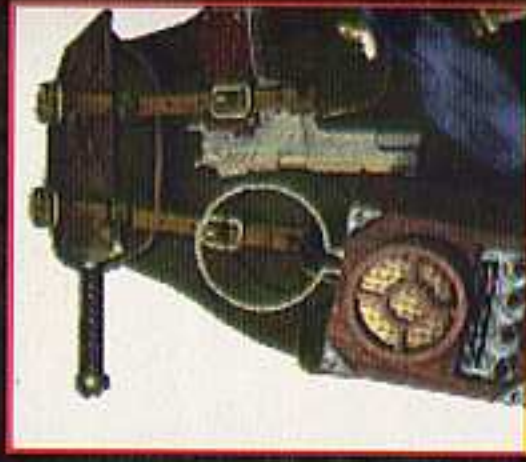
Per usare o attivare uno di questi oggetti, cliccateci sopra. Quello che succederà dipende dal tipo di oggetto: con alcuni si avrà un'azione dall'effetto immediato (come il gonfiaggio di un canotto o il rilascio di un'esca), mentre con altri, come alcune armi e attrezzi, il cursore di movimento



cambierà forma, diventando un'icona che indicherà la possibilità di compiere delle azioni speciali. Se vi accorgete che il puntatore è coperto da un simbolo di "proibito", significa che non potete eseguire questa azione sull'oggetto o sul luogo dove si trova il puntatore. Per esempio: se cliccate sulla pistola nello zaino, il puntatore diventerà esso stesso una pistola. Ora portate quest'ultimo su un punto dove non è possibile sparare (perché è troppo lontano o perché la linea di mira è bloccata da un ostacolo): immediatamente comparirà il simbolo di "proibito" sopra al cursore della pistola. Se, invece, cliccate su una locazione valida, il vostro soldato spara. Nel caso abbiate selezionato più soldati, vedrete nello zaino solamente le cose che tutti quanti i Commando selezionati hanno in comune e possono, pertanto, usare in gruppo.

L'USO DI OGGETTI ATTIVATI A DISTANZA

Cariche esplosive con detonatore, possono essere attivati a distanza. Per fare ciò, per prima cosa (dovete posizionare questi oggetti, cliccando sulla loro immagine nello zaino: in questo modo li lascerete a terra. In questo momento comparirà, sempre nello zaino, un nuovo oggetto, simile a un detonatore: quando avrete raggiunto una posizione sicura, potrete cliccare sul detonatore per attivare l'oggetto che avrete prima posizionato. Nel caso si tratti di un'esca acustica, la potrete attivare e disattivare tutte le volte che vorrete.



Alcuni oggetti, come le esche acustiche e le



L'USO DEGLI OGGETTI DELLO SCENARIO

A volte, nello scenario, troverete degli oggetti e dei dispositivi che non si potranno prendere per portarli con voi, ma che saranno comunque attivabili o disattivabili. Potrete aprire passaggi, spegnere degli interruttori, muovere cancelli scorrevoli... Se portate il cursore di movimento sopra un oggetto o un dispositivo dello scenario che il Commando selezionato è in grado di usare, il puntatore cambierà forma, diventando una mano che sposta una leva. Cliccando in questo momento, il soldato selezionato eseguirà l'azione corrispondente. Ricordate che il puntatore cambierà forma solamente se il soldato selezionato sarà in grado di usare l'oggetto. Inutile dire che alcuni oggetti possono essere utilizzati solamente da un determinato Commando.

RACCOLGERE UN OGGETTO NELLO SCENARIO

Ci sono degli oggetti di cui i vostri uomini si possono impadronire. Armi, munizioni, cartucce, canotti gonfiabili... a volte potrete rubarli anche direttamente al nemico. In altre occasioni, invece, questi oggetti verranno paracadutati per voi dagli aerei Alleati.



Ricordate che alcuni oggetti possono essere raccolti solamente dalla persona che è addestrata a usarli. Solo il Marine, per esempio, può prendere un canotto gonfiabile, mentre solo il Geniere può prendere le granate.



In ogni caso, dovrete scegliere l'uomo giusto e cliccare sulla mano che si trova vicino allo zaino, oppure premere il tasto H. Il cursore di movimento si trasformerà in una mano. Se, quando passate questo tipo di puntatore su un oggetto, la mano si apre e si chiude, allora il soldato che avete selezionato è in grado di raccogliere quanto in questione. Cliccate sull'oggetto e lo metterete nel vostro zaino.

VEICOLI

Nella maggior parte delle missioni vi imbatterete in molti veicoli diversi, di terra, d'acqua e aerei. Potrete salire a bordo di molti di essi, usarli e persino sparare con le loro armi, naturalmente a patto che ne dispongano. Per salire a bordo di un veicolo, selezionate il soldato o i soldati che desiderate, quindi portate il cursore di movimento sul relativo mezzo. Se gli uomini che avete selezionato possono utilizzarlo, il puntatore cambierà forma, diventando una mano: ora sarà sufficiente cliccare per far salire a bordo tutti quanti i Commando attivi.

Una volta che sarete entrati in un veicolo, dovrete cliccare sulla destinazione con il cursore di movimento per farlo iniziare a muovere. Vedrete che, al contrario degli spostamenti a piedi, quando vi trovate in un veicolo non esiste la possibilità di evitare automaticamente gli ostacoli: per questo potrete indicare come destinazioni solamente dei luoghi che si trovino in linea d'aria diretta rispetto alla vostra posizione di partenza. Se deselezionate un veicolo con diversi uomini a bordo e quindi lo volete selezionare di nuovo per muoverlo, lo potrete fare semplicemente



attivando uno di quegli uomini. Il soldato che vi permetterà di muovere il veicolo una volta che lo avrete selezionato è quello che, a tutti gli effetti, guida il mezzo. Quando potete salire a bordo di un veicolo e quando no? Diversi sono gli elementi da considerare:

- Il veicolo può essere guasto o, peggio ancora, occupato dalle forze nemiche. In questo caso il cursore di movimento non cambia forma, quando ci passa sopra.
- Ogni veicolo ha una capacità massima di carico. Per esempio, una motocicletta con un sidecar può portare due uomini, mentre un canotto gonfiabile può ospitare fino a tre soldati.
- Tutti i veicoli devono essere condotti da un soldato in grado di guidarli. I veicoli di terra possono essere guidati solo dal Pilota, mentre quelli acquatici sono di esclusivo appannaggio del Marine. C'è poi una missione in cui dovrete fuggire con un aereo da trasporto, che potrà essere fatto alzare in volo solamente dal Pilota da caccia che dovrete liberare proprio nel corso di quella missione.

In alcuni casi potete anche sparare da un veicolo dotato di armi: per fare ciò, puntate con il cursore di movimento mentre tenete premuto il tasto Control. Il puntatore cambierà forma, trasformandosi in un mirino. Ora cliccate (sempre senza rilasciare Control) e sparate un colpo contro il bersaglio.

Per far scendere un singolo Commando da un veicolo, dovrete selezionarlo cliccando sul suo volto, nella parte superiore dello schermo, oppure premendo un tasto da 1 a 9. Vedrete che lo schermo si centrerà sul mezzo che trasporta il soldato, mentre nello zaino sarà presente solamente un'immagine del Commando stesso. Cliccate su questa ed egli scenderà dal veicolo, balzando al suolo pronto ai vostri ordini. Nel caso vogliate far sbarcare un soldato da un mezzo acquatico, ricordate che egli non potrà eseguire l'ordine fino a quando la barca non si troverà ancorata nelle acque sottocosta; la eccezione a questa regola il Marine, quando indossa una muta da sub.

