

# PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

## RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- \* Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- \* Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- \* Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- \* Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- \* Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

## SOMMAIRE

INSTALLATION DU JEU.....	2	YURIKO OMEGA .....	15
DÉMARRER LE JEU .....	2	UNITÉS .....	16
COMMANDES DU JEU .....	3	<i>ALIÉS</i> .....	16
TOUTE GUERRE N'EST QUE		<i>SOVIÉTIQUES</i> .....	20
TRAHISON. ....	5	<i>EMPIRE DU SOLEIL LEVANT</i> ... 25	
FACTIONS .....	5	ASTUCES POUR LE BON	
<i>DIDACTICIEL</i> .....	6	FONCTIONNEMENT DU JEU .....	29
<i>CAMPAGNE</i> .....	6	<i>PROBLÈMES D'EXÉCUTION</i>	
<i>L'ÉCRAN DE JEU</i> .....	6	<i>DU JEU</i> .....	29
ACTIONS DE BASE .....	8	<i>ASTUCES GÉNÉRALES DE</i>	
STRATÉGIE INTERMÉDIAIRE.....	12	<i>DÉPANNAGE</i> .....	29
<i>PROTOCOLES TOP-SECRETS</i> ... 13		<i>PROBLÈMES DE</i>	
<i>SUPER-ARMES ET</i>		<i>PERFORMANCE LIÉS</i>	
<i>ARMES ULTIMES</i> .....	14	<i>À INTERNET</i> .....	29
ESCARMOUCHE.....	14	SERVICE CLIENTS .....	30
DÉFI DE COMMANDEMENT .....	15	GÉNÉRIQUE DE COMMAND &	
		CONQUER™ ALERTE ROUGE 3 :	
		LA RÉVOLTE .....	32



WWW.ELECTRONICARTS.FR

## INSTALLATION DU JEU

**Remarque :** pour toute considération technique, veuillez consulter le site [www.electronicarts.fr](http://www.electronicarts.fr).

### Installation (utilisateurs EA Store™) :

**Remarque :** si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consulter le site [www.eastore.fr](http://www.eastore.fr) et cliquer sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

**Remarque :** si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton start pour télécharger le jeu.

### Pour installer le jeu (utilisateurs tiers en ligne) :

Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

## DÉMARRER LE JEU

### Pour démarrer le jeu :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**). (Pour les utilisateurs d'EA Store, EA Download Manager doit être activé.)

**Remarque :** dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux**.

**UNE CONNEXION INTERNET, L'AUTHENTIFICATION PÉRIODIQUE EN LIGNE ET L'ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL SONT REQUIS POUR JOUER.**

# COMMANDES DU JEU

Mémorisez les commandes suivantes pour mener votre armée à la victoire ! Cliquez sur l'onglet Raccourcis dans le menu Paramètres pour personnaliser vos commandes.

## PRINCIPALES COMMANDES

### COMMANDES GÉNÉRALES

Défilement caméra	Touches fléchées
Défilement rapide	Clic-droit et faire glisser
Faire pivoter la caméra à gauche/droite	Pavé numérique 4/6, ou maintenir la molette de la souris dans la direction de votre choix
Faire un zoom avant/arrière	Pavé numérique 8/2, ou utiliser la molette de la souris
Redéfinir position caméra	Pavé numérique 5, ou double clic sur la molette de la souris
Aller à la base	Touche H
Créer un groupe de contrôle	CTRL + touche numérique
Accéder à un groupe de contrôle	Appuyer vite deux fois sur la touche numérique
Menu Pause/Objectifs	Touche Échap
Aller à l'événement radar	Barre d'espace
Mode Parcours	Alt
Mode Vente	Touche W
Mode Réparation	Touche C
Onglet Structures de production	Touche E
Onglet Structures de soutien	Touche R
Ouvrir onglet Infanterie	Touche T
Ouvrir onglet Véhicules	Touche Y
Onglet Aviation	Touche U
Onglet Marine	Touche I
Sous-groupe d'unités	Tab
Sous-groupe d'unités précédent	Maj + Tab
Mode Planification	Ctrl - W

### COMMANDES DE SÉLECTION

Sélectionner unité/structure/ Ouvrir menu	Clic-gauche sur une unité seule, ou cliquer et tracer une zone de sélection autour des unités
Sélectionner l'ensemble de l'armée	Touche A
Sélectionner un seul type d'unité à l'écran	Touche Z, ou double clic sur l'unité
Sélectionner un seul type d'unité sur le champ de bataille	Appuyer vite deux fois sur la touche Z
Ajouter des unités à la sélection	MAJ - clic
Passer d'un collecteur à l'autre	Touche N
Désélectionner une unité	MAJ + clic sur le champ de bataille, ou clic-droit sur la fenêtre de sélection

## COMMANDES D'UNITÉS

Déplacement d'unités	Clic-droit sur la destination
Déplacement offensif	Touche <b>Q</b> , clic-droit sur la destination
Déplacement inversé	Touche <b>D</b> , clic-droit
Déplacement en formation	Clic-gauche et clic-droit, puis faire glisser pour mettre en place la formation
Déplacement forcé	Touche <b>G</b>
Attaque forcée	Ctrl - clic-droit
Disperser	Touche <b>X</b>
Capacité spéciale d'une unité	Touche <b>F</b>
Arrêter les unités	Touche <b>S</b>
Attitude agressive	Alt - <b>Q</b>
Attitude de garde	Alt - <b>S</b>
Attitude Tenir position	Alt - <b>D</b>
Attitude Cessez-le-feu	Alt - <b>G</b>

## AUTRES COMMANDES

Définir un point de ralliement	Sélectionner une structure, puis clic-droit
Placer un repère caméra	Ctrl - <b>J/K/L/M</b>
Faire défiler les repères caméra	<b>J/K/L/M</b>
Changer ATH	Fin
Ouvrir le menu Sauvegarde	Maj - <b>S</b>
Ouvrir le menu Chargement	Maj - <b>L</b>
Effectuer une capture d'écran	<b>F12</b>

# TOUTE GUERRE N'EST QUE TRAHISON.

La victoire décisive des Alliés à Leningrad a sonné le glas des principales opérations militaires en Europe et en Asie. La guerre est finie... mais les ennuis ne font que commencer.

Les vainqueurs comme les vaincus tentent désormais de tirer profit en secret de ce nouvel ordre établi. Les forces alliées entament une course éfrénée pour protéger le Japon - si difficilement conquis - de la rébellion qui le guette, assistées dans leur tâche par un ancien ennemi aux dents longues. Lors d'une opération clandestine au fin fond des territoires russes, les Alliés ont droit à une leçon des Soviétiques. Les armées impériales décimées repoussent une nouvelle menace côtière, grâce à «l'aide» involontaire de ces conquérants de l'Ouest. Et, dans un laboratoire secret, des scientifiques impériaux tentent de métamorphoser une jeune fille innocente en redoutable arme de guerre.

Tandis que ces nouveaux conflits émergent à la surface du globe, une seule certitude demeure : la guerre *n'est pas terminée*. Elle prend simplement un autre visage.

## FACTIONS

### ALLIÉS

Coalition des pays de l'Ouest unis pour la défense des peuples libres. La coalition alliée se rend vite compte que la victoire n'est pas synonyme de paix. Certains états-membres ne font d'ailleurs aucun effort dans ce sens.

### SOVIÉTIQUES

Régime totalitaire qui essaie à présent de se remettre de sa défaite contre les Alliés. Dévastée par la guerre, l'Union n'en reste pas moins prête à aligner des armées entières de conscrits et de bidasses inexpérimentés dans le but de répandre le communisme à travers le monde.

### EMPIRE DU SOLEIL LEVANT

Terre ancestrale où se mêlent tradition et technologies futuristes. Après avoir en vain tenté de conquérir le monde, l'Empire se retrouve occupé, mais ses guerriers font toujours preuve du même sens de l'honneur et du sacrifice. Ils n'attendent qu'une chose : se racheter.

## JOUER

Une situation aussi explosive exige un commandant doté d'un sang-froid indéfectible sous les tirs ennemis. À vous de gérer vos ressources, de créer et d'équiper vos armées, et de remplir les objectifs que vos supérieurs vous ont assignés.

Mais attention, les défis auxquels vous serez confronté sont bien plus difficiles qu'auparavant et, cette fois-ci, personne ne viendra vous prêter main-forte. Vous êtes seul dans la bataille.

**Remarque :** vous devez terminer la première mission soviétique pour déverrouiller les campagnes des Alliés et de l'Empire.

### NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

<b>Facile</b>	Recommandé pour les novices.
<b>Moyen</b>	Mode standard pour la plupart des joueurs.
<b>Difficile</b>	Un défi de taille pour les joueurs les plus valeureux.
<b>Brutal</b>	L'ennemi ne fait pas d'erreurs, n'a peur de rien et possède des ressources étendues.
<b>(Escarmouche seulement)</b>	

## DIDACTICIEL

Découvrez toutes les facettes du jeu, des commandes de base aux plus avancées, grâce à cette session de formation accélérée.

## CAMPAGNE

Sélectionnez la faction de votre choix et lancez-vous dans une longue et difficile bataille pour la victoire ! Nous vous recommandons de débiter par la campagne des Soviétiques.

## L'ÉCRAN DE JEU



1	Fenêtre de combat
2	Minicarte
3	Indicateur de menace
4	Ressources
5	Points de commandement

6	Onglets de construction d'unité/de structure
7	Unité sélectionnée/Capacité secondaire
8	Menu Commandes
9	Menu Protocoles top-secrets
10	Balise de parcours

## FENÊTRE DE COMBAT

Construisez et placez des structures, ordonnez à vos unités de se déplacer ou d'attaquer, utilisez vos pouvoirs spéciaux, et bien d'autres choses encore. La fenêtre de combat n'affiche qu'une partie de la carte générale.

**Remarque :** pendant vos missions de Campagne, vous allez voir apparaître des balises de parcours afin de vous guider vers vos objectifs.

