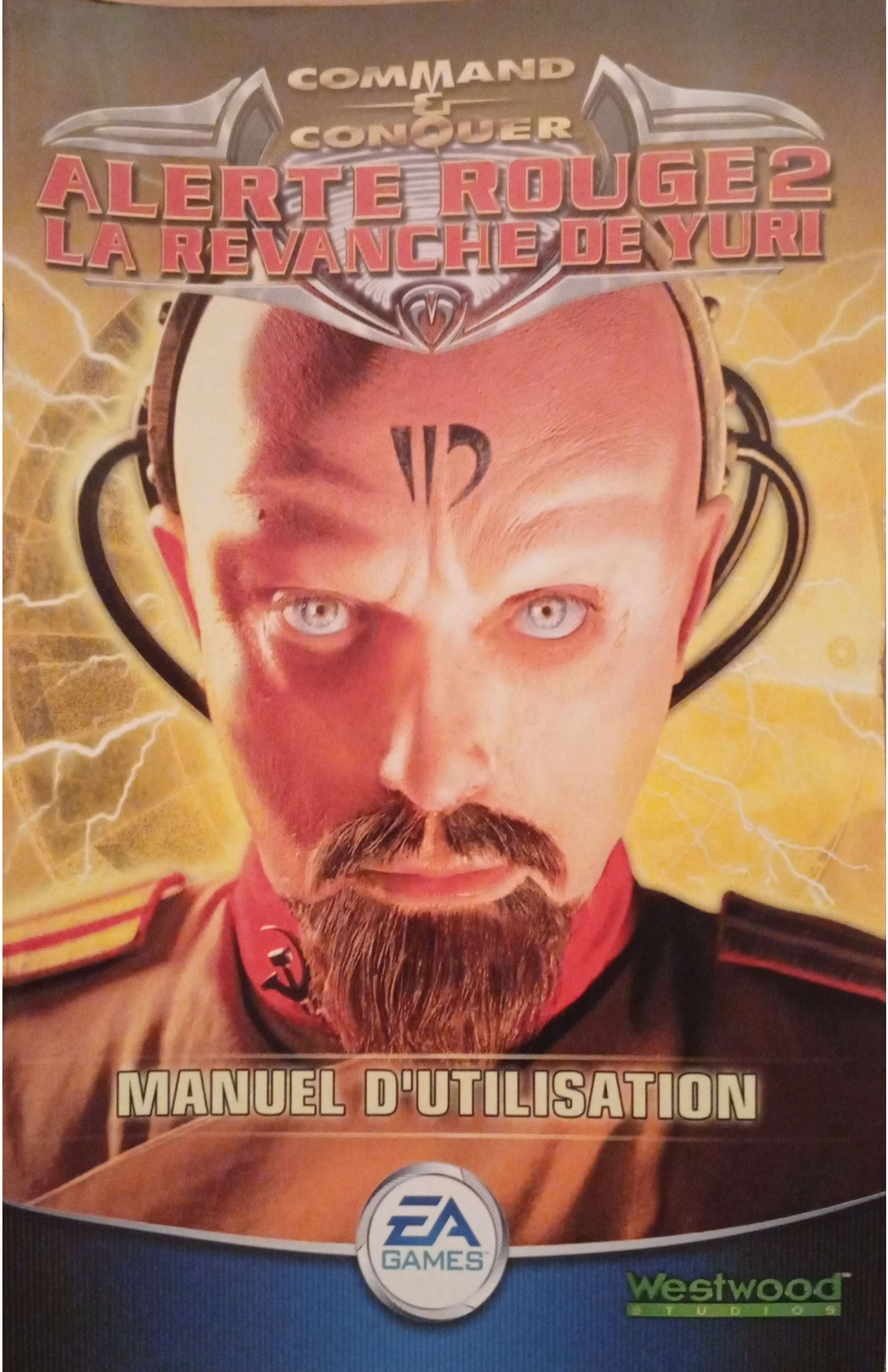
COMMAND & CONQUER

ALERTE ROUGE 2
LA REVANCHE DE YURI



MANUEL D'UTILISATION

EA GAMES

Westwood STUDIOS

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

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 et ce, 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

S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.

Jouer de préférence sur un écran de petite taille.