GLI EDIFICI

Ci sono delle missioni nelle quali i vostri uomini si potranno nascondere all'interno di alcuni edifici, scomparendo così alla vista del nemico. Se, quando possate il cursore di movimento di fronte alla porta di una costruzione, vedete che esso cambia forma, significa che è possibile nascondersi all'interno di quell'edificio. Cliccate sulla porta per far sì che tutti i soldati selezionati ne oltrepassino la soglia. Per far uscire un soldato dalla costruzione, seguite la stessa procedura già descritta per i veicoli. Selezionate il Commando che si trova all'interno, quindi cliccate sulla sua immagine nello zaino.

TELECAMERE

In alcuni casi potrà risultare molto utile il poter vedere simultaneamente le azioni che stanno avvenendo in diversi punti dello scenario. Per fare ciò, avrete a vostra disposizione una modalità a telecamera multiple: i tasti da F2 a F7 possono essere usati per attivare i diversi tipi disponibili. Premete ogni tasto ripetutamente per passare in rassegna tutte le diverse possibilità.

Nelle modalità a telecamere multiple e comunque sempre una sola la finestra dove è possibile eseguire delle azioni di gioco: essa viene identificata come la finestra attiva ed è facilmente riconoscibile grazie al suo speciale contorno, di colore rosso. Cliccate su una qualsiasi finestra per farla diventare la finestra attiva: una volta fatto, potete compiere tutte le azioni che volete in questa finestra, inclusi i movimenti e le variazioni del livello d'ingrandimento.

Potete anche fare sì che una qualsiasi telecamera segua in maniera automatica un elemento mobile, che può essere un soldato o un veicolo, tanto amico quanto nemico. Per fare ciò, cliccate sulla telecamera che si trova nel margine superiore dello schermo: la forma del puntatore cambierà immediatamente questo punto, cliccate con questo puntatore sulla persona o sul veicolo che volete avere sempre sott'occhio. La telecamera resterà fissa su di esso, muovendosi dovunque questo vada a spostarsi. Nel frattempo, nell'angolo inferiore sinistro della finestra corrispondente, resterà visibile una piccola icona, dell'aspetto di una telecamera, Picture GR41 che vi ricorderà che si tratta di una finestra dedicata a una telecamera di inseguimento.

Un altro modo per attivare una telecamera di questo tipo consiste nel premere il tasto Alt e quindi nel cliccare sull'elemento che volete sorvegliare. Per annullare l'inseguimento, cliccate sulla piccola icona di cui si è appena parlato, oppure premete il tasto Alt e quindi cliccate su un qualsiasi elemento fisso dello scenario. La finestra tornerà così a seguire esclusivamente i vostri ordini specifici di movimento.

IL NEMICO

Tra voi e il successo esistono due ostacoli principali. Da una parte ci sono i vari soldati nemici di pattuglia attraverso lo scenario; dall'altra, la vostra eventuale incompetenza come comandante della squadra. Qui, per quello che ci compete, verrà trattato solamente il primo punto.

I soldati nemici sono precisi, disciplinati, organizzati e sempre all'erta: da soli o in gruppo, fermi o impegnati in giri di ronda regolari, essi vedono, sentono, scoprono e seguono le vostre tracce e possono avvertirsi l'un l'altro della vostra presenza. Quando decidete le strategie da impiegare, ricordatevi bene di tutti questi pericoli.



LA VISTA

I soldati nemici sono sempre sul chi vive: fortunatamente per voi, esiste un modo per sapere, in qualsiasi momento, dove stanno guardando. È sufficiente cliccare sull'icona a forma di occhio, che si trova nell'angolo superiore destro dello schermo; immediatamente, la forma del puntatore cambierà. Ora cliccate sul soldato che volete esaminare (potete anche compiere quest'operazione cliccando sul nemico mentre tenete premuto il tasto Shift).

A questo punto scorgerete una zona colorata comparire dinanzi al soldato nemico, spostandosi da sinistra a destra per lo scenario e accompagnando ogni mossa del soldato. Questa zona viene definita come il suo campo visivo. Come vedrete, il campo visivo viene logicamente interrotto dagli edifici, dalle rocce e da tutti gli altri oggetti solidi. Vi accorgete anche che esso è diviso in due zone: una, più chiara e più vicina al soldato, rappresenta il campo visivo a corto raggio. L'altra, più scura e più distante, è quello a lungo raggio.

Se uno dei vostri uomini viene a trovarsi nel campo visivo a lungo raggio di un nemico, sarà scoperto, a meno che non si ripari gettandosi al suolo (vedete il paragrafo Gettarsi a terra e strisciare, nel capitolo IL GIOCO CONTROLLI, per sapere come compiere quest'operazione). Se un vostro Commando, invece, capita nel campo visivo a corto raggio di un tedesco, verrà individuato in ogni caso.

Esiste un sistema per scoprire se una certa zona dello scenario si trova sotto l'osservazione del campo visivo di un qualche nemico: basta premere il tasto Shift e cliccare sulla zona che vi interessa (oppure cliccare sull'icona a forma di occhio e poi sulla zona). Quando fate ciò, lascerete un indicatore rosso fisso sul suolo: non appena esso verrà 'colpito' dalla zona di visuale di un nemico, il campo visivo di quest'ultimo verrà evidenziato sullo schermo. Se state studiando il campo visivo di un soldato tedesco e la cosa non vi interessa più, cliccate col destro sull'icona a forma di occhio: la zona colorata verrà immediatamente 'disattivata'.

Potete visualizzare il campo visivo di un solo nemico per volta, ma ricordate sempre quanto segue: ogni soldato tedesco ha il proprio campo di visuale e tutti funzionano contemporaneamente. Voi potete essere sorpresi da chiunque, anche se non state controllando il suo campo visivo (in altre parole, non potete usare come tattica 'se io non vedo lui, lui non vede me'). Nel caso veniate individuati, potete sapere chi è stato a scorgervi grazie al fatto che, quando avviene questo disdicevole fatto, il campo visivo del soldato 'incriminato' viene evidenziato automaticamente.

Tenete presenti queste osservazioni per cercare di non finire davanti agli occhi del nemico:

- Gli ostacoli che interrompono il campo visivo sono ottimi luoghi dove trovare un nascondiglio. Potete anche celare la vostra presenza dietro ai veicoli più grossi, anche se la continuità del campo di visuale potrebbe suggerirvi altrimenti.

- Il Berretto Verde è invisibile quando si nasconde sotto la neve o alla sabbia, a meno non sia stato scoperto durante la fase di copertura.
- Il Marine è invisibile quando è in immersione, a meno che non sia stato scoperto mentre indossava la muta da sub.
- La Spia viene ignorata dai soldati nemici quando indossa un'uniforme tedesca.

Un'altra cosa da ricordare è che il nemico non reagisce solo quando identifica in maniera diretta un vostro Commando: verrà anche messo in allarme dalla presenza di un veicolo guidato da voi o dalla scoperta di un suo compagno ferito o ucciso. Allo stesso modo si accorgerà della vostra presenza, se troverà le tracce lasciate dai vostri uomini sulla sabbia o sulla neve. L'ultimo elemento da segnalare è che non sempre essere scoperti è un male. In alcune situazioni, anzi, sarà vostro interesse far passare rapidamente una vostra unità attraverso una zona sorvegliata, oppure lasciare qualche traccia evidente, per attirare l'attenzione del nemico e attirarlo in una trappola mortale.