\* Utilisez les touches fléchées pour faire défiler la fenêtre de combat.

## BROUILLARD DE GUERRE

Chaque unité dispose d'un champ de vision à portée limitée. Ce qui s'affiche sur votre fenêtre de combat est la somme de ce que voient vos unités sur le terrain. Sur les zones situées au-delà de votre champ de vision n'apparaissent que les terrains et les bâtiments civils : les structures et unités ennemies sont masquées. Le brouillard de guerre ne se dissipe que lorsque les unités se rendent dans la zone couverte.

## MINICARTE RADAR

En haut à droite de l'écran se trouve la minicarte. Elle indique souvent les déplacements des troupes ennemies avant que vous ne les ayez repérés dans la fenêtre de combat, mais certains ennemis sont capables de désactiver votre radar pour passer incognito.

1	Zones inexplorées
2	Portée actuelle de la fenêtre de combat
3	Unité ou structure ennemie
4	Votre unité ou structure



## OBJECTIFS (MODE CAMPAGNE UNIQUEMENT)

Appuyez sur la touche Échap pour ouvrir le menu Mission et passer vos objectifs en revue. Vous devez atteindre tous les objectifs principaux pour accomplir une mission. N'oubliez pas que vos objectifs peuvent changer en cours de mission. Remplir les objectifs bonus n'est pas obligatoire mais vous garantit des ressources ou des récompenses supplémentaires.

**Astuce** : vous devez remplir tous les objectifs principaux pour terminer une mission. Si vous souhaitez remplir les objectifs bonus, faites-le avant de terminer le dernier objectif principal.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

*Command & Conquer™ Alerte Rouge 3 : La Révolte* utilise un système de sauvegarde automatique pour sauvegarder automatiquement la partie et ses paramètres. La sauvegarde automatique écrasera les données précédentes sans confirmation. Vous pouvez aussi sauvegarder manuellement vos parties en solo ou en multijoueur en coopération. Cette opération n'écrasera pas les sauvegardes manuelles mais seulement les sauvegardes automatiques précédentes.

Pour charger une partie ou une escarmouche sauvegardée, appuyez sur **Maj - L**, puis sélectionnez la sauvegarde de votre choix. Vous pouvez aussi charger des parties à partir du menu principal. Si vous échouez dans la campagne, sélectionnez Chargement rapide pour reprendre à la dernière sauvegarde automatique.

**Remarque** : dans le Défi de commandement, il n'y a pas d'options de sauvegarde.

## ACTIONS DE BASE

Votre succès dépend de votre capacité à construire une base de soutien solide, à gérer intelligemment vos ressources et à déployer stratégiquement vos unités pour venir à bout de l'ennemi.

### CONSTRUIRE DES STRUCTURES

Différentes structures sont nécessaires pour extraire le minerai, entraîner vos soldats, construire des véhicules ou autre. Il n'est pas rare de commencer une mission avec un chantier de construction comme unique structure. C'est pourquoi vous devez immédiatement vous atteler à la construction d'une base.

Pour construire une structure, sélectionnez le chantier de construction, puis l'icône de la structure que vous souhaitez bâtir dans les menus de construction, sur la droite de l'écran. Un compte à rebours grisé apparaît au-dessus de l'icône : les ressources nécessaires à la construction de votre structure sont déduites au fur et à mesure que le temps s'écoule. À la fin du compte à rebours, la structure est prête à être placée et son icône clignote.

**Remarque :** si une icône est grisée, c'est que vous ne disposez pas des ressources suffisantes pour acheter la structure ou que vous n'avez pas acquis les technologies appropriées.

- ★ Contrairement aux Alliés, les Soviétiques placent d'abord la structure avant de la construire.
- ★ Les structures pour nano-drones de l'Empire du Soleil levant sont placées à l'aide de la capacité secondaire.

**Remarque :** si vos ressources s'épuisent en cours de construction, celle-ci est mise en suspens jusqu'à ce que vos caisses soient renflouées. La construction reprend automatiquement dès que des ressources sont disponibles.

### L'ENTRAÎNEMENT DES UNITÉS

Construisez des structures telles que des casernes ou des usines d'armement pour y entraîner vos unités de combat.

**Remarque :** pour pouvoir créer des unités, vous devez d'abord construire un camp d'entraînement (Alliés), une caserne (Soviétiques) ou un dojo-caserne (Empire). Pour plus de clarté, nous utiliserons le terme caserne pour les trois factions dans le présent manuel.

Pour entraîner vos unités, vous pouvez soit sélectionner la structure appropriée, soit aller directement dans le menu de construction : les unités disponibles sont représentées par des icônes. Sélectionnez l'icône de l'unité à entraîner. Un compte à rebours indique le temps nécessaire pour la création de l'unité.

**Remarque :** pour mettre en production plusieurs unités d'affilée, cliquez plusieurs fois sur l'icône correspondante. Un chiffre apparaît sur l'icône pour vous indiquer le nombre d'unités que vous avez commandées.

Lorsque l'unité est prête, elle sort de la structure, parée au combat.

### ALIMENTER VOTRE BASE

Votre base a besoin d'énergie pour fonctionner correctement. Plus votre base compte de structures, plus elle a besoin d'énergie. Les bases en manque d'énergie voient leurs défenses cesser de fonctionner, alors que la production et l'entraînement des unités de combat ralentissent nettement. Votre chantier de construction génère un peu d'énergie, mais vous devez construire des centrales (Alliés), des réacteurs (Soviétiques) ou des générateurs instantanés (Empire) pour augmenter votre production. Construisez une centrale pour voir augmenter votre barre d'énergie.

- ★ Pour évaluer le niveau d'énergie dont vous disposez et l'énergie que vous dépensez, consultez la barre d'énergie.

**Remarque :** le super-réacteur soviétique permet un rendement considérable et débloque un nouveau niveau de technologie mais, s'il est détruit, l'explosion risque d'anéantir toutes les unités et structures à proximité.

## RESSOURCES

La création d'unités, la construction de structures et leur optimisation vous coûtent des ressources. Lorsque vous sélectionnez un élément ou une action qui requiert des ressources, celles-ci sont progressivement déduites de votre compte afin de payer le montant correspondant.

- \* Au début de votre partie, vous disposez des ressources nécessaires pour produire les structures et les unités élémentaires. Mais, pour l'emporter, il vous faudra davantage de ressources.
- \* Si vous vous lancez dans une action qui nécessite d'engager des ressources dont vous ne disposez pas, l'action en question est mise en suspens le temps que vous trouviez les ressources nécessaires.
- \* Pour acquérir davantage de ressources, localisez un centre minier et construisez une raffinerie à proximité. Les raffineries sont livrées avec un collecteur. Le minerai collecté est ensuite converti en ressources. Plus votre raffinerie est proche du centre minier, plus la cadence de collecte est importante. Une zone verte en surbrillance indique l'emplacement optimal pour sa construction.

## OPTIMISATIONS

De nombreuses unités peuvent être optimisées avec différentes technologies, comme des armes avancées ou de nouvelles capacités. Les niveaux supérieurs de technologie permettent d'accéder à des unités plus puissantes, chaque faction ayant son propre processus d'optimisation.

## ALLIÉS

Les Alliés optimisent tout en même temps dans un chantier de construction ou un centre de commandement donné, et l'achat d'un bureau de défense améliore les défenses de votre base. Achetez une "Optimisation de gabarit" dans votre chantier de construction ou votre centre de commandement pour optimiser toutes les structures de production d'unités, ainsi que leurs unités, dans le périmètre de construction. Achetez ensuite les gabarits max. pour accéder aux armes les plus puissantes. N'oubliez pas d'étendre vos bases : optimiser votre technologie sur votre chantier de construction principal ne vous fera pas conquérir de territoires.

## SOVIÉTIQUES

Les Soviétiques ne sont pas du genre à se compliquer la vie. Tout ce qu'ils ont à faire pour optimiser leurs structures est d'en construire de nouvelles à l'aide des toutes dernières technologies à disposition. Ajoutez un super-réacteur à l'ensemble et vous aurez une production d'énergie supérieure à celle d'un réacteur normal, débloquent ainsi le deuxième niveau de technologie. Vous pourrez ensuite construire un laboratoire pour débloquent le niveau maximal de technologie.

## EMPIRE DU SOLEIL LEVANT

À mi-chemin entre la méthode alliée et la méthode soviétique, l'Empire optimise ses structures une par une. Les structures de production d'unités sont optimisées séparément une fois la technologie spécifique disponible. L'optimisation d'une armée s'avère donc moins onéreuse, mais elle demande davantage de stratégie quant au choix de l'unité à améliorer. Par ailleurs, les optimisations du dernier niveau de technologie ne sont accessibles qu'en construisant d'abord un centre nanotechnologique, très coûteux.

## CAPACITÉS SPÉCIALES ET ATTAQUES CONTEXTUELLES

Tous les véhicules et troupes sous vos ordres disposent de capacités spéciales propres à chaque unité, pouvant aller d'une arme alternative à une attaque affaiblissant l'ennemi, en passant par une transformation en une unité différente.

Les unités possèdent généralement une capacité principale et une capacité spéciale qui cible les ennemis, prend effet dès qu'elle est activée, ou permet de basculer de la capacité principale à la capacité spéciale. L'utilisation de la plupart des capacités spéciales ne requiert aucune ressource (sauf quelques-unes), mais toutes exigent un délai d'attente avant une nouvelle utilisation.

- \* Pour utiliser la capacité spéciale d'une unité, sélectionnez l'unité, puis appuyez sur la touche **F**, ou cliquez simplement dans la fenêtre de votre unité, en bas à droite de la fenêtre de combat.

Quelques unités peuvent aussi modifier automatiquement leur technique d'attaque en fonction de la situation ou de l'ennemi. Le curseur d'attaque normale change pour signaler une attaque contextuelle.

**Remarque :** pour en savoir plus sur les capacités spéciales et les attaques contextuelles, veuillez visiter le site [commandandconquer.com](http://commandandconquer.com) (site en anglais).