Eviter 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

Commandes principales du clavier 3
Heureux de vous revoir, Commandant 7
Rapport de la situation 7
Qu'est–ce que DirectX™ ? 9
Installation 11
Mise à jour tactique : nouveaux modes de jeu 12
Mise à jour tactique : changements dans le jeu 13
Mise à jour tactique : nouvelles unites et structures 14
Nouveaux bâtiments de recherche 14
Nouvelles unités et structures alliées 15
Nouvelles unités et structures soviétiques 18
Armée de Youri 21
Structures de Youri 25
L'équipe du jeu Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri 28

COMMANDES PRINCIPALES DU CLAVIER

Nom	Touche	Définition
Déployer un objet / une unité	D	Certaines unités ont des fonctions secondaires permettant des attaques plus larges ou différentes, ou ayant d'autres capacités. Vous pouvez également cliquer dessus quand le curseur de déploiement apparaît au-dessus de l'unité. Les GIs, les gardiens GI, les dévastateurs, les clones de Youri ainsi que d'autres unités possèdent tous des pouvoirs secondaires. Vous pouvez également appuyer sur cette touche pour sortir des bâtiments de garnison.
Surveiller le secteur	G	Les unités scrutent le terrain et attaquent automatiquement les ennemis.
Mouvement d'attaque	Clic sur l'unité, CTRL/MAJ, déplacement sur le secteur	Les unités se déplacent et attaquent sans hésiter les ennemis rencontrés sur leur chemin.
Disperser	X	Les unités évitent d'être renversées. Appuyez sur cette touche si des véhicules essaient d'écraser votre infanterie.
Stop	S	Les unités sélectionnées s'arrêtent net.
Tir forcé	Maintenez la touche CTRL enfoncée, placez le curseur sur la cible et faites un clic-gauche.	Oblige l'unité à tirer sur une unité alliée ou neutre.
Déplacement forcé	Maintenez la touche ALT enfoncée, placez le curseur sur la cible et faites un clic-gauche.	Oblige l'unité à rouler, marcher sur une zone ou à passer sur une unité.
Menu Options Créer une équipe	Echap CTRL + 1-9	Accédez au menu Options. Crée des équipes composées d'unités.
Sélectionner une équipe	Clic sur 1-9	Sélectionne une équipe créée.

Nom	Touche	Définition
Centrer sur l'équipe	ALT + 1-9	Centre la carte tactique sur l'équipe sélectionnée.
Alliance	A	Appuyez sur la touche pour ne pas attaquer les alliés.
Sélection du type	T	Clic-gauche sur le bouton sélectionner type dans la Barre de commandes avancées ou appuyez sur la touche **T** pour sélectionner toutes les unités du même type présentes à l'écran. Faites un double clic pour sélectionner toutes les unités du même type présentes sur la carte.
Parler à tous (en mode multijoueur)	Appuyez sur la touche ENTREE pour afficher le curseur de discussion, puis à nouveau sur ENTREE pour envoyer le message. Si vous souhaitez annuler le message, faites un clic-droit.	Vous envoyez ainsi un message à tous les spectateurs.
Parler aux alliés (en mode multijoueur)	Appuyez sur la touche RETOUR pour afficher le curseur de discussion, puis sur ENTREE pour envoyer le message. Si vous souhaitez annuler le message, faites un clic-droit.	Vous envoyez ainsi un message à tous les alliés.
Parler à tous les joueurs (en mode multijoueur)	Appuyez sur la touche \ pour afficher le curseur de discussion, puis sur ENTREE pour envoyer le message. Si vous souhaitez annuler le message, faites un clic-droit.	Vous envoyez ainsi un message à tous les joueurs.

Nom	Touche	Définition
Placer un message sur la carte	Appuyez sur la touche B, puis sur ENTREE et écrivez un message. Appuyez sur ENTREE pour envoyer le message Appuyez sur SUPPR pour effacer l'emplacement	Ecrit des messages à vos alliés et les place sur le champ de bataille.
Sélectionner le mode parcours	Cliquez sur une unité, appuyez et maintenez enfoncée la touche **Z**, placez les points de parcours et relâchez pour initier la mise.	Définit les points de parcours.
Indiquer un point de ralliement	Cliquez sur une structure et sélectionnez le point de ralliement en cliquant sur le champ de bataille.	Rassemble vos unités à un endroit du champ de bataille quand elles ont été produites.
Voir le radar	BARRE D'ESPACE	Votre vue est centrée sur l'événement radar le plus récent.
Bravo !	C	Toute votre infanterie exulte dans la victoire !
Menu diplomatie	TAB	Affiche l'écran Diplomatie.