L'UDITO

I soldati nemici non si limitano a vedervi, sentono anche ogni suono sospetto risultante dalla vostra presenza. Se alle orecchie di un tedesco arriva qualcosa che lo mette in allarme, egli agirà di conseguenza. La possibilità che un soldato nemico senta quello che state facendo dipende da due cose: la prima è la distanza alla quale vi trovate da lui, la seconda l'intensità del rumore prodotto. Cercate di usare il buon senso: se tagliate la gola a un nemico con il coltello, avvicinandovi da dietro (un'azione estremamente silenziosa), nemmeno un suo Commilitone a due passi di distanza si accorgerà dell'accaduto, posto che sia voltato dall'altra parte. Se, invece, preferite usare una pistola per liberarvi del vostro bersaglio, tutti i soldati entro una certa distanza sentiranno lo sparo, anche se quelli più lontani non si accorgeranno di nulla. Infine, quando farete esplodere una cassa di esplosivi, probabilmente tutti coloro che si trovano nello scenario si renderanno conto che c'è qualcosa che non va. Potete usare a vostro vantaggio la capacità uditiva del nemico: l'esca acustica del vostro Berretto Verde è un ottimo esempio di questa situazione. Per ulteriori informazioni, andate alle pagine dedicate alla descrizione di questo soldato.

SOLDATI, PATUGLIE, POSTAZIONI DI ARTIGLIERIA, VEICOLI E BARACCHE, DELLE TRUPE

Il nemico si presenta a voi in varie forme, con comportamenti diversi tra le situazioni normali e quelle di combattimento. Ecco una loro breve descrizione:

- **SENTINELLE:** si tratta di soldati posti a guardia di posizioni precise. Durante il loro normale compito di sorveglianza, restano fermi al loro posto mentre, in caso di allarme, rimangono in posizione o vengono a cercarvi a seconda dell'importanza dell'obiettivo che sono incaricati di proteggere.
- **SOLDATI DI PATUGLIA:** questi nemici coprono un'area determinata seguendo un percorso fisso. Se vi scoprono, normalmente, cominciano a inseguirvi.
- **PATUGLIE:** formate da diversi uomini, esse coprono l'intera superficie dello scenario, sotto la guida di un sergente. Le pattuglie sono i vostri avversari più pericolosi: ogni loro membro è dotato di un potente fucile mitragliatore e di una capacità dialettica estremamente limitata... non fermatevi mai a fare quattro chiacchiere sul tempo con loro.





POSTAZIONI D'ARTIGLIERIA: dalle mitragliatrici più grosse ai cannoni pesanti, l'ordine dei soldati nemici che li manovrano non cambia mai: sparare a vista su qualsiasi elemento sospetto. Nel caso doveste riuscire a uccidere un artigliere, il vostro Pilota potrà sedersi al posto di comando della postazione d'artiglieria, tramutandola a tutti gli effetti in un'arma alleata!



VEICOLI: alcuni sono in movimento, altri riposano tranquilli nelle loro rimesse, pronti a reagire in qualsiasi situazione di allarme. Esistono diversi tipi di veicoli controllati dal nemico, alcuni dei quali sono dotati di armi e vi possono sparare: tenete sempre sotto controllo qualsiasi tipo di mezzo. Qualche veicolo può essere, di tanto in tanto, abbandonato dal proprio equipaggio: in questo caso voi ve ne potete impadronire, per sfruttarlo a vostro favore. Altre volte potrete obbligare un veicolo a fermarsi, in modo che il suo equipaggio scenda, finendo dritto nella vostra trappola.



BARACCHE DELLE TRUPPE: queste strutture sovrastate da una bandiera nemica sventolante sono i dormitori dei soldati tedeschi. Al loro interno, potete sparare certi, ci sono molti nemici che, al minimo segnale di allarme, si riverseranno all'esterno alla vostra caccia, in maniera assolutamente non amichevole. In generale, cercate sempre di evitare che questo accada durante una vostra missione. Se, però, la cosa è inevitabile, siate il più lontano possibile quando avviene.

SE VERITE SCOPERTI...

Esistono diversi tipi di soldati nemici, che reagiranno in modo diverso alla scoperta della vostra presenza. In ogni caso lanceranno un allarme che, in sequenza, verrà percepito da tutti i loro Compiltoni nelle vicinanze. Una volta fatto questo, il nemico che vi ha scoperto potrebbe abbandonare la sua posizione per inseguirvi, oppure rimanere fermo se si trova a difesa di un obiettivo abbastanza importante. Se invece è libero di agire a sua discrezione, siate pur certi che si metterà alla vostra caccia oppure a seguire le vostre tracce, oltre a cercare la fonte d'origine di ogni rumore di natura sospetta.

Quando vi verrete a trovare a distanza di tiro, gli eventi verranno determinati dalla gravità della situazione. Se il nemico è calmo e intimerà di fermarvi, puntandovi contro le armi: se obbedirete all'ordine, e se nella missione attuale è presente una prigione militare, sarà possibile che il vostro Comando verrà portato qui, dove potrà in seguito essere liberato dai vostri uomini rimasti in libertà. Se invece non c'è una prigione, il nemico resterà immobile, tenendovi sotto tiro, fino a quando non giungeranno dei rinforzi o fino a quando non avrà deciso che cosa fare di voi: in questo caso cercate di far agire velocemente gli altri vostri Comando, per risolvere la situazione prima che diventi davvero pericolosa.

Se il soldato che vi scopre è agitato (per esempio perché vi ha appena visto uccidere un suo compagno), o se tentate di fuggire o di sparargli, di sicuro la sua testa verrà attraversata da un pensiero: "o lui o me", ed egli aprirà il fuoco contro di voi... buona fortuna e cercate di mirare bene.

CONSIGLI TATTICI

Fin dalla prima missione, vi accorgete che Commandos è profondamente diverso da tutti gli altri giochi strategici in tempo reale. Dovrete pensare in modo diverso: per aiutarvi, vi possiamo fornire i seguenti consigli:

- Pensate con la testa, non con l'arma. Mandare allo scoperto i vostri uomini con le armi spianate è il metodo migliore per avere un'amabile serie di tedeschi allineata nella parte alta dello schermo. Inoltre, i vostri superiori si aspettano che voi raggiungiate gli obiettivi nel minor tempo possibile e subendo poche ferite. Ricordate che il numero di perdite nemiche che provocate non ha nessuna importanza e che per ogni problema esiste sempre almeno una soluzione 'elegante': sta a voi trovarla.
- Passate da un nascondiglio all'altro. Trovate i posti dove sarete al sicuro dalla vista del nemico e usateli per coprire i vostri spostamenti.
- Non crediate di risolvere un problema eliminando un nemico. Di solito i tedeschi si controllano l'un l'altro: anche se può essere molto facile liberarsi di un singolo soldato, è possibile che un secondo nemico si accorga del fatto e dia l'allarme. Ricordate sempre questo pericolo quando pianificate i vostri attacchi.
- Tenete il colpo grosso per la fine. Cercate di restare al coperto il più a lungo possibile, in modo che il nemico non sappia della vostra presenza fino a quando non siete pronti ad affrontarlo. Specificamente, assicuratevi che alle baracche delle truppe non sappiano nulla di voi, almeno fino a quando non sarà inevitabile sollevare un gran polverone. Quando il momento della verità arriverà, infine, mettetevi in atto il vostro piano di fuga il più in fretta possibile (che cosa? Vorreste dire che non avete progettato un piano di fuga?).
- Prendete molto alla leggera il concetto di proprietà. Vi capiterà spesso di trovare dei meravigliosi veicoli nemici sparsi per lo scenario, solo in attesa di essere usati. Se verrete scoperti, almeno non dovrete fuggire a piedi. Tenete gli occhi aperti anche per le postazioni d'artiglieria lasciate sguarnite e, in generale, per tutte le armi e gli oggetti che potete 'liberare'.