## RÉPARATIONS

Si vos structures ont subi des dégâts, il convient de les remettre en parfait état. Les réparations coûtent cher, mais la note pour remplacer une structure détruite serait encore plus salée.

Pour réparer une structure, sélectionnez-la et appuyez sur la touche **C**.

## COMMANDER VOS FORCES

Un bon commandant doit savoir quand demander à ses troupes d'attaquer, de tenir une position ou de se replier de manière stratégique. Un grand commandant est capable de donner le bon ordre au bon moment et sans aucune hésitation.

### ACTIONS DE BASE

- Déplacement** Sélectionnez les unités à déplacer. Déplacez ensuite le curseur sur la fenêtre de combat jusqu'à la destination et faites un clic-droit.
- Attaque** Sélectionnez vos unités, puis placez le curseur sur l'ennemi que vous voulez attaquer. Le curseur se changera alors en icône de cible. Faites un clic-droit sur l'icône de cible.
- Point de ralliement** Pour établir un point de ralliement commun à toutes les unités produites dans une structure, sélectionnez la structure, puis faites un clic-droit sur l'emplacement que vous voulez établir comme point de ralliement.

**Remarque :** une fois que le point de ralliement est placé, les unités formées à la caserne se dirigent directement vers celui-ci.

## ATTITUDES

Définissez l'attitude de vos unités pour déterminer leur niveau d'engagement. Pour modifier une attitude, sélectionnez une unité ou un groupe d'unités, puis saisissez la commande correspondante.

- Agressive** **Alt - Q.** Vos unités approchent, attaquent et pourchassent tous les ennemis qui pénètrent leur champ de vision.
- Garde (attitude par défaut)** **Alt - S.** Vos unités approchent et attaquent les ennemis qui pénètrent leur champ de vision. Quand les ennemis sont éliminés ou s'enfuient, vos unités reviennent à leur position initiale.
- Tenir position** **Alt - D.** Vos unités restent en place mais tirent sur les ennemis qui s'aventurent à portée. Cette attitude convient à une stratégie défensive ou aux unités d'artillerie.
- Cessez-le-feu** **Alt - G.** Vos unités ne ripostent pas et ne pourchassent pas les forces ennemies. Cette attitude convient aux unités furtives.

## EXPÉRIENCE DES UNITÉS

Lorsque vos unités attaquent les forces et les structures ennemies, elles engrangent de l'expérience. Quand une unité a accumulé suffisamment d'expérience, elle est promue et obtient un niveau d'expérience supérieur. Une icône spéciale dans la fenêtre de combat distingue les unités expérimentées. Un escadron vétérans voit ses capacités s'optimiser.

- Vétéran** Inflige des dommages plus conséquents et résiste mieux au feu ennemi qu'une unité de base.
- Élite** Inflige des dommages plus conséquents et résiste mieux au feu ennemi qu'une unité Vétéran.

## Héroïque

Inflige des dommages plus conséquents qu'une unité d'Élite, attaque plus vite, résiste encore mieux au feu ennemi et se soigne automatiquement lorsqu'elle ne se bat pas.

## INDICATEUR DE MENACE

L'indicateur de menace est une jauge qui indique votre niveau de tuerie à chaque instant. Un niveau de menace élevé fait gagner de l'expérience plus rapidement à vos unités. Il augmente également la vitesse à laquelle vous remportez des points de sécurité en vue d'acquérir des protocoles top-secrets. Le seul point négatif d'un niveau de menace élevé, c'est qu'il signifie que vous vous faites pilonner par l'ennemi.

## DÉPLACEMENT EN FORMATION

Quand vous disposez d'une armée conséquente, il est judicieux d'organiser vos unités en formations. L'aperçu formation rend l'organisation de vos troupes plus précise puisqu'elle est orchestrée automatiquement. Les formations se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente.

- \* Pour utiliser le déplacement en formation, cliquez sur le bouton gauche et le bouton droit de la souris, puis parcourez vos unités pour en modifier la configuration. Vos troupes se dirigent automatiquement vers la destination choisie et s'organisent selon la formation programmée dans l'aperçu.

**Remarque :** essayez de combiner les formations avec l'attitude Tenir position afin de former une ligne de défense. Vous pouvez combiner un ordre de déplacement à un aperçu formation.

## MOUVEMENT D'ATTAQUE

Quand vous leur donnez un ordre de mouvement d'attaque, les unités sélectionnées attaquent les unités adverses ou les défenses de base croisées sur la route vers leur destination. C'est une manière efficace d'affronter une force ou de dévaster une base ennemie.

- \* Pour lancer un ordre de mouvement d'attaque, sélectionnez vos unités, puis appuyez sur la touche **Q** et faites un clic-droit sur la destination.

## PLACER DE L'INFANTERIE EN GARNISON



La plupart des bâtiments civils et certaines autres structures peuvent servir à la fois de couverture et de position de tir pour votre infanterie. Postez votre infanterie en garnison pour la protéger et lui offrir un bonus d'attaque. Pour attaquer votre infanterie placée en garnison, les ennemis doivent d'abord endommager le bâtiment afin d'en expulser automatiquement vos unités.

- \* Pour poster de l'infanterie en garnison dans une structure, sélectionnez les unités, puis faites un clic-droit sur la structure vide. Il est impossible de poster certaines unités (chiens d'attaque, ours guerriers, soldats Tesla, notamment) en garnison.

**Remarque :** certaines unités sont capables de faire sortir l'infanterie placée en garnison dans les bâtiments.

## CAISSES



Les caisses constituent des opportunités incroyables. Ouvrez-les et vous obtiendrez peut-être de précieux bonus, comme des ressources supplémentaires, des bonus de santé ou des bonus d'expérience.

- \* Pour acquérir une caisse, ordonnez à vos unités de rejoindre sa position.

# STRATÉGIE INTERMÉDIAIRE

Une fois que vous maîtrisez les bases, réfléchissez à la tactique à employer pour prendre le dessus.

## BIEN CONSTRUIRE UNE BASE

Les batailles se décident souvent bien avant que vous vous retrouviez face à l'ennemi. Même si vous passez des heures au combat, les décisions que vous prenez en tout début de partie ont une grande influence sur le résultat final. Commencez donc par apprendre à établir votre base de manière rapide et efficace.

## DÉFINIR LES CIBLES PRIORITAIRES

Attaquez d'abord les cibles les plus dangereuses ou les plus vulnérables. Tant qu'elle n'est pas totalement éliminée, une unité ennemie peut toujours faire des dégâts, alors détruisez les ennemis les uns après les autres pour réduire leurs effectifs avant de prendre le dessus.

Vous pouvez demander à votre sélection d'unités de se charger de ces cibles en plaçant votre curseur sur l'ennemi à abattre avant de faire un clic-droit.

## VENDRE LES « POIDS MORTS »

Si des structures de votre base se font irrémédiablement massacrer par l'ennemi, n'hésitez pas à les vendre avant qu'elles ne tombent en ruines. Vous n'en tirerez sans doute pas un très bon prix, mais ce sera toujours plus qu'un champ de ruines. Appuyez sur la touche **W** pour ouvrir le mode Vente.

## PROFITER DES PETITS GÉNIES

L'ingénieur est faible et désarmé, mais il a une fonction précise : prendre le contrôle des structures ennemies pour que vous puissiez utiliser leur technologie. Un commandant malin confie des missions de sabotage à ses ingénieurs derrière les lignes ennemies, ou leur demande de capturer une structure neutre pour s'approprier sa technologie.

Un groupe d'ingénieurs peut s'avérer plus décisif que toute une armée quand il est bien dirigé. Par contre, il est préférable que des gros bras l'escortent pour le protéger des tirs ennemis.

**Remarque :** pour faire encore plus mal à l'ennemi, vendez l'une de ses structures juste après l'avoir capturée ou faites-lui produire des unités pour votre propre armée.

## DÉPLOYER LES ESPIONS

Autres unités spéciales, les espions et unités d'infiltration utilisent la furtivité et le camouflage pour les missions d'infiltration et de sabotage dans les structures ennemies. Les espions et les Shinobis peuvent aussi transmettre des informations capitales sur les positions ennemies, ce qui vous permet de déjouer le brouillard de guerre et de préparer au mieux votre offensive. Mais n'oubliez pas que les ours, les chiens et les drones éclairateurs sont capables de repérer un espion quel que soit son camouflage.

## CONTOURNER LE BLINDAGE

Les chars et les autres véhicules blindés subissent des dommages plus importants quand ils sont attaqués de côté et sont encore plus endommagés quand ils sont attaqués par derrière. Utilisez cette donnée à votre avantage et protégez vos forces en conséquence.

## ORDRES AVANCÉS

Vos unités sont assez intelligentes pour réagir à chaque situation et ouvrir le feu quand l'ennemi passe à portée de tir, par exemple. Mais, quand l'état se resserre, vos hommes ont besoin d'être guidés... par vous. Vous disposez de tout un répertoire de manœuvres pour prendre le meilleur sur l'adversaire.

## MOUVEMENT D'ATTAQUE

Quand vous leur donnez un ordre de mouvement d'attaque, les unités sélectionnées attaquent les unités adverses ou les défenses de base croisées sur la route vers leur destination. C'est une manière efficace d'affronter une force ou de dévaster une base ennemie.

- ★ Pour lancer un ordre de mouvement d'attaque, sélectionnez vos unités, puis appuyez sur la touche **Q** et faites un clic-droit sur la destination.

**Remarque :** vous pouvez également ordonner une attaque forcée sur une structure neutre en faisant un clic-droit sur cette structure.

## DÉPLACEMENT INVERSÉ

En mode Déplacement inversé, les unités sélectionnées pouvant exécuter cette manœuvre se déplacent le dos tourné à leur zone-cible. Cette commande permet un repli stratégique, tout en restant face au feu ennemi.

- ★ Pour lancer un ordre de déplacement inversé, sélectionnez vos unités, puis faites un clic-droit tout en appuyant sur la touche **D**.