Commandes avancées du clavier

Nom	Touche	Définition
Suivre	F	La vue suit l'unité sélectionnée.
Surveiller la destination	CTRL/ALT + clic sur le secteur	Déplacement vers le secteur et surveillance.
Escorter l'unité	CTRL/ALT + clic sur l'unité	Surveille l'unité pendant qu'elle se déplace.
Surveiller une structure	CTRL/ALT + clic sur la structure	Surveille une structure donnée.
Onglet Structure	Q	Raccourci pour les structures.
Onglet Armurerie	W	Raccourci pour l'armurerie.
Onglet Infanterie	E	Raccourci pour l'infanterie.
Onglet Unités	R	Raccourci pour les unités.
Unité suivante	N	Sélectionne l'unité suivante dans l'ordre de création.
Unité précédente	M	Sélectionne l'unité sélectionnée précédente.
Toutes les sélectionner	P	Sélectionne toutes les unités du champ de bataille.
Parcourir les élites	Y	Sélectionne toutes les unités d'élite ou de vétérans.
Appeler un utilisateur (pendant la partie)	U	Appelle un utilisateur au cours d'une partie.
Modifier les unités sélectionnées	Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur l'unité sélectionnée pour annuler sa sélection. Cliquez sur l'unité non sélectionnée pour l'ajouter au groupe.	Retirez la ou les unités spécifiées d'un groupe.
Centrer la carte tactique sur la base	Maintenez la touche H enfoncée.	Centre la vue sur votre base. Généralement, il s'agit de votre chantier de construction.
Mode réparation	Clic-gauche sur la structure, K	Répare vos structures.
Mode vente	Clic-gauche sur la structure, L	Vend vos structures.
Création d'un repère	CTRL + F1-F4	Crée un point sur la carte où vous pouvez vous rendre instantanément.
Aller au repère	F1-F4	Vous envoie immédiatement sur le terrain marqué d'un repère.
Moqueries multijoueurs	F5-F12	Envoie des messages audio tout prêts à d'autres joueurs.

Heureux de vous revoir, Commandant

Une fois de plus, la guerre fait rage entre les forces alliées et l'armée soviétique, mais cette fois, un troisième élément extrêmement dangereux se rajoute au tableau. Le traître soviétique Youri est de retour, et avec lui, une armée de guerriers génétiquement et psychiquement modifiés. Leur objectif : dominer le monde.

Dans les campagnes en mode solo, vous contrôlez soit les Alliés, soit les Soviétiques pour tenter de contrecarrer les plans de l'infâme Youri. En modes Multijoueur ou Escarmouche, vous avez la possibilité de contrôler les Alliés, les Soviétiques ou bien encore l'armée de Youri et jouir ainsi de toutes ses technologies interdites.

Les forces alliées et soviétiques disposent toutes deux de nouvelles armes très puissantes. L'armée de Youri, à l'opposé de celle de ses ennemis, plus conventionnelles, utilise des technologies depuis longtemps bannies pour contrôler les esprits, créer des mutants, asservir des ouvriers, utiliser des armes biologiques et infliger à ses ennemis d'autres châtiments tous plus ravageurs les uns que les autres.

Rapport de la situation

Command & Conquer ™ *Alerte Rouge* ™ *2 : la revanche de Youri*™ se déroule juste après la campagne alliée de *Command & Conquer Alerte Rouge 2*. Les Alliés ont vaincu les Soviétiques, en capturant le chef du parti soviétique Romanov et en l'emprisonnant dans la Tour de Londres. Mais malheureusement pour les Alliés, l'agent soviétique Youri s'est échappé. Ce dernier a le pouvoir de contrôler les unités ennemies, ce qui en fait un adversaire redoutable et redouté.

Alors que les Alliés célèbrent leur victoire, Youri dévoile son vrai visage. Il a réussi à créer sa propre armée de guerriers contrôlés psychiquement et de mutants modifiés génétiquement. Il a consacré la plupart de son temps à créer de nouvelles technologies, la plus innovante étant celle du psycho-dominateur, un dispositif permettant à Youri d'exercer un pouvoir absolu sur ses victimes. Youri a placé plusieurs psycho-dominateurs à divers endroits de la planète et menace ainsi de contrôler la population mondiale...