I VOSTRI UOMINI

Questi sono i componenti della vostra squadra di Comando: rispettateli ed essi rispetteranno voi. Mandateli alla morte e sorgeranno dalla tomba per popolare i vostri incubi e rovinare la vostra vita.

BERRETTO VERDE: SERGENTE JACK "BUTCHER" O'HARA

Questo peso massimo di origini irlandesi, campione di boxe dell'esercito consecutivamente dal 1934 al 1937, è stato condannato a 14 anni di lavori forzati da una corte militare, nel 1938, dopo aver colpito un ufficiale. La sua pena è stata sospesa quando si è unito al Commando.

È stato promosso Sergente dopo l'incursione sull'isola di Vaagso dove, dopo essere stato colpito a un braccio da un proiettile, si è separato dalla sua unità e, senza munizioni, è penetrato in un bunker nemico, uccidendo 16 soldati tedeschi prima di far ritorno alle linee alleate. Di carattere estremamente violento, quest'uomo ha dei seri problemi disciplinari: è una brutta gatta da pelare per i suoi superiori... e un incubo ancora peggiore per i suoi nemici.

COLTELLO



Il coltello da combattimento Wilkinson Sword, lungo 177 mm. e costruito in acciaio al carbonio, è il pugnale ufficiale del corpo dei Commando. Nelle armi di "Butcher", quest'arma è mortale e agisce in silenzio. Cliccate su di essa nello zaino, quindi sul soldato che volete assalire: facendo un doppio click, "Butcher" raggiungerà di corsa la sua vittima. **COMANDO DA TASTIERA: X**

PISTOLA



Questa pistola è un'automatica Smith & Wesson, la W9 da 9mm. Affidabile e veloce, utilizza un caricatore da 10 colpi. Può essere usata in qualsiasi situazione... ma ricordate che fa rumore. Cliccate sulla pistola su schermo, quindi selezionate il bersaglio.

COMANDO DA TASTIERA: G

PICCOZZA



Usando solamente la sua piccozza, senza l'aiuto di chiodi e corde di sicurezza, Jack O'Hara può scalare sia il muro più liscio sia la più scoscesa parete rocciosa. Se, quando passate il cursore di movimento sopra una di queste zone, vedete che si tramuta nella piccozza, significa che Jack può compiere una scalata, cosa che farà se cliccherete sull'ostacolo da superare.

ESCA ACUSTICA



Questa piccola e stravagante invenzione del Maggiore Arthur Forrester non è stata mai prototta in grande quantità, nonostante questo è uno dei giocattoli preferiti di O'Hara. Cliccate su di essa per posizionarla dove volete quindi, da un posto sicuro, usate l'attivatore per accenderla. L'esca emetterà un rumore molto fastidioso, che potete attivare e disattivare tutte le volte che volete. I soldati nemici nelle vicinanze arriveranno subito, in cerca della fonte del rumore... una circostanza che Jack e i suoi compagni sapranno senza dubbio mettere a frutto.

COMANDO DA TASTIERA: Q PER POSIZIONARE, I PER ATTIVARE / DISATTIVARE

SPOSTARE BARRIE



Ogni tanto vi capiterà di imbattervi in qualche barriera esplosiva: solamente il vostro Berretto Verde è dotato della forza necessaria per sollevarli e spostarli, dislocandoli nei punti dove provocheranno il quantitativo massimo di danni. Cliccate sulla mano e quindi sul barile che vi interessa: Jack lo prenderà immediatamente. Cliccate col destro per ordinarvi di metterlo a terra.

NASCONDERE CADAVERI



Quest'abilità permette a O'Hara di spostare i corpi dei nemici uccisi: una cosa molto utile, visto che una pattuglia che si imbatte nel corpo di un compagno caduto lancerà immediatamente l'allarme. Cliccate sulla mano (o premete H) e poi sul corpo che volete prendere. ? anche possibile usare un barile per nascondere il cadavere: per fare ciò, portate sul nemico morto il cursore di movimento, mentre Jack sta spostando il barile. Immediatamente il puntatore cambierà forma: cliccate e Jack metterà il barile sopra al cadavere del soldato tedesco, nascondendolo alla vista.

LA PALA



Una delle tattiche preferite di Jack O'Hara è l'attacco a sorpresa sbucando dalla neve o dalla sabbia. Per eseguire questa mortale operazione, egli scava una buca con la sua piccola pala e quindi vi si nasconde dentro, riapparendo poi all'improvviso alle spalle di un inconsapevole nemico. Quando vi trovate su queste superfici, cliccate sulla pala nello zaino e Jack si nasconterà immediatamente: per uscire dal nascondiglio sarà sufficiente cliccare col tasto destro. **COMANDO DA TASTIERA: F**

PILOTA: SAMUEL "BROOKLYN"

Dice che il suo nome è Sam e di lui non si sa molto altro. Nel 1937, dopo una lunga carriera come criminale negli Stati Uniti, ha attraversato l'Atlantico e si è arruolato nell'Esercito inglese, inseguito dalle autorità americane a causa di una condanna da scontare. Durante alcune sessioni di "collaborazione sotto sorveglianza" per conto del Foreign Office, nelle quali ha eseguito delle prove sulle armi e sui veicoli sottratti al nemico, ha incontrato Paddy Maine, che lo ha reclutato per il corpo dei Commando.

Nel corso dell'incursione sull'aeroporto di Tarnet con il Gruppo Desertico a Lunga Distanza, egli rimase isolato, senza munizioni, nel suo veicolo leggero, dopo aver distrutto otto aerei da caccia tedeschi. La sua ingegnosa soluzione fu di far schiantare il proprio mezzo contro i caccia rimasti, completamente carichi di carburante: in questo modo distrusse altri quattro aerei, al prezzo di numerose gravi ustioni.

Quest'uomo rude, sfrontato ma occasionalmente timido, può usare con estrema abilità qualsiasi tipo di arma e di veicolo. Le sue maniere riflettono la sua educazione di strada: probabilmente nemmeno lui conosce il suo vero nome, ma... la cosa importa a qualcuno?

PISTOLA



Vista la difficoltà di reperire le corrette munizioni per la sua Colt nell'esercito inglese, "Brooklyn" non ha avuto altra scelta che quella di usare l'efficiente Smith & Wesson W9. Cliccate su di essa, quindi sull'obiettivo.

COMANDO DA TASTIERA: G



VEICOLI ARMATI E POSTAZIONI D'ARTIGLIERIA



Come già spiegato, Sam può guidare qualsiasi veicolo terrestre. Quando siete a bordo di un veicolo dotato di armi, premete il tasto Control e il cursore di movimento si tramuterà in un mirino. Sempre senza lasciare il tasto, cliccate sul bersaglio per far partire un colpo nella sua direzione. Sam può anche impossessarsi di mitragliatrici e cannoni pesanti: può utilizzare questo tipo di armi come se si trattasse di veicoli, tranne per il fatto che non è possibile spostarle (cliccate sull'oggetto per selezionarlo, quindi sull'obiettivo per sparare. Per abbandonare l'arma, cliccate sulla fotografia).