## ATTAQUE FORCÉE

La commande Attaque forcée ordonne à vos unités d'ouvrir le feu automatiquement sur une cible, peu importe son allégeance ou sa localisation. Utilisez l'attaque forcée avec l'artillerie sur une zone libre afin de vous approprier et de tenir la position.

- ★ Pour lancer un ordre de déplacement inversé, sélectionnez vos unités, puis faites un clic-droit tout en appuyant sur la touche **Ctrl**.

## DÉPLACEMENT PARCOURS

Ordonnez à vos unités une suite d'attaques sur des cibles dans l'ordre de votre choix : détruisez chaque cible, puis repliez-vous une fois la dernière cible éliminée.

- ★ Pour ordonner une série de déplacements de parcours, maintenez la touche **ALT**, puis faites un clic-droit sur vos cibles dans l'ordre dans lequel vous souhaitez les détruire.

## PROTOCOLES TOP-SECRETS

Chaque faction possède une gamme de pouvoirs de soutien spéciaux qu'elle peut acquérir avant de les utiliser pour remporter le combat. Les protocoles top-secrets ont par nature une vocation offensive ou défensive (voire les deux) et sont très spectaculaires. Vous pouvez acheter ces protocoles à l'aide des points de sécurité glanés au combat, puis les utiliser quand bon vous semble... Après chaque utilisation, ils ont néanmoins besoin de temps pour se recharger.

Pour utiliser un protocole, cliquez sur le menu Protocoles top-secrets, en bas à gauche de la fenêtre de combat, puis sélectionnez le protocole de votre choix.

- ★ Au cours d'une bataille normale, vous remportez régulièrement des points de sécurité. Ce sont eux qui vous permettent ensuite de déverrouiller les protocoles. Jetez un œil à votre statut de points de sécurité sur la jauge située sous votre radar.
- ★ Les protocoles sont classés par niveaux. Vous devez déverrouiller les protocoles des niveaux inférieurs avant de prétendre aux pouvoirs les plus puissants.
- ★ À chaque fois que vous utilisez un protocole, vous devez ensuite attendre qu'il se régénère pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

## SUPER-ARMES ET ARMES ULTIMES

Certains conflits s'apparentent à des courses à l'armement, et les armes de destruction massive sont capables de massacrer des armées entières en une seule salve.

Les super-armes sont généralement défensives par nature et consistent à protéger des forces en installant des boucliers temporaires qui repoussent les tirs ennemis. Les armes ultimes ont des effets dévastateurs sur la zone-cible, qu'elles détruisent totalement. Les armes ultimes sont idéales pour frapper un ennemi retranché dans sa base ou pour le maintenir à distance.

Ces deux sortes d'armes sont issues des files de production secondaires et ont besoin d'une période de refroidissement.

**Astuce :** les armes ultimes sont extrêmement puissantes mais ne sont en aucun cas une garantie de victoire finale. Gardez des forces en réserve pour achever les survivants.

## ESCARMOUCHE

Les escarmouches sont des batailles solo au cours desquelles vous affrontez un ou plusieurs co-commandants issus des différentes factions. Chacun possède son style et ses tactiques, alors essayez d'anticiper leurs attaques et de tirer profit de leurs points faibles.

\* Choisissez les options de votre choix, dont le nombre d'adversaires, la carte, la difficulté et les ressources initiales, puis choisissez votre faction et votre couleur. Cliquez sur le bouton Commencer pour partir au combat.

**Remarque :** pour charger une escarmouche précédemment sauvegardée, sélectionnez CHARGER, et sélectionnez la partie que vous voulez continuer.

Réduire un ennemi en miettes n'est pas toujours aussi simple qu'il y paraît. Tentez de relever le Défi de commandement et jugez vos capacités dans cinquante scénarios différents, chacun ayant ses propres règles et conditions de victoire.

Relevez les défis principaux (cercles) pour continuer votre route, et menez à bien les missions secondaires (triangles) pour déverrouiller de nouvelles unités et super-armes. Terminez chaque défi dans le temps imparti pour prouver vos talents en guerre évolutive.

Vos ressources sont limitées, alors apprenez à utiliser toutes vos unités à bon escient et à tirer parti de vos prétendus points faibles.

Les commandants expérimentés qui terminent les scénarios difficiles avec rapidité et efficacité gagnent des ressources bonus.

## DÉFI DE COMMANDEMENT



### LE BOUTON ALERTE ROUGE

Dernier recours, le bouton Alerte Rouge peut transformer une défaite probable en victoire... mais pas sans pénalités.

Vous devez disposer de 10 000 unités de ressources dans votre réserve pour pouvoir utiliser le bouton Alerte Rouge quand votre indicateur de menace est à son maximum. Appuyer sur le bouton :

- \* optimise l'expérience de toutes vos unités de combat actives.
- \* met à disposition jusqu'à 50 000 unités de ressources de votre réserve.
- \* réinitialise l'indicateur de menace à zéro.
- \* invalide votre score pour ce défi.

L'utilisation de ce bouton est synonyme d'échec pour le défi en temps imparti, mais peut vous aider à progresser dans les missions pour déverrouiller de nouvelles unités avancées. Vous ne récupérez pas les ressources engagées si vous perdez malgré l'utilisation du bouton.

Faites-en donc bon usage.

## YURIKO OMEGA

Les plus grands chercheurs de l'Empire voulaient créer un escadron de guerriers psychiques, capables de déchaîner leurs talents psioniques contre les ennemis de l'Empire. Au lieu de ça, ils ont créé un monstre, qu'ils ont fini par rendre fou.

Guidez la jeune Yuriko Omega dans sa quête de liberté, sans vous soucier de la construction d'une base ou de la gestion des ressources. Optimisez les pouvoirs psioniques dévastateurs de Yuriko au fur et à mesure que vous percez à jour les secrets de son passé, et exécutez sa vengeance diabolique sur ses créateurs.

**Remarque :** il n'y a pas d'ordre de mouvement d'attaque dans la campagne de Yuriko. Le clic-gauche et le clic-droit sont réservés au déplacement standard.

# UNITÉS

Vous avez sous vos ordres une vaste gamme d'unités, chacune ayant ses spécificités et ses capacités spéciales. Pour l'emporter, il faut savoir quand, où, et surtout comment les déployer.

## ALLIÉS INFANTRIE



**CHIEN D'ATTAQUE** : ce berger allemand surentraîné peut partir en reconnaissance pour flairer les embuscades ennemies, surveiller les positions les plus importantes et attaquer les unités d'infanterie légères. Les technologies soniques alliées ont permis d'amplifier son aboiement pour étourdir les soldats ennemis.



**INGÉNIEUR** : l'ingénieur n'est pas armé, mais sa mallette contient de nombreux accessoires pour réparer ou réquisitionner différentes technologies et construire des tentes de secours pour soigner les troupes blessées. Les meilleurs ingénieurs sont capables de capturer seuls une installation ennemie en quelques secondes, mais ils ne vont jamais très loin sans une escorte armée.



**PACIFICATEUR** : soldat de première ligne des forces alliées, le Pacificateur possède avant tout un armement défensif, mais il n'est pas en reste côté attaque. L'association fusil à pompe et bouclier anti-émeute s'avère souvent décisive au combat.



**SOLDAT LANCE-MISSILES** : soldat de soutien lourd armé de lance-missiles spécialement conçus pour les attaques sol-air et anti-véhicules. Le soldat lance-missiles peut "marquer" les cibles ennemies pour leur infliger des dégâts encore plus importants.

**NOUVEAU!**



**CRYOLÉGIONNAIRE** : expert équipé de la cryotechnologie alliée, le cryolégionnaire utilise son rayon pour geler sur place plusieurs ennemis, puis son cryopropulseur pour bondir sur sa cible et l'écraser violemment.



**ESPION** : l'espion est un maître du camouflage et excelle dans l'infiltration des bases opérationnelles ennemies. Il part sur le terrain sans arme, mais ses capacités à récolter des renseignements précieux, à saboter les bases ennemies et à corrompre des soldats sont inestimables.



**TANYA** : lorsque le mot d'ordre est la destruction absolue, les Alliés font appel à Tanya. Elle use et abuse de ses pistolets mitrailleurs et du C4, efficaces contre tout adversaire sur terre, en mer ou dans les airs. Sa ceinture temporelle lui permet de revenir 10 secondes en arrière en cas d'incident.

## VÉHICULES



**VCP AMPHIBIE** : petit aéroglisseur facile à manœuvrer, idéal pour le transport de troupes et le tir de soutien grâce à sa mitrailleuse intégrée et ses doubles lance-torpilles.



**VCI ÉVOLUTIF** : le véhicule de combat d'infanterie est un blindé robuste incroyablement polyvalent. Son lance-roquettes de base évolue en fonction des armes des passagers.

**NOUVEAU!**



**CHAR DE PACIFICATION** : le char de pacification n'est pas très rapide mais ses deux canons anti-infanterie sont capables de gérer de nombreux ennemis jusqu'à son déploiement en position fixe. Son canon longue portée prend alors le relais pour quadriller la zone.



**CHAR DE GARDE** : la figure de proue des unités blindées alliées. Si son canon 90 mm ne suffit pas, le char de garde peut verrouiller des positions hostiles afin de commander des bombardements alliés d'envergure.



**CHAR MIRAGE** : véritable outil de précision, le Mirage est un char furtif équipé de deux canons spectraux capables de faire fondre le métal. Sa capacité spéciale permet de camoufler les unités avoisinantes.

**NOUVEAU!**



**CHAR DU FUTUR X-1** : dernier bijou de FutureTech, ce rouleau compresseur est équipé d'un broyeur, capable d'annihiler une unité ennemie et tout ce qui se trouve à proximité, ainsi que d'un rayon destructeur des plus redoutables.



**CANON ATHENA** : relié aux satellites laser sur orbite, le canon Athena peut marquer des cibles et les frapper de manière spectaculaire et dévastatrice. Les satellites peuvent aussi protéger provisoirement le canon Athena d'éventuelles attaques.