Les Alliés décident de lancer immédiatement un assaut sur l'une des installations de Youri, située sur l'Ile d'Alcatraz. Même si cette attaque ne parvient pas à détruire le psycho-dominateur, elle permet d'affaiblir suffisamment les forces de Youri pour empêcher la mise en marche du dispositif. A présent, les Alliés n'espèrent plus qu'une seule chose : acquérir suffisamment de puissance pour activer la machine temporelle du Professeur Einstein. Ils pourront ainsi envoyer dans le passé une équipe dont la mission consistera à anéantir le dispositif de Youri bien avant sa mise en marche. Malheureusement, les Soviétiques ont prévu de voler la machine temporelle afin de non seulement arrêter Youri mais aussi de renverser le bilan de la toute dernière guerre !

Nettoyage du système avant l'installation du jeu

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons de procéder à un entretien régulier de votre matériel en exécutant les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque.

ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les données perdues.

Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Pour exécuter ScanDisk, cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches.
2. Dans le menu Démarrer, sélectionnez **Exécuter....**
3. Tapez **scandisk** dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur **OK**.
4. Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse. Il faut quelque temps pour que l'analyse arrive à son terme mais le résultat en vaut la peine. Assurez-vous que la case **Corriger automatiquement les erreurs** est cochée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple).
5. Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.
6. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches.

   Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter....**

   Dans la boîte de dialogue, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**.

   Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK.** Ce processus vous prendra un peu de temps, mais il est nécessaire si vous souhaitez installer le jeu sans problème.

Qu'est–ce que DirectX™ ?

Lisez entièrement cette rubrique avant de jouer à *Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri* ou d'installer DirectX.

DirectX fait partie de Windows® 95, 98, 2000 et ME. C'est une application qui permet à Windows d'accéder à certaines sections de votre PC à vitesse élevée, et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la prochaine génération de cartes accélératrices et de cartes son 3D . Pour jouer à *Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*, vous avez besoin de DirectX 8.0a, qui est inclus sur le CD et que vous pouvez installer, si nécessaire.

Afin de fonctionner correctement, DirectX aura besoin des derniers pilotes logiciels pour votre carte vidéo et votre carte son. Vous pouvez normalement télécharger ces pilotes depuis le site web du fabriquant de votre carte ou les obtenir par téléphone à son service d'assistance technique. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 8.0a pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son dans *Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*.

Comment installer DirectX 8.0a ?

Au cours de l'installation d'*Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*, le système détectera automatiquement DirectX. Si la version appropriée n'est pas installée, il vous sera demandé d'installer DirectX 8.0a à partir du CD d'*Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*. Nous vous recommandons de suivre les conseils du programme d'installation.

Si vous souhaitez installer DirectX 8.0a **après** l'installation d'*Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*.

Si vous utilisez Windows 95/98 :

1. Cliquez sur Démarrer dans la barre des tâches Windows, mettez Rechercher en surbrillance, et cliquez sur Fichiers ou dossiers...
2. Dans la boîte Nomme : tapez **dxsetup**.

   Assurez–vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte Rechercher, puis cliquez sur Rechercher maintenant.
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône **dxsetup** dans la colonne Nom.
5. A l'apparition de la fenêtre d'installation de Microsoft DirectX 8.0a, cliquez sur Oui pour accepter les accords de licence de Microsoft® puis cliquez sur Réinstaller DirectX afin de terminer l'installation.

Si vous utilisez Windows ME (Millennium Edition)/2000 :

1. Cliquer sur Démarrer dans la barre de tâches Windows, mettez Trouver en surbrillance, et cliquez sur Fichiers et dossiers...
2. Dans la boîte Trouver fichiers et dossiers nommés : tapez dxsetup.
3. Assurez–vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte Rechercher et que le CD d'Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri est inséré dans le lecteur, puis cliquez sur Rechercher maintenant.

4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône dxsetup dans lacolonne Nom.

Lorsque la fenêtre Installation de DirectX apparaît, cliquez sur Réinstaller DirectX afin de terminer l'installation.

Vérifiez votre système !

Afin de vérifier si votre ordinateur est parfaitement compatible avec DirectX 8.0a, utilisez le programme de détection DirectX 8.0a après l'avoir installé.

1. Cliquez sur Démarrer dans la barre des tâches de Windows. Puis, cliquez sur Exécuter...
2. Dans la fenêtre de dialogue Exécuter, tapez **dxdiag** puis cliquez sur OK.