FUCHE MITRAGLIATORE



Un'arma decisamente più potente della normale pistola; si usa nella stessa maniera e spara delle raffiche di colpi molto efficaci. **COMANDO DA TASTIERA: M**

KIT DI PRIMO SOCCORSO



Sam, oltre a essere il pilota e l'artigiere, è anche il medico della squadra. Cliccate sul kit di pronto soccorso e il puntatore si tramuterà in una siringa, che potrete usare su Sam stesso o su qualsiasi suo compagno sia rimasto ferito, per aumentare il livello di salute. Troppo facile, vero? Infatti il kit di primo soccorso ha un limite al numero di volte che può essere utilizzato. Nel caso Sam non prenda parte a una missione, il suo ruolo di medico viene assunto dalla Spia o dal Cecchino. **COMANDO DA TASTIERA: K**

MARINE: JAMES BLACKWOOD, NOTO COME "FINS"

Nato a Melbourne ed educato a Oxford, questo gentile australiano, ingegnere navale di professione, grande atleta e nuotatore instancabile, ha tre abilità uniche: sa veleggiare, sa immergersi e... sa cacciarsi nei guai a causa di alcuni liquidi che non hanno niente a che vedere con l'acqua. È in grado di attraversare a nuoto il canale della Manica per una Commessa ed è stato promosso Capitano solo un anno dopo essersi arruolato nella Royal Navy; in seguito è stato degradato a Sergente, dopo aver scatenato una rissa durante una sosta alle Hawaii. Il suo comportamento seguente lo ha posto di fronte a una scelta difficile: essere congedato con disonore dalle forze armate oppure entrare a far parte del corpo dei Comandanti, come soldato semplice.

Lasciando perdere i suoi problemi con l'alcool, apparentemente sotto controllo per il momento, egli è stato decorato con una Military Cross per il suo eroismo sulle spiagge di Dunkirk, dove salvò 45 uomini che stavano per essere catturati con la propria imbarcazione. "Fins" è un personaggio insostituibile quando l'acqua rientra in qualche modo in un'operazione: i suoi compagni sono certi che saprebbe attraversare l'oceano a bordo di una scatola per scarpe... a patto che disponga di una buona quantità di "carburente".

COLTELLO



"Fins", proprio come "Butcher", è un fanatico del coltello, perché è un'arma silenziosa. Per usarlo, cliccate su di esso, quindi sul bersaglio. **COMANDO DA TASTIERA: X**

PISTOLA



Anche se preferisce altre armi, "Fins" non si separa mai dalla sua W9. Ricordate: click sull'arma, poi sul suo sfortunato bersaglio. **COMANDO DA TASTIERA: G**

CANOTTO GONFIABILE



Come è già stato evidenziato nel paragrafo sui Veicoli, Blackwood può condurre qualsiasi tipo di mezzo acquatico. Il canotto gonfiabile ha il vantaggio di poter venire tranquillamente portato con voi; quando ne trovate uno in uno scenario, raccoglietelo (cliccate sulla mano vicina allo zaino, quindi sul canotto); in questo modo "Fins" lo sgonfierà e lo metterà nel suo zaino. Quando in seguito vi servirà, dovrete avvicinarvi alle acque costiere e cliccare sul canotto sgonfio nello zaino per farlo gonfiare e mettere in acqua. A questo punto potrete salire a bordo del vostro canotto come se si trattasse di un normale veicolo. **COMANDO DA TASTIERA: T PER POSIZIONARE**

MUTA DA SUB



Quando "Fins" si trova nelle acque costiere, nel suo zaino viene mostrata la muta da sub. Cliccate su di essa per ordinarvi di immergersi: a questo punto, lo potrete condurre sott'acqua dovunque vorrete, indicando la sua destinazione con il cursore di movimento.

Mentre è in immersione, il Marine sarà invisibile agli occhi del nemico, a meno che non sia stato visto quando ancora non era sott'acqua. Per tornare sulla terraferma, fate avvicinare Blackwood alla costa e, quando si trova nell'acqua bassa e la muta da sub è riapparsa nello zaino, cliccate su di essa: "Fins" se la sfilerà di dosso e guadagnerà la riva, da dove lo potrete inviare, questa volta a piedi, verso qualunque obiettivo. La muta da sub può essere indossata anche quando siete a bordo di un'imbarcazione. **COMANDO DA TASTIERA: D**

ARPIONE



Una delle armi preferite di "Fins": silenziosa e letale, anche se più utile sulla terraferma che in acqua (nella Seconda Guerra Mondiale, non nella pesca). Cliccate sull'arpione nello zaino, puntate il bersaglio e sparate cliccando di nuovo. **COMANDO DA TASTIERA: J**



GENERE: THOMAS HAYCOCK, NOTO COME "FIREMAN"

Thomas è nato a Liverpool, si è laureato in Chimica, si è arruolato nei pompieri all'età di 22 anni ed è diventato un esperto del dipartimento esplosivi ad alto rischio, entrando nell'Esercito sei anni più tardi e, infine, offrendosi volontario per il corpo dei Commando nel 1940.

Durante l'attacco a Saint Nazaire, fu il diretto responsabile dell'esplosione che provocò ingenti perdite alla guarnigione tedesca e distrusse la capacità operativa del porto per mesi. Catturato dai nemici durante l'operazione riuscì a fuggire, dopo quattro tentativi in sole otto settimane, ad attraversare i Pirenei e a ritornare in Inghilterra.

Sempre gentile, formale e rispettoso nei riguardi dei suoi ufficiali superiori, questo soldato ha un coraggio che sconfina nell'incoscienza. La sua dimastichezza con la produzione e il posizionamento degli esplosivi gli permette di ridurre qualsiasi cosa in minuscoli brandelli... Il soprannome di "Fireman" gli è stato dato dai suoi compagni ed è un lampante esempio di doppio senso.

PISTOLA



"Fireman" è sempre dotato della pistola di ordinanza. Cliccate su di essa, poi sul bersaglio.

COMANDO DA TASTIERA: G

TRAPPOLA



"Fireman" adora quest'arma: mettetela dove pensate che passerà un soldato nemico. Cliccate sulla trappola per posizionarla, quindi correte a nascondervi in un posto sicuro: se un tedesco ci mette un piede sopra, quella sarà l'ultima azione che compirà sulla Terra. Non dimenticate di raccogliere la trappola dopo averla usata (cliccate sulla mano vicino allo zaino o premete H, quindi cliccate sulla trappola). **COMANDO DA TASTIERA: J**

BOMBA A OROLOGERIA



Questa bomba esplosiva poco dopo essere stata posizionata. Andate nel punto che è destinato a svanire e cliccate sulla bomba, nello zaino, per metterla al suo posto: a questo punto avrete circa dieci secondi per liberare la zona. Molto spesso quest'oggetto non è disponibile all'inizio di una missione; in altre parole, lo dovrete trovare.

COMANDO DA TASTIERA: B

BOMBA CON DETONATORE



Questo gingillo è dotato di un sistema di attivazione via radio; cliccate sulla bomba nello zaino e "Fireman" la poserà al suolo. Ora andatevene a una discreta distanza e, quando credete che sia armato il momento, tappatevi le orecchie e usate il detonatore. **COMANDO DA TASTIERA: B PER POSIZIONARE, A PER ATTIVARE IL DETONATORE.**

GRANATA



Le troverete molto spesso in giro per lo scenario. Cliccate sulla granata nello zaino e subito il puntatore cambierà forma, per lanciare una granata contro il bersaglio; usate il nuovo cursore per mirare e poi cliccate. Se l'obiettivo è fuori portata, vedrete il simbolo "proibito". **COMANDO DA TASTIERA: E**

CESOIE



In alcune circostanze avrete bisogno di oltrepassare delle normali recinzioni. Cliccate sulle cesoie e portate il puntatore sul recinto: quando passerà sulla posizione adatta, il puntatore si animerà. A questo punto vi basterà cliccare per aprire un varco che vi permetterà di sgusciare oltre l'ostacolo. Le cesoie non funzionano con le recinzioni in filo spinato. **COMANDO DA TASTIERA: W**

CECCHINO: SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE, NOTO COME "DUKE"

Nato a Sheffield, da una delle più nobili famiglie dell'aristocrazia locale, quest'uomo di ghiaccio, distinto e freddo, ha ricevuto una Military Medal durante l'invasione di Narvik, per l'uccisione con un singolo colpo del comandante della divisione tedesca, da una distanza superiore a un miglio, durante un'ispezione delle truppe di prima linea. Conosciuto dai suoi compagni come "Duke" per via della sua personalità altera e riservata, Woolridge è un cecchino di eccezionali capacità, anche nelle situazioni più tese.