**PROSPECTEUR** : les forces alliées restent opérationnelles grâce à ce modeste véhicule non armé. Le prospecteur collecte en permanence le minerai et le ramène à la raffinerie, où il est traité. Il peut aussi se déployer en avant-poste autonome en vue d'une expansion de base.



**VÉHICULE DE CONSTRUCTION MOBILE** : solide, amphibie et polyvalent, le VCM est essentiel pour établir des bases avancées, récupérer des ressources, fabriquer des appareils de soutien et entraîner les forces alliées. La protection des VCM est la priorité absolue de tout commandant.

## AVIATION



**VINDICATEUR** : bombardier moyenne portée spécialisé dans les frappes stratégiques sur les unités terrestres grâce à deux bombes à guidage laser.



**CRYOCEPTÈRE** : un hélicoptère expérimental léger, équipé d'armes non létales dernier cri : un rayon qui gèle l'ennemi en attaque normale et un rayon qui le rapetisse en capacité spéciale.



**CHASSEUR APOLLO** : chasseur aérien perfectionné, équipé d'armes laser et d'aptitudes Mach-3, et piloté par les meilleurs éléments des pays alliés.

**NOUVEAU!**



**AVION HARBINGER** : l'avion Harbinger ne fait pas dans le détail : il verrouille sa cible et la bombarde d'obus et de tirs en rafales.



**BOMBARDIER CENTURY** : de facture américaine, ce solide avion peut raser les zones ennemies fortifiées en effectuant un bombardement intensif, puis larguer des paras pour finir le travail.

## UNITÉS NAVALES



**DAUPHIN** : dauphins entraînés et armés, capables de repérer les flottes ennemies ou de les attaquer avec des armes soniques anti-navales.



**HYDROPTÈRE** : embarcation légère destinée à la surveillance et à la défense, mais équipée de deux armes redoutables : un canon Icarus 20 mm et un brouilleur.



**CROISEUR D'ASSAUT** : redoutable vaisseau de guerre amphibie allié, équipé d'un puissant canon, de charges sous-marines et d'un blindage magnétique capable de dévier les tirs ennemis.



**PORTE-AVIONS** : forteresse flottante capable de déployer des escadrons de chasseurs drones à courte portée et des missiles Blackout dévastateurs qui grillent les systèmes électriques sur toute sa zone de souffle.

## STRUCTURES



**CHANTIER DE CONSTRUCTION** : point de départ de toutes les opérations alliées, le chantier de construction permet de former des troupes et de produire des véhicules, puis d'émettre les autorisations nécessaires pour leurs optimisations.



**CAMP D'ENTRAÎNEMENT** : centre de formation de toutes les unités d'infanterie, des animaux, des espions et des spécialistes des Alliés.



**CENTRALE ÉLECTRIQUE** : les centrales alimentent toutes vos structures de base et vos défenses. Si vos sources d'énergie s'épuisent, vos productions s'arrêtent.



**CENTRE BLINDÉ** : des véhicules blindés aux chars Mirage, ce centre allié permet de produire tous vos véhicules terrestres.



**PORT** : les ports sont la clé de toute votre production navale.



**BASE AÉRIENNE** : première étape vers la suprématie aérienne, cette base vous permet de produire une gamme étendue d'unités aéroportées.



**RAFFINERIE** : structure-clé de l'économie alliée, la raffinerie transforme le minerai récolté par les prospecteurs en ressources économiques. Chaque raffinerie est équipée par défaut d'un collecteur.



**CENTRE DE COMMANDEMENT** : base distante placée à l'écart du chantier de construction, le centre de commandement vous permet d'étendre votre contrôle terrestre et d'optimiser les unités à proximité.



**BUREAU DE DÉFENSE** : les super-armes et les défenses avancées sont l'apanage du bureau de défense, une fois les technologies nécessaires déverrouillées.



**TOURELLE ÉVOLUTIVE** : défenses de base standard, les tourelles évolutives peuvent accueillir de l'infanterie en garnison afin de donner une plus grande puissance de feu à ses utilisateurs.



**TOUR SPECTRALE** : défenses de base avancées équipées d'un canon à dispersion spectrale similaire à celui du char Mirage.



**CHRONOSPHERE** : avec ses capacités incroyables de téléportation d'unités, la chronosphère vous donne un avantage tactique conséquent. Elle permet également de redéployer vos unités dans les environnements les plus hostiles, mais ce processus peut s'avérer fatal à votre infanterie.



**COLLISIONNEUR DE PROTONS** : cauchemar absolu de toutes les bases ennemies, le collisionneur de protons est l'arme ultime des Alliés... à utiliser en dernier recours.



**MUR FORTIFIÉ** : structure de défense la plus basique. Chaque investissement vous permet de construire une section murale. Placez deux sections en ligne droite à proximité directe pour les voir s'assembler automatiquement.

## SOVIÉTIQUES INFANTRIE



**OURS GUERRIER** : ours né en captivité, et entraîné au combat et à la reconnaissance. Nombreux sont les ennemis à être tombés entre ses griffes crantées et à avoir subi son grondement amplifié.



**INGÉNIEUR DE COMBAT** : unité d'élite, l'ingénieur de combat est chargé de pirater les ordinateurs, de saboter et de reprogrammer des unités ennemies, et de creuser des bunkers pour y placer de l'infanterie en garnison. Il dispose d'un simple pistolet pour se défendre.



**CONSCRIT** : mal entraîné, le conscrit fait toutefois preuve d'un enthousiasme sans limite en raison du conditionnement mental et de la propagande auxquels il a été soumis. Il fonce tête la première au combat avec ses fusils d'assaut et ses cocktails Molotov, jurant totale allégeance à sa patrie.



**SOLDAT FLAK** : libéré après plusieurs années au goulag, le soldat Flak sert Mère Russie en fixant des charges sur les blindés ennemis et en manipulant d'énormes canons Flak antiaériens. Ces derniers sont encore plus efficaces sur les cibles terrestres.

**NOUVEAU !**



**SOLDAT RAVAGEUR** : courageux, ce soldat mutant ne craint personne, pas même son propre armement d'irradiation : une arme dévastatrice qui envoie une substance radioactive, et un pistolet qui réduit l'ennemi en amas radioactif.



**SOLDAT TESLA** : les ennemis de l'Union soviétique craignent ce patriote d'élite mécanisé et ses canons Tesla meurtriers. Il est seulement vulnérable lors de son attaque IEM dévastatrice, qui rend ses ennemis, et lui-même, provisoirement impuissants.



**NATASHA** : recrutée des programmes d'entraînement avancés soviétiques, Natasha est une légende de l'Union, capable de renverser l'issue d'un combat à la seule force de son fidèle fusil Korshunov et de sa cruauté intarissable. Elle peut ordonner des frappes aériennes pour éliminer des cibles plus importantes, ou canarder des pilotes pour capturer leurs véhicules au nom de Mère Russie. On ne croise sa route qu'une seule fois.

## VÉHICULES



**DRONE DE TERREUR** : un robot sans pitié, ayant l'apparence d'une araignée et attaquant l'infanterie et véhicules avec la même cruauté. Il adore plonger sur ses cibles avant de les démanteler, mais peut aussi détruire les véhicules à l'aide de son rayon de stase.

**NOUVEAU!** **MOTO-MORTIER** : les audacieux héros de l'Union soviétique utilisent la moto-mortier pour surgir dans le combat et arroser l'ennemi de cocktails Molotov ou de tirs d'obus de mortier.



**MYGALE** : initialement conçue pour éradiquer les émeutes, cette tourelle mitrailleuse mobile reste idéale pour contrôler les troupes. Elle se montre par ailleurs capable de passer par-dessus des obstacles pour atteindre son objectif.



**NOUVEAU!** **FAUCHEUSE** : cette ancêtre de la mygale possède, elle aussi, la capacité de bondir sur l'ennemi, mais les ingénieurs soviétiques ont eu la bonne idée de faire en sorte que ses pattes se brisent à l'impact, ce qui en fait une tourelle lance-grenades.



**NOUVEAU!** **BROYEUR** : résistant et amphibie, le broyeur est capable d'écraser tous les véhicules et unités d'infanterie qu'il croise, voire même quelques structures. Grâce à son boost de vitesse, même les lâches qui prennent la fuite n'échappent pas à sa fureur.



**CHAR HAMMER** : symbole par excellence de la puissance soviétique, le canon lisse 85 mm de ce monstre est imparable, et son rayon attracteur draine le blindage et les armes de l'ennemi pour augmenter ses propres capacités offensives.



**CHAR DE L'APOCALYPSE** : le prophète soviétique de la mort. Ce char imposant (et lent) porte déjà bien son nom rien qu'avec son double canon 125 mm, mais il possède en plus un grappin magnétique capable d'attraper des adversaires plus rapides et de les attirer sous ses chenilles.





**LANCE-ROQUETTES V4** : lance-roquettes mobile, le V4 envoie des énormes missiles longue portée capables de démolir pratiquement n'importe quelle cible, ou de se fractionner en plusieurs obus de mortier pour endommager une zone spécifique. Le V4 requiert une position de tir stationnaire ; ce n'est donc pas une arme de première ligne.



**SPUTNIK** : version russe du VCM, moins chère et plus petite, le Sputnik est issu d'un projet de sonde orbitale ayant échoué. Il est à présent spécialisé dans le déploiement des postes d'écoute pouvant ensuite être optimisés en bases avancées.



**COLLECTEUR** : ces blindés lourds infatigables ne rechignent jamais à collecter et transporter le minerai vers les raffineries.



**VÉHICULE DE CONSTRUCTION MOBILE** : les VCM soviétiques ont constitué des éléments-clés des forces communistes dans leur conquête de nouveaux territoires. Il n'est donc pas surprenant que les commandants avisés s'assurent toujours que d'énormes escortes les protègent. Un VCM se tient aux avant-postes de chaque offensive russe.