PISTOLA



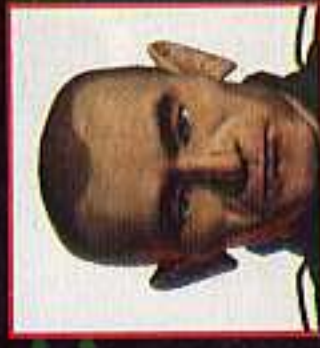
"Duke" è affezionato alla sua W9, che maneggia con grande abilità. Cliccate prima sulla pistola e poi sul bersaglio.

COMANDO DA TASTIERA: G

FUCILE DI PRECISIONE



Il fucile di precisione è l'arma principale di "Duke": silenzioso, preciso e con una grande portata. Cliccate sul mirino telescopico nello zaino e vedrete un puntatore dotato della sua stessa forma. Portatelo sul bersaglio, cliccate e... ciao ciao! **COMANDO DA TASTIERA: R**



DISTANZA DI FUOCO



Se il mirino telescopico diventa rosso, significa che il bersaglio non può essere colpito, perché è troppo lontano o perché la linea di mira è interrotta da qualche ostacolo.

UCCIDETE CON DISCREZIONE

Quando sparate a un soldato nemico, cercate di fare in modo che il suo cadavere non resti in un posto visibile. Ricordate che i tedeschi lanceranno l'allarme se scopriranno dei compagni feriti o uccisi, mettendosi alla vostra ricerca.

MUNIZIONI



Sfortunatamente, il fucile di precisione ha delle munizioni limitate. Quando lo usate, potete sempre tenere sotto controllo, nello zaino, il numero dei proiettili che vi sono rimasti.

KIT DI PRIMO SOCCORSO



Nelle missioni dove non ci sono né il Pilota né la Spia, il kit del pronto soccorso viene trasportato da Woolridge. Per usarlo, cliccate su esso e quindi su "Duke" stesso o su un altro Commando: il suo stato di salute migliorerà. **COMANDO DA TASTIERA: K**

SPIA: RENE DUCHAMP, NOTO COME "FRENCHY"

Nato a Lione, è entrato nel Servizio Segreto francese all'età di 25 anni. È stato capo della sicurezza dell'ambasciata francese a Berlino, dove ha ottenuto un'importante conoscenza dei membri dell'alto comando di Hitler. All'inizio della guerra, quando l'ambasciata è stata chiusa, si è arruolato nell'Esercito francese, diventando poi uno dei capi fondatori della resistenza nella sua zona. Ora è un prezioso membro part-time dei Commando, con un ruolo importante in molte missioni segrete. Almeno tre treni, quattordici carri armati e più di trenta diversi veicoli terrestri sono stati distrutti grazie alla sua abilità nel raccogliere informazioni, nell'infiltrarsi e nel sabotare. La sua conoscenza delle tattiche e della personalità dei comandanti delle truppe tedesche lo rende estremamente prezioso per il Servizio Segreto britannico.

Duchamp parla fluentemente francese, tedesco, inglese, italiano e russo. La sua abilità nell'imitare le voci e l'aspetto di molti generali nemici è sorprendente. Un vero e proprio camaleonte francese, con un grande talento per la simulazione.

PISTOLA



A Duchamp non piacciono le armi da fuoco, le considera "poco raffinate". Comunque, in caso di necessità, non esiterà a usare la sua Wg: per farlo, cliccate su di essa e poi sull'obiettivo. **COMANDO DA TASTIERA: G**

SIRINGA DI VELENO



Questa comoda siringa è dotata di una piccola fiala di cianuro di potassio: cliccate su di essa e la forma del puntatore cambierà, quindi, usando il nuovo cursore, selezionate il vostro "paziente". La medicina avrà un effetto pressoché istantaneo. **COMANDO DA TASTIERA: L**

UNIFORME NEMICA



Quando trovate un'uniforme stesa la potete indossare (cliccate sulla mano vicina allo zaino, poi sull'uniforme). In questo modo vi tramuterete in un temuto generale delle SS e potrete passare senza alcun pericolo proprio di fronte ai vostri nemici. State attenti, però: se, mentre indossate l'uniforme, verrete sorpresi in attività anche solo leggermente sospette (come uccidere un soldato tedesco, per esempio), perderete immediatamente la vostra copertura. Se riuscite a nascondervi, potrete però cliccare nuovamente sull'uniforme (che questa volta troverete all'interno dello zaino), o premere il tasto U per travestirvi di nuovo.

DISTRARRE UN SOLDATO NEMICO



Quando state indossando un'uniforme tedesca, potete avvicinarvi a un soldato nemico e cliccare prima sul distintivo presente nello zaino (o premere il tasto D), facendo cambiare forma al puntatore, quindi sul tedesco. In questo modo inizierete a parlare con il soldato, distraendolo. Senza distinzione a seconda del grado o del compito del nemico, egli resterà immobile e con gli occhi fissi sulla vostra spia, fino a quando non cliccherete col tasto destro per congedarlo.

KIT DI PRIMO SOCCORSO



Nelle missioni in cui non è presente il Pilota, il kit del pronto soccorso viene portato da Duchamp. Per usarlo è sufficiente cliccarci sopra e poi selezionare il Commando da curare, che vedrà migliorato il proprio stato di salute. **COMANDO DA TASTIERA: H**

NASCONDERE CADAVERI



Proprio come O'Hara, anche Duchamp può spostare il corpo di un nemico ucciso. Cliccate sulla mano (o premete H) e quindi sul cadavere che volete prendere; quindi, una volta deciso dove nascondere, cliccateci sopra col tasto destro.



MODALITÀ MULTIGIOCATORE

La modalità multigiocatore di Commandos consente a diversi partecipanti di affrontare una missione in cooperazione. Per usare quest'opzione, ogni giocatore deve disporre di un computer con installata una copia del gioco, computer che devono tutti essere collegati fra loro tramite una rete locale con supporto del protocollo TCP/IP. Potete anche giocare con altre persone collegandovi a un server di gioco multigiocatore, se questo è disponibile nella vostra nazione (consultate il vostro distributore locale per avere informazioni su questa possibilità).

Nelle pagine seguenti verranno spiegati in dettaglio i passi che dovrete seguire per giocare in multigiocatore a Commandos su una rete locale. Se avete bisogno solamente di una descrizione succinta, passate direttamente alla sezione **MULTIGILOCATORE: GUIDA RAPIDA**, sempre in questo capitolo.

GIOCARE A COMMANDOS SU UNA RETE LOCALE

Il sottomenu **MULTIGILOCATORE** può essere trovato nel menu **NUOVA PARTITA** di Commandos. Questo sottomenu vi permette di collegarvi a un server di gioco via rete in attesa dell'arrivo di nuovi partecipanti.

Per poter prendere parte a una partita multigiocatore ci deve essere un computer, nella rete, configurato come server. Per fare ciò, un computer deve avere in esecuzione l'applicazione **TcpServer**, presente sul CD-ROM di Commandos. (FIGURA 10).

Questo programma è accessibile dal menu **Avvio**, vicino al gioco, e si chiama "TcpServer: Multiplayer game server".

Quando eseguite **TcpServer**, in una finestra verrà evidenziato l'indirizzo IP del computer che ospita l'applicazione. Tutti i giocatori che vorranno unirsi al gioco creato da questo computer dovranno conoscere questo indirizzo, che andrà specificato durante la connessione.

Non appena un computer - il server di gioco - manda in esecuzione **TcpServer**, potete seguire i passi descritti più sotto per preparare una partita multigiocatore:

PASSO UNO: I GIOCATORI SI COLLEGANO AL SERVER

Quando un giocatore seleziona **MULTIGILOCATORE** dal sottomenu **NUOVA PARTITA** di Commandos, viene mostrata la seguente finestra (FIGURA 10):



(FIGURA 10)

SELEZIONARE IL SERVER

L'opzione **INDIRIZZO IP DEL SERVER** vi consente di indicare, ovviamente, l'indirizzo IP del server (lo dovete scrivere). Come abbiamo appena visto, questo è l'indirizzo che viene mostrato dal programma di Commandos di nome **TcpServer** al momento della sua esecuzione sul computer destinato ad agire come server. Quando quest'opzione è selezionata per la prima volta, l'indirizzo viene mostrato come IP 0.0.0.0, ma una volta che ne avrete inserito uno, esso verrà tenuto in memoria nel file di configurazione e sarà usato come standard ogni volta che giocherete a Commandos. Se, in un'altra sessione di gioco, il server dovesse essere diverso, tutti i giocatori dovranno inserire il nuovo indirizzo IP, prima di effettuare il collegamento.

SELEZIONARE IL NOME DEL GIOCATORE

Usando l'opzione **NOME DEL GIOCATORE**, tutti i partecipanti alla partita dovranno inserire un nome o un soprannome che servirà per identificarli. Questo comparirà, più avanti, nella lista dei giocatori collegati e sotto alle fotografie dei soldati nella schermata di selezione di Commandos. La prima volta vedrete la voce **STANDARD** come nome di tutti i giocatori, ma dopo che avrete inserito il vostro esso sarà memorizzato nel file di configurazione e verrà usato ogni volta che giocherete a Commandos. Se due giocatori diversi vogliono usare lo stesso nome, il server e in grado di accettarli: questa situazione dovrebbe però essere evitata, per evidenti ragioni pratiche.

COLLEGAMENTO AL SERVER E ISCRIZIONE DEL GIOCATORE

L'opzione **COLLEGAMENTO AL SERVER DI GIOCO** controlla per vedere se è iniziata una sessione di gioco nel server e, in caso positivo, cerca di entrarci. Il primo giocatore a collegarsi al server sarà considerato, da quel momento in poi, il **Master**, e i suoi menu avranno delle opzioni additionali. In ogni caso, una volta che un giocatore ha cliccato sull'opzione **COLLEGAMENTO AL SERVER DI GIOCO** sul suo computer compare il seguente menu (FIGURA 11):



(FIGURA 11)

Sul computer del giocatore **Master** (il primo che si è collegato), la parola **MASTER** sarà visibile a destra della parola **Giocatori** e, nell'ultima linea, ci sarà un pulsante non accessibile a tutti gli altri, **Selezione missione**.

È possibile solo unirsi a una partita multigiocatore mentre il **Master** si trova nella schermata **Giocatori**, una volta che questi ha già scelto la missione di gioco, tramite il pulsante **Selezione missione**, il gruppo dei giocatori viene chiuso e non è più possibile entrare nella partita. Se quando è attiva l'opzione **COLLEGAMENTO AL SERVER DI GIOCO** il programma **TcpServer** non è in esecuzione, o se la fase di adesione è già terminata, verranno mostrati in un'apposita finestra i relativi messaggi di avviso.

La linea indicata come **Giocatori** contiene delle informazioni, mostrando quante persone sono collegate al gioco in questione. Il loro nome compare nella lista presente sotto all'opzione; questo significa che il numero dei giocatori è uguale a quello dei nomi contenuti in questa lista. Quando è il **Master** che entra in gioco, il numero dei partecipanti è pari a uno e nella lista vi è un solo nome: il suo. Subito dopo vedrete un riquadro testuale, che serve per il dialogo tra i giocatori, seguito da una linea nella quale ogni partecipante può scrivere i propri messaggi. Quando qualcuno, dal suo computer, invia un messaggio (per farlo bisogna premere **Invio**), la sua frase compare nella lista dei messaggi di tutti i giocatori che sono collegati in quel momento, preceduta dal nome (o dal soprannome) di colui che l'ha trasmessa. In questa fase di preparazione della partita, per esempio, il **Master** può usare la finestra dei messaggi per avvertire tutti quanti che è sul punto di selezionare la missione. Durante la fase di iscrizione dei giocatori, tutti i partecipanti possono usare

l'opzione Esci per scollegarsi dalla partita in rete e tornare al menu principale. In questo modo essi verranno rimossi dalla lista dei giocatori della partita. Se quest'operazione viene compiuta dal Master, un altro dei giocatori collegati erediterà il suo ruolo.

Infine, l'opzione Selezione missione, presente solamente sul computer del Master, serve per chiudere la fase di iscrizione dei giocatori e passare a quella seguente: quella, appunto, della scelta della missione da affrontare.

MESSAGGI DI SISTEMA DURANTE UNA SESSIONE DI GIOCO IN RETE

La finestra dei messaggi conterrà anche, in tutti i menu del gioco in rete, quelli inviati dal sistema, che saranno evidenziati da un colore diverso rispetto a quello dei messaggi dei giocatori. Queste comunicazioni comprenderanno, per esempio, indicazioni sul successo o sul fallimento in una missione. Quando una di queste circostanze si verifica, su tutti i computer comparirà una finestra di menu con il messaggio inviato dal sistema, sempre incluso nella normale lista dei messaggi.

PASSO DUE: IL MASTER SCEGLIE LA MISSIONE

Quando il Master decide che ci sono abbastanza partecipanti e clicca sull'opzione Selezione missione, sugli schermi di tutti i computer collegati compare il seguente (FIGURA 12):

La finestra dello scambio dei messaggi è ancora visibile in questo menu, in modo che i giocatori possano comunicare fra di loro; proprio come nella fase precedente, tutti i partecipanti possono ancora cliccare sull'opzione Esci per lasciare la partita, anche se in questo caso il loro posto non può più essere preso da nuovi giocatori.

Infine vi è l'opzione Accetta missione, disponibile esclusivamente per il Master, che chiude la schermata della selezione della missione e fa passare tutti i giocatori a quella seguente, che riguarda la selezione dei Comandi. La missione che è stata selezionata dal Master fra tutte quelle disponibili verrà caricata sul computer di tutti i giocatori, che passeranno poi anch'essi allo schermata seguente.

PASSO TRE: I GIOCATORI SCELGONO I LORO PERSONAGGI

Una volta che è stata scelta una missione, comparirà una schermata simile a quella sotto riportata (FIGURA 13):

Ora potrete vedere una galleria contenente le fotografie di tutti i Comandi che prendono parte alla missione selezionata. Quando un giocatore clicca su una fotografia, il suo nome viene mostrato sotto al ritratto: ora quel soldato "appartiene" al giocatore e sarà controllato da lui durante il gioco (gli altri giocatori, in parole povere, non gli potranno impartire ordini). Un secondo click su un personaggio che è già stato scelto annulla la selezione, rendendo nuovamente disponibile per gli altri partecipanti al gioco il Comando in questione.

Un giocatore potrà selezionare solamente il numero di Comando dei quali è "possessore". Per esempio, se ci sono 4 giocatori e 4 personaggi, ogni partecipante ne potrà avere solamente uno. Se, invece, i giocatori sono 4 e i Comandi 5, allora uno di coloro che giocheranno la partita avrà la possibilità di selezionare due personaggi: una volta che lo avrà fatto, per gli altri ne resterà di nuovo uno a testa.