## AVIATION



**TWINBLADE** : hélicoptère d'attaque à double rotor souvent déployé pour se débarrasser de l'infanterie ennemie et/ou des déserteurs soviétiques. Armé de quatre lance-roquettes et de deux mitrailleuses, il est parfait pour cette mission, mais peut aussi transporter infanterie et chars.



**CHASSEUR MIG** : symbole de la puissance aérienne russe, le MiG est un chasseur aérien d'attaque rapide qui bénéficie d'un taux de survie remarquable, en grande partie grâce à son arsenal de missiles explosifs de type-M. Il s'est forgé une réputation de maître des airs.



**BOMBARDIER KIROV** : fierté de l'armée soviétique, ce dirigeable de guerre est capable de transporter des centaines de bombes lourdes jusqu'à n'importe quelle cible pour la rayer de la carte. Relativement lent par défaut, le Kirov peut accélérer subitement, mais subira des dégâts.

## UNITÉS NAVALES



**STINGRAY** : vaisseau d'attaque rapide associé à l'armement Tesla soviétique (son équipage ignore d'ailleurs souvent la dangerosité de cette association), le Stingray est un bijou d'ingénierie, capable d'électrocuter sous l'eau toute entité située dans son champ d'action.



**BULLFROG** : transporteur amphibie équipé d'un système unique de déploiement de troupes : un canon-propulseur de grande précision largue l'équipage, permettant une action rapide et stratégique, appuyée par la DCA.



**SOUS-MARIN AKULA** : ce légendaire sous-marin d'attaque localise et détruit les vaisseaux ennemis avant de disparaître dans les profondeurs. Il s'appuie sur une cargaison impressionnante de torpilles qu'il peut utiliser sur toutes sortes de cibles.



**DREADNOUGHT** : construit pour recevoir et manipuler le lance-roquettes V4, le Dreadnought s'expose pour lancer des nuées de missiles sur des cibles terrestres ou navales, mais peu de choses peuvent résister longtemps à un tel bombardement.

## STRUCTURES



**CHANTIER DE CONSTRUCTION** : le glorieux chantier de construction soviétique peut construire de nombreuses structures afin de consolider puis d'étendre les forces de combat russes.



**CASERNE** : les programmes d'entraînement des casernes soviétiques, d'une rigueur incroyable, transforment les serfs et les criminels les plus insignifiants en infanterie redoutable.



**RÉACTEUR** : structure-clé de chaque base soviétique, le réacteur fournit l'énergie requise par toutes les structures et les productions de Mère Russie.



**USINE D'ARMEMENT** : les lignes d'assemblage de l'usine d'armement produisent de nombreuses unités soviétiques, comme l'artillerie évolutive, les lance-missiles, les drones de terreur et les chars.



**CHANTIER NAVAL** : de nombreux vaisseaux à l'efficacité et à la fiabilité maximales sortent du chantier naval, construit par les plus fidèles travailleurs de Mère Russie.



**AÉRODROME** : les pilotes russes dominent l'espace aérien avec la puissante aviation issue des aérodromes.



**RAFFINERIE** : les raffineries permettent de convertir le minerai en ressources exploitables par toutes les unités soviétiques. Elles sont équipées par défaut d'un collecteur.



**AVANT-POSTE** : l'expansion soviétique est accélérée par le déploiement d'avant-postes.



**SUPER RÉACTEUR** : une source énergétique incroyable, capable d'alimenter un nombre étendu de structures et de débloquer de nouvelles technologies. Le super réacteur est cependant très instable. Peu d'unités survivent à sa destruction.



**LABORATOIRE** : porte-étendard de la recherche russe, le laboratoire permet de développer les armes et les défenses ultimes de l'Union soviétique, ainsi que de garantir la gloire de son armée.



**GRUE DE DESTRUCTION** : unité soviétique caractéristique, la grue de destruction permet à tous les commandants de doubler leur vitesse de production, de réparer les unités endommagées et d'échanger des unités usagées contre des espèces sonnantes et trébuchantes.



**CANON FLAK** : DCA basique et robuste, le canon Flak permet de protéger l'espace aérien soviétique.



**ARTILLERIE SENTINELLE** : alors que les canons Flak gardent les cieux, l'artillerie sentinelle nettoie le périmètre terrestre des offensives des Alliés et de l'Empire.



**BOBINE TESLA** : défense de base optimisée et équipée d'un terrible armement électrique. Les soldats Tesla peuvent venir recharger les bobines Tesla pour les rendre encore plus percutantes.



**RIDEAU DE FER** : cette super-arme protège tous les citoyens russes en les isolant des opérations hostiles.



**BOMBE À IMPLOSION** : l'arme ultime des forces soviétiques. Infanterie, véhicules et bases : tous les ennemis passant dans son rayon-cible se retrouvent aspirés puis annihilés !



**MUR FORTIFIÉ** : merveille d'ingénierie, ce mur s'achète segment par segment afin de tenir les ennemis à distance et de protéger les civils soviétiques.

## EMPIRE DU SOLEIL LEVANT

### INFANTRIE



**DRONE ÉCLAIREUR** : même une minuscule libellule robotisée est prête à mourir sous le commandement divin de Yoshiro. Le drone éclairteur repère l'ennemi, s'accroche aux véhicules pour les ralentir, ou s'autodétruit en libérant une charge IEM.



**INGÉNIEUR IMPÉRIAL** : mécanicien et saboteur expérimenté, l'ingénieur est un acharné de travail sournois et servile, mais qui excelle dans son art et joue un rôle crucial dans l'expansion de l'Empire. Il est capable de courir vite sur de courtes distances sans trébucher, mais se fatiguera rapidement.



**GUERRIER IMPÉRIAL** : samouraï des temps modernes, équipé du katana sacré et d'un fusil laser puissant. Avec l'honneur pour seule armure, le destin et le devoir de tout guerrier impérial est de se sacrifier pour son Empereur.



**INFANTRIE ANTIBLINDÉS** : des fantassins déterminés et armés pour attaquer les véhicules blindés les plus lourds. L'infanterie antiblindés se cache dans des petits gourbis, puis jaillit sur sa cible pour la déchiqueter à l'aide de ses puissants canons portatifs. Cette unité est crainte de tous.



**SHINOBI** : maître assassin et espion, le Shinobi est connu pour sa capacité à tuer puis s'enfuir furtivement. Cet assassin d'élite de l'Empereur affectionne le mode opératoire traditionnel : shuriken, bombe fumigène et épée.



**ANGE DE L'APOCALYPSE** : les femmes n'ont pas droit aux honneurs du combat. Les anges de l'apocalypse sont une exception : en tenue de combat perfectionnée et armées de frappes paralysantes, elles tirent des salves de missiles et exterminent tout sur leur passage. Les anges de l'apocalypse ne font pas dans le détail !



**NOUVEAU ! FEMME ARCHER** : experte dans l'art ancestral du *kyudo*, la femme archer est équipée d'un arc énergétique de haute technologie. Elle peut abattre un avion ennemi ou semer la désolation sur les cibles terrestres en les arrosant d'une pluie de flèches.



**YURIKO OMEGA** : personne ne sait comment Yuriko Omega a été créée. Mais on sait qu'elle anéantit sans pitié ses ennemis à la force de son esprit. Derrière son apparence de gentille écolière se cache un monstre à peine dissimulé, utilisant ses redoutables pouvoirs psioniques au nom de l'Empereur.

## VÉHICULES



**TENGU MÉCHA** : véhicule d'interception à double usage, le Tengu peut se déployer aisément en Tengu jet ou en Tengu mécha pour attaquer efficacement les unités aériennes et terrestres avec son canon automatique 20 mm.



**FULGURO-TRANSPORTEUR** : les chercheurs impériaux ont développé ce transporteur amphibie pour pouvoir positionner leurs forces rapidement et en toute sécurité. Il peut prendre l'apparence d'autres objets ou de véhicules ennemis.



**CHAR TSUNAMI** : char principal de l'Empire, le Tsunami se transforme au besoin en unité amphibie. Son canon antiblindage est moins puissant que celui des autres chars, mais ses nanodéflecteurs spéciaux le protègent de bon nombre d'attaques.



**STRIKER-VX** : inspiré du Tengu, le VX peut se déployer en mécha antiaérien ou en hélicoptère anti-sol et lancer une nuée de roquettes pour éliminer les ennemis de l'Empereur.

**NOUVEAU !**



**RONIN BLINDÉ** : robot vif équipé d'une épée laser puissante, le ronin blindé lacère les ennemis de l'Empire et les achève en créant une onde d'énergie dévastatrice.



**ROI ONI** : peu sont ceux qui survivent aux yeux laser du roi Oni, le gigantesque gardien de l'Empire. Il pulvérise les chars avec ses bras démesurés ou désintègre des armées entières, faisant ainsi honneur à son nom démoniaque.



**ARTILLERIE DE CHOC** : cette unité d'artillerie mobile renonce aux obus balistiques et opte pour un rayon laser dévastateur capable de réduire en pièces toute une forteresse en quelques tirs bien placés. Cependant, cette arme doit d'abord être chargée à sa puissance maximale.



**COLLECTEUR** : blindé chargé de récolter rapidement les quantités importantes de ressources nécessaires à la production des unités impériales de pointe. Il a été équipé par précaution d'un canon rétractable et terriblement efficace.



**VÉHICULE DE CONSTRUCTION MOBILE** : variante des VCM allié et soviétique, ce VCM impérial a un fonctionnement quasi similaire : il établit des bases avancées et des camps de traitement afin d'étendre le territoire de l'Empire.



**NANO-DRONE** : merveille de technologie, le nano-drone est un véhicule tout-terrain de la taille d'un camion, qui se déploie en quelques secondes en énorme structure militaire. Les forces impériales peuvent ainsi se déplacer sur de nouveaux territoires avec rapidité et efficacité.

## UNITÉS NAVALES



**SOUS-MARIN YARI** : sous-marin biplace léger utilisé pour l'escarmouche et la reconnaissance. Le Yari est équipé de torpilles, mais sa meilleure arme reste ses attaques kamikazes lancées sur les vaisseaux ennemis.



**VAISSEAU AÉRONAVAL** : rapide et agile, le vaisseau aéronaval est un bombardier aérien qui se transforme en sous-marin d'attaque. Ses missiles air/mer Aozora jouent un double rôle, détruisant les vaisseaux ennemis en mer et dans les airs.



**CROISEUR NAGINATA** : ce chasseur naval de la Marine japonaise s'approche de ses victimes à une vitesse fulgurante et lance une salve de torpilles. Il touche ainsi de nombreuses cibles avant même qu'elles aient le temps de riposter.



**VAISSEAU SHOGUN** : majestueux et imposant porte-étendard impérial, le vaisseau Shogun est une arme de destruction massive qui bombarde le littoral et ne laisse rien derrière elle. Parfaitement équipé, le Shogun n'a encore eu besoin d'aucune réparation après le combat.

**NOUVEAU !**



**GIGA-FORTERESSE** : époustouffiant de par sa taille et ses capacités, *le bijou de l'Empereur* est une merveille navale qui se déploie en gigantesque plateforme volante. Ses canons et lance-missiles avancés font de cet élégant vaisseau une arme des plus meurtrières.

## STRUCTURES



**CHANTIER DE CONSTRUCTION** : version miroir du chantier de construction occidental, cette structure présente néanmoins un avantage de taille : la capacité de produire des nano-drones pour s'étendre sur de nouveaux territoires.



**DOJO-CASERNE** : les fidèles sujets de Yoshiro reçoivent une formation rigoureuse dans la dojo-caserne afin d'en ressortir sous la forme de guerriers intrépides.



**GÉNÉRATEUR INSTANTANÉ** : les technologies avancées requièrent des sources énergétiques avancées ; les générateurs instantanés s'en chargent avec efficacité.



**CENTRE MÉCANIQUE** : les honorables techniciens des centres mécaniques produisent de redoutables bataillons mécanisés, pouvant également se transformer en combattants aériens.



**DOCK IMPÉRIAL** : la maîtrise navale commence dans les docks impériaux, structures pouvant produire des vaisseaux navals et aériens à la force de frappe redoutable.



**RAFFINERIE** : les raffineries produisent humblement les nombreuses ressources économiques requises pour le fonctionnement des armées de l'Empire.



**SERVEUR NANOTECHNOLOGIQUE** : expression ultime de la supériorité technologique de l'Empire, le serveur nanotechnologique permet d'optimiser l'ensemble des unités et de l'armement japonais.



**DEFENDER-VX** : défenses de base polyvalentes pouvant passer d'une forme antiaérienne à anti-terrestre selon vos besoins.



**TOUR DE FRAPPE HOULOMOTRICE** : les rayons à particules émis depuis ces tours peuvent repousser tous les ennemis assez stupides pour oser s'attaquer aux bases avancées de l'Empereur.



**NANORUCHE** : aucune attaque hostile ne peut perforer le bouclier produit par la nanoruche. De même, aucune unité protégée par son blindage ne peut s'en échapper.



**DESTRUCTEUR PSIONIQUE** : sur les ordres de l'Empereur, la puissance phénoménale du destructeur psionique peut se déchaîner sur les forces hostiles, leurs véhicules et leurs bases.



**MUR FORTIFIÉ** : dotés d'une architecture époustouflante et de solides défenses, les murs japonais s'assemblent pièce par pièce.

# ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

## PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- \* Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :  
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.  
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.
- \* Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

## ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- \* Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de « démarrage automatique ».
- \* Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- \* Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application EA Download Manager, le cas échéant).

## PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Ce jeu utilise les ports TCP et UDP suivants pour le jeu en ligne :

**Ports TCP : 80, 3783, 4321, 6660-6669, 28900, 29900, 29901**

**Ports UDP : 6500, 6515, 13139, 27900**

Pour obtenir des informations sur la façon d'autoriser la transmission d'informations liées au jeu sur ces ports, veuillez vous reporter à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

## SERVICE CLIENTS

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

### Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien **Assistance technique** dans le dossier du jeu.

### Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :

- \* Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
- \* Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton **Démarrer** puis sur l'icône Poste de travail.)
- \* Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez **OUVRI**R.
- \* Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance\_Technique\_Electronic\_Arts.htm**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

## SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

<http://fr-techsupport.ea.com>

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

### COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site, <http://www.electronicarts.fr> rubrique « Aide technique ».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais. Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 1001

(numéro géographique non surtaxé)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

**0900 900 998**

(CHF 1,9/min)

**du lundi au samedi de 09h00 à 20h00**

**Remarque :** le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu

**Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.**

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

- \* Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur « Exécuter... ». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur « OK ».
- \* Cliquez sur « Enregistrer toutes les informations... » afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.

**Remarque :** le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

**Remarque :** si vous avez acheté ce jeu sur EA Store, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur [http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr\\_FR/eula.pdf](http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf)

## **GARANTIE**

**Remarque :** les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

### **GARANTIE LIMITÉE**

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

### **RETOUR APRÈS LA GARANTIE**

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, s'il le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

**Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3**

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés « en l'état », ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