Una volta che tutti i Comandi sono stati assegnati a un giocatore, e solo allora, il Master sarà in grado di cliccare sull'opzione Continua (di sua

esclusiva competenza). Il Master dispone di un'altra opzione personale, Selezione missione che, diversamente da quella trattata in precedenza, questa volta serve per ritornare alla schermata precedente.

Quando il Master seleziona Continua, la partita multigiocatore avrà inizio.

VISUALIZZARE IL MENU DURANTE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

In una partita a giocatore singolo, la pressione del tasto Esc vi permetteva di accedere al menu principale. Nelle partite multigiocatore, similmente, sarà sufficiente che un solo partecipante prema questo tasto per far sospendere il gioco per tutti i giocatori collegati, facendo comparire su schermo la schermata di selezione dei personaggi.

In questo momento chi lo vorrà potrà annullare la propria selezione del personaggio, lasciandolo libero per l'uso da parte di un altro giocatore. Sarà anche possibile scegliere un Comando abbandonato da un altro partecipante, scambiare messaggi o lasciare la sessione di gioco, selezionando l'opzione Esci. In quest'ultimo caso, tutti i personaggi sotto il controllo del "disertore" saranno disponibili per la selezione da parte dei giocatori restanti.

La finestra di selezione dei personaggi comparirà anche durante il corso del gioco, nel caso un giocatore esca dalla partita o se la comunicazione di un partecipante con la rete risulti, per una

qualsiasi ragione, interrotta. Se questo dovesse accadere, i giocatori rimasti dovranno assumere il controllo dei Comandi venuti a trovare liberi. Non è possibile continuare una partita che preveda dei Comandi liberi (vale a dire non selezionati da un qualche giocatore). Durante la ricomparsa del menu di selezione dei personaggi, il Master avrà anche la possibilità di cambiare la missione della partita, usando l'opzione Selezione missione. Proprio come già detto in precedenza, nel caso fosse il Master a venire scollegato, il suo ruolo verrà immediatamente assunto da qualche altro giocatore attivo.

IL MASTER PUÒ SALVARE E CARICARE LA PARTITA

Una partita in rete può essere salvata e caricata, ma quest'opzione è disponibile in esclusiva per il Master e solamente tramite il sistema di Salvataggio veloce e l'opzione Carica partita salvataggio veloce (Control + S e Control + L, rispettivamente). Se la missione è stata modificata durante la sessione di gioco multigiocatore, una partita che è stata salvata con il sistema del salvataggio veloce e che corrisponde alla missione precedente non sarà più considerata valida.

CONTINUARE DOPO IL SUCCESSO O IL FALLIMENTO DI UNA MISSIONE

Come già detto in precedenza, qualsiasi messaggio di sistema riguardante il successo o il fallimento in una missione riporterà tutti i giocatori alla schermata di selezione dei Comandi. A questo punto, il Master potrà cliccare sul pulsante Continua per far proseguire il gioco: quello che succederà dopo dipenderà dall'esito della missione appena conclusa.

- Se la missione è finita, il pulsante Continua porterà alla comparsa del menu di scelta della missione, in modo che i partecipanti possano decidere in quale cimentarsi ora. Se l'obiettivo è stato raggiunto, la missione seguente verrà selezionata in maniera automatica dal programma; se, invece, il compito dei giocatori si è risolto in un fallimento, l'opzione standard sarà la ripetizione della medesima missione.
- Se è successo qualcosa che ha portato al fallimento della missione, ma che permette comunque il proseguimento del gioco (per esempio, se il veicolo di fuga è stato distrutto), allora il pulsante Continua vi permetterà di continuare a giocare la stessa missione, dal punto in cui eravate stati costretti a interromperla. Per affrontare un'altra missione o per ripetere da capo quella fallita, il Master deve cliccare sull'opzione Selezione missione.



(FIGURA 12)



(FIGURA 13)

MULTIGIOCATORE: GUIDA RAPIDA

Tutto quanto descritto nelle pagine precedenti, riguardo alle partite multigiocatore, può essere riassunto in quanto segue:

- 1) In un computer collegato alla rete, lanciate il programma TcpServer.
- 2) Diversi giocatori possono avviare Commandos e, dal menu principale, selezionare l'opzione **NUOVA PARTITA / MULTIGIOCATORE / COLLEGAMENTO AL SERVER DI GIOCO**. Se è la prima volta che giocate, dovrete indicare l'indirizzo IP e i nomi o i soprannomi dei giocatori nel menu **NUOVA PARTITA / MULTIGIOCATORE**. Il primo giocatore che si collega al server svolge il compito di Master.
- 3) Nella finestra del giocatore, il Master clicca sull'opzione **Selezione missione**, quando ritiene che il numero di giocatori collegati sia sufficiente.
- 4) Nella finestra delle missioni, il Master sceglie una missione dalla lista e clicca su **Accetta missione**; a questo punto la missione selezionata viene caricata su tutti i computer.
- 5) Nella finestra di selezione del **Commando**, i giocatori cliccano sulle fotografie dei vari personaggi che si possono controllare. Quando tutti i soldati alleati sono stati scelti, il Master può cliccare su **Continua** per dare il via al gioco.
- 6) Durante la partita, il Master può salvare il gioco usando le combinazioni di tasti **Control + S** e **Control + L**. Può inoltre cambiare la missione.
- 7) I giocatori possono abbandonare i loro personaggi e assumere il controllo di **Commando rimasti liberi**, durante il corso della missione. Se un partecipante esce dal gioco, i giocatori rimasti devono obbligatoriamente premere il comando degli uomini da lui liberati, prima di poter proseguire nella partita (crediti).

COMANDI DA TASTIERA

1...7 (tastiera alfanumerica) Seleziona un soldato

F1 Aiuto

F2...F7 Attiva le varie modalità visive della finestra di gioco

P Pausa

+04 - (tastierino numerico) Ingrandisce / rimpicciolisce la visuale

* (tastierino numerico) Livello di ingrandimento normale

TAB Cambia la posizione dello zaino sullo schermo

(sinistra / destra)

ESC Apre il menu principale

Ctrl + B Mostra un riassunto degli obiettivi di missione

Ctrl + S Salva il gioco con il sistema di salvataggio veloce

Ctrl + L Carica l'ultima partita memorizzata con il sistema

di salvataggio veloce

Alt + Click Ordina alla telecamera di seguire il

bersaglio designato

Ctrl + Click Apre il fuoco da un veicolo dotato di armi

Shift + Click Mostra il campo visivo del soldato nemico selezionato

TASTI DI COMANDO DELLE AZIONI

I tasti di comando per tutte le azioni speciali del gioco svolgono le medesime funzioni accessibili con un click del mouse sull'oggetto relativo, nello zaino. Ricordate sempre che potete usare questi tasti solamente se l'oggetto a cui fanno riferimento si trova nello zaino del **Commando** selezionato.

A Fa detonare a distanza una bomba

B Posiziona una bomba

C Fa distendere al suolo il

Commando

D Mira da sub (Marine) o

distraire il nemico (Spia)

E Granata

F Pala

G Pistola

H Mano (serve per

raccogliere oggetti)

I Attiva / disattiva

l'esca acustica

J Trappola (Geniere) o

arpione (Marine)

K Kit di primo soccorso

L Iniezione letale

M Fucile mitragliatore

Q Posiziona l'esca acustica

R Fucile di precisione

S Fa alzare in piedi il **Commando**

(complementare al tasto G)

T Posiziona il canotto gonfiabile

(solo nelle acque costiere)

U Riutilizza un'uniforme

W Cesioe

X Coltello