# GÉNÉRIQUE DE COMMAND & CONQUER™ ALERTE ROUGE 3 : LA RÉVOLTE

**ÉDITÉ PAR  
ELECTRONIC ARTS**

**UNE PRODUCTION  
ELECTRONIC ARTS  
LOS ANGELES**

**Producteur senior**

Amer Ajami

**Direction développement projet**

Gary Stead

**Responsable de la conception**

Jasen Torres

**Directeurs de l'infographie**

Matt J. Britton

Mike Colonnese

**Directeur audio**

Nick Laviers

**Production scénario et  
cinématiques**

Mical Pedriana

**Production**

Greg Kasavin

**Direction développement**

**affichage et IU**

Brandon Rose

**Directeur du développement de la  
conception**

Ofer Estline

**Direction du développement**

**cinématiques**

Harry Jarvis

**Direction du développement**

**infographie**

Sean O'Hara

**Technicien en chef STR**

Zak Phelps

**Direction de l'ingénierie**

Austin Ellis

**Responsable ingénierie graphique**

Lutz Latta

**Ingénieur responsable**

**configuration principale**

Andy McDonald

**Directeur des animations**

Adam McCarthy

**Responsable effets visuels**

Michael Jones

**CONCEPTION**

**Conception du jeu**

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

**Conception et ingénierie IA**

Gavin Simon

**Conception cartes multijoueurs  
et équilibre**

Jeremy Feasel

**INGÉNIERIE**

**Ingénierie système**

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

**Ingénierie jouabilité**

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

**Ingénierie conceptuelle**

John Machin

**Ingénierie IA**

Michael Braley

Andrew Garrett

**Ingénieur du son**

Michael Kron

**Ingénierie interface utilisateur**

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

**Ingénierie Globant**

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

**INFOGRAPHIE**

**Responsable des animations**

Michael Laygo

**Modélisation**

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

**Infographie environnements**

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

**Infographie interface utilisateur**

Andrey Kazmin

**Infographie des effets visuels**

Casey Robinson

**Infographie technique**

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

**Art conceptuel**

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

**Infographie complémentaire**

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

**PRODUCTION ET  
DÉVELOPPEMENT**

**Producteurs associés**

Matthew Ott

Keith Schaefer

**Responsable communauté**

Aaron Kaufman

**Chef de projet studio**

Bobby Moldavon

**Direction développement  
complémentaire**

Wes Eckhart

**Direction technique  
complémentaire**

Wei Shoong Teh

**AUDIO**

**Concepteur sonore senior**

Evan T. Chen

**Concepteurs son**

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

**Conception sonore et doublages**

David Fries

**Rédaction dialogues et  
conception sonore**

Leilani Ramirez

**Rédaction dialogues**

Pete Scaturro

**Studio d'enregistrement**

POP Sound

**Ingénierie enregistrements**

Michael Miller

**Enregistrements**

Courtney Bishop

**CINÉMATIQUES**

**ÉQUIPE EALA**

**Direction cinématiques**

Richard Winn Taylor II

**Production**

Nina Dobner

**Supervision post-production**

Benjamin Hopkins

**Supervision effets visuels**

KaTai Tang

**Rédaction**

Harris Orkin

**Montage vidéo**

Stuart Allison

**Assistance montage vidéo**

Joshua E. Basche

**Animation/Rendu 3D**

Sangwoo Hong

**Conception du son**

Edward Cerrato

**CINÉMATIQUES**

**Distribution principale**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

**Commandants**

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

**Maison de production**

Beach House Films, Producteurs  
exécutifs : Dave et Patti Coulter

**Production Beach House**

Dona Shine

**Directeur de la photographie**

Rich Schaefer

**Conception plateaux et production**

Cherie Baker

**Décors plateaux**

John Kelly

**Costumes**

Poppy Canon-Reese

**Photographie**

Kevin Lynch

**Équipe en coulisse**

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

**Gestion des acteurs**

Marci Galea

**Coordination des acteurs**

Emily Clark

**EFFETS VISUELS**

**HOLLYWOOD-DI**

**Supervision DI**

Neil Smith

**Coloriste numérique**

Aaron Peak

**VOIX**

**Voix**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

**MUSIQUE**

**Musique composée par**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

**Chant**

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

**Ingénierie enregistrement et  
mixage musique**

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

**PRODUCTION EXTERNE**

**Directrice du développement**

Kate Bigel

**Chef de projet**

Armando Castillo

**TESTS**

**Directeur AQ senior**

Dave Steele

**Responsable AQ senior**

Darren Merritt

**Responsable du projet senior**

Sean Shimoda

**Responsable tests senior**

Robert Tzong

**Direction AQ**

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

**Ingénieur AQ**

Steve Hoye

**Programmation automation AQ**

Zach Fake

**Testeurs AQ**

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad

Elton Glover

Luke Glupgam

Jason Hellebrand

Michael Hsiao

Roman Janczak

Steven Kreiner

Claude McIver

Megan Mikane

Michael Ombao

Nicholas Ozog

Alden Paguia

Timothy Retzinger

Nathan Stubbs

Jon Van Breemen

Robert Wai

**Responsable tests de conformité**

Paul John Jochico

**Tests conformité**

Darryl Austin

Jason Jacoby

**Responsable programmation**

**Globant**

Lisandro Dorfman

**Supervision responsable tests**

**Globant**

Matias Pedretti

**Responsable tests senior Globant**

Hernan Lauria

**Assistants direction tests Globant**

Pablo Leiboff

Juan Manuel Pereda

Barbara Spampinato

**Testeurs AQ Globant**

Yesica Aciar

Martin Botto

Alejandro Cafiero

Damian Castelli

Ignacio Fernandez

Nicolas Fuertes

Lucas Galvan

Pablo Kass

Gabriel Poita

Rodrigo Portela

Julian Rodriguez

Matias Salvatierra

Isaac Santos

Jesica Tobia

Adrian Zarza

**LOCALISATION**

**Responsable localisation**

Joel Börjel

**LOCALISATION**

**ET INTÉGRATION**

**EUROPÉENNE**

**Production localisation**

Stefano Gambaro

Iina Sainio Kyllikki

**Coordination localisation**

Torben Andersen

Mathieu Donsimoni

Marcel Elsner

Alexander Faißt

Marcin Król

Stefano Mozzi

Mária Nagy

Jan Staniék

Anna Tomala

Ana Esther Rodriguez

Pavel Rutski

Thomas Tönnfält

**Programmation localisation**

Iñigo Bermejo

Oscar Foley Praderas

Felipe González López

Daniel Gutiérrez Martínez

Jose Pablo Hernandez Cano

Ignacio Rodríguez Rodríguez

**Équipe de localisation**

Eugene Bogdanov

Jean Philippe Colin

Israel Delgado

Blazej Domanski

Federico Franzoni

Akos Mikola

Petr Szycka

Charles Ulbig

Fontoló Stúdió Ltd.

Inicio Localisation Services

La Marque Rose

**SOFTCLUB**

PRESTO - PREKLADATELSKÉ

CENTRUM s.r.o.

Synthesis International S.r.l.

Estudios EXA S.L.

toneworx GmbH

Robert Böck

Michael Broström

Sylvain Deniau

Jérémy Jourdan

Morten Skovgaard

Óscar Frades

**LOCALISATION ET**

**INTÉGRATION ASIATIQUE**

**Chef de projet international**

Kah Hui Teo

**Production localisation**

Jason Chen

Krispol Jaijongrak

Wade Lim

**Coordination localisation**

Yun Yue Lim

**Équipe de localisation**

Oh Hyung Kwon

Pawatpong Nildam

Boom Park

Jazz Wang

Clifford Wu

**Responsable tests AQ**

Yaoxian Wang

**Testeurs AQ**

Shaun Chew

Norman Mah

Terence Teng

Choon Heok Wee

**MARKETING ET**

**RELATIONS PUBLIQUES**

**AMÉRIQUE DU NORD ET**

**MONDE**

**Chef produit global senior**

David S. Silverman

**Assistant responsable produit**

Bryce Yang

**Direction générale relations**

**publiques**

Andrew H. Wong

**Direction de la publicité**

Alonso M. Velasco

**Assistant marketing**

Nicholas Clifford

**Agent publicité senior**

Kerstin Müeller

**Responsable édition marketing vidéo**

Chase Boyajian

**Édition marketing vidéo**

Neel Upadhye

**Assistance édition marketing vidéo**

Jackson Lanzing

**Direction distribution, Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

**Direction, accords PI**

Sue Garfield

**EMBALLAGE****Responsable emballage**

John Burns

**Directeur création**

Holden Hume

**Groupe responsable de l'édition**

Dan Davis

**MUSIQUE****Responsable musique monde**

Steve Schnur

**MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES À L'INTERNATIONAL****Chef de produit, Europe**

Chris Brown

**Coordination relations publiques à l'international**

Alana Logan

**Chef de produit, R-U**

Will Graham

**Responsable relations publiques, R-U**

Jonathan Goddard

**Chef de produit, Allemagne**

Volker Prott

**Responsable marketing, Russie**

Inna Shevchenko

**Responsable relations publiques, Russie**

Valentina Zlobina

**Responsable national, Russie**

Tony Watkins

**Chef de produit, Pays-Bas**

Ferry Brands

**Chef de produit, Espagne**

Juan Larrauri

**Responsable relations publiques, Espagne**

Jose Valero

**Chef de produit senior, Italie**

Daniele Siciliano

**Responsable relations publiques, Italie**

Luciana Stella Boscaratto

**Chef de produit, France**

Jérôme Austin

**Chef de produit, Brésil**

Ian de Freitas

**Responsable relations publiques et événementiel, Hongrie**

Tamás Kováts

**Chef de produit, Belgique**

Veerle De Taeye

**Chef de produit, Suède**

Martin Nordenhem

**Chef de produit, Australie**

Paul Hellmrich

**Responsable relations publiques et marketing, Nouvelle-Zélande**

Jemma Glancy

**Chef de produit, Afrique du Sud**

Ralph Spinks

**Directeur commercial senior, Afrique du Sud**

Chris Gatherer

**Responsable marketing, Inde**

Yashdeep Bali

**Technologie de codage MPEG**

Layer-3 sous licence de

Fraunhofer IIS et THOMSON

multimedia.

Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Tous droits réservés.

Logo « Smiley Face »

TM Smileyworld Ltd.

**REMERCIEMENTS :**

À toute l'équipe de développement de Command & Conquer Alerte Rouge 3.

À toute l'équipe d'EALA pour son soutien, et plus particulièrement Michael Verdu, Chris Corry, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie, Craig Owens, Jarrod Voth, Susan Otto, Mel Resonable, Brandon Lukach, le labo de masterisation, le studio, IS&T et à tous nos développeurs chez EALA.

Et à tout le personnel d'Electronic Arts pour son soutien, notamment John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, l'équipe juridique EA, les services de développement central et le groupe en ligne.

Nous aimerions remercier nos familles et nos amis. Sans leur soutien, le développement de ce jeu n'aurait pas été possible.

Annie Laurie Abriel ; Achilles Crain ; Farah Ajami ; Maha & Ramzi Ajami ; Jeremy Arambulo ; Cassandra Aston ; Jaylen Barsana ; Kayden Barsana ; Shamara Barsana ; Anda, Keoni et Bodie Chen ; Anna Chen ; Linda Chou ; David Cobb ; Jennifer Cox ; Eric & Coby Dahlstrom ; Linda Danet ; Brandyn Davis ; Ron et Laurie Davis ; Hao "Hawk" Dinh ; Ida Eng ; Elizabeth Estline ; Itai Estline ; James, Kyung, Lindsay et Jessica Fake ; Camille Flores ; Scott Friedman ; Rowena Garrett ; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin ; Julie Grey ; Paul & Mary Hendricks ; Jenna Hogan ; Vanya Holt ; Madelyn Intrieri ; Celeste Jacobi ; Kristen Jacobsen ; Joan Jaeckel ; Roman G. Janczak ; Gillian Jarvis ; Celina Jenkins ; Csebija Jenkins ; Parker Jenkins ; Valerie, Raven, & Tristan Jones ; Alex Kasavin ; Alexander & Marina Kasavin ; Jenna & Esme

Kasavin ; Catherine, Mei Mei et Alina Knowlton ; Lisa Kron ; Donna LaFave ; Mags, Emil, Raphael et Miranda Laviars ; Pierce Laxa ; Elizabeth Levy ; George et Penny Levy ; Amy et Samuel Liu ; Lori, Travis, Megan et Ashley Machin ; Katrina Macrae ; Oceanis et Jezebel McCarthy ; Michi Miyazaki ; Jackie Mizrahi ; Barbara Moldavon ; Casey Moldavon ; Sherman & Ida Moldavon ; Chad Mutchler ; Angie Newman ; Uyen Nguyen ; Matthew & MJ Noerper ; Susan Noerper ; Michael Ott ; Mallory Ott ; Meltem Oztan ; Rachel Agnes Panganiban ; Jerzy Preisner ; Karolina Preisner ; Luke Preisner ; Ursula Preisner ; Atam Rao ; Cameron Richey ;

Krista Richey ; Makenna Richey ; Jessica Rose ; Ramirez Clan ; El Sajo ; Elliott Schaefer ; Jeff et Katie Schenkelberg ; Rima Singh ; Ryan Ramlogan ; Adam, Amy, Ben, Cindy et Larry Springer ; Rose & Link Stewart ; Raisa Sverchinsky ; Jean Tai ; Kathryn Tam ; l'équipe Tang et FOT ; la famille Tang ; Richard & Leah Taylor ; l'équipe DrkSide ; la famille Torres ; Karen Tzong ; Lind Vang ; Cindy White ; Maresa Wickham ; Zerlina Wong ; Erin Wood ; Raulette Woods ; Paola Yap ; Roxann Zarchin

Nous aimerions aussi remercier toute la communauté de Command & Conquer pour

son soutien indéfectible et son attachement à la franchise, et pour nous avoir encouragés tout au long du développement.

Le groupe en charge du marketing et des relations publiques souhaite remercier : Nola Armstrong et les filles de chez Gillespie Agency ; Carl Braun ; Richard Morgan Fliehr ; Paul Heyman ; Cam Le ; Kevin Lynch ; Rus McLaughlin ; Nigel Meiojas ; Dave Meltzer ; Volker & Christel Mueller ; Scott Prusha ; Sherlyn Soo ; Matthew Walker ; David, Carol et Ellen Wong ; Elizabeth Tran Wong ; Grace & Jim Yang

Rejoignez-nous Nous avons une longueur d'avance.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Command & Conquer et Alerte Rouge sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

WWF01606532MT