Cet outil vous donne des informations sur votre carte vidéo, votre carte son, et votre carte accélératrice 3D.

- Pour vérifier les pilotes de votre carte vidéo, cliquez sur l'onglet Display (afficher), ou Display 1 (afficher 1) si vous l'avez.
- Pour vérifier les pilotes de votre carte son, cliquez sur l'onglet Sound (son).
- Certaines cartes accélératrices 3D ont leur propre onglet : Display 2 (afficher 2). Vous pouvez donc le vérifier également.

Sur chacun de ces écrans, la section Drivers (pilotes) vous indique si votre pilote est certifié par Microsoft comme étant compatible ou non avec DirectX 8.0a.

- Si vous obtenez : "Certified : yes" (certifié : oui), alors votre périphérique est compatible DirectX 8.0a, et devrait fonctionner correctement avec *Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri.*
- Si vous obtenez "Certified : no" (certifié : non) alors votre périphérique n'est pas compatible DirectX 8.0a, et vous pourriez avoir des problèmes pour jouer à *Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*. Merci de consulter la rubrique des remarques au bas des onglets.
- Les utilisateurs de Windows 98/2000/ME peuvent aussi utiliser le bouton Troubleshoot (dépannage), dans l'onglet More help (aide supplementaire). En principe, des pilotes compatibles DirectX 8.0a mis à jour sont disponibles chez le fabricant du périphérique, ce qui vous permettra de jouer à *Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri* sans aucun problème. Dans ce cas, nous vous suggérons de contacter le fabricant du périphérique et de lui demander les pilotes compatibles DirectX 8.0a les plus récents.
  Vous pouvez normalement vous les procurer sur le site Internet du fabricant, ou grâce à sa ligne d'assistance technique.

INSTALLATION

Pour installer Command & Conquer™ Alerte Rouge™ 2 : la revanche de Youri™ :

Remarque : *La revanche de Youri™* est le CD de missions supplémentaires d'*Alerte Rouge™ 2*. Ce dernier doit donc déjà être installé sur votre machine pour que vous puissiez installer *La revanche de Youri™*.

Installation automatique (programme Autorun) sous Windows™ 95/98/2000/ME/NT

1. Insérez le CD de *La revanche de Youri* dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez sur INSTALLER.
2. Cliquez sur suivant et n'oubliez pas de lire le contrat de licence. Quand vous avez terminé, cochez la case pour donner votre accord ou cliquez sur annuler pour quitter.
3. Saisissez le numéro de série du jeu qui se trouve au dos du manuel de *La revanche de Youri*, puis cliquez sur SUIVANT pour continuer.
4. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.

Installation manuelle sous Windows™ 95/98/2000/ME/NT

1. Insérez le CD de *La revanche de Youri* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur le bouton démarrer et sélectionnez l'option exécuter.
3. Sélectionnez parcourir, puis choisissez votre lecteur de CD-ROM.
4. Faites un double clic sur le fichier "Setup.exe". Sur certains ordinateurs, il est appelé "Setup", mais il est toujours précédé d'une icône de CD.
5. Cliquez sur OK pour continuer.
6. Suivez la procédure décrite sous la rubrique Installation automatique, à partir du point n° **2**.

Pour désinstaller le jeu :

1. Cliquez sur DEMARRER et sélectionnez **Programmes > Westwood > La revanche de Youri > Désinstaller La revanche de Youri**.
2. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer la désinstallation.

Pour désinstaller le jeu grâce au programme Autorun :

1. Insérez le CD de *La revanche de Youri* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lorsque la fenêtre Autorun s'affiche, cliquez sur désinstaller.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer la désinstallation.

Mise à jour tactique : nouveaux modes de jeu

Plusieurs nouvelles options concernant les parties multijoueurs ont été ajoutées à *Command & Conquer Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*.

Westwood Online

Recherche rapide

L'option Recherche rapide reste principalement la même. Toutefois, les Recherches rapides sont maintenant le seul moyen d'acquérir des points et d'être classé sur Westwood Online. En outre, vous pouvez maintenant jouer avec la résolution graphique de votre choix.

Coopératif

Cette nouvelle option vous permet de faire équipe avec un autre joueur humain afin de vous mesurer à un adversaire informatique. Vous et votre partenaire devez combattre deux adversaires informatiques sur une carte avec des paramètres choisis aléatoirement.

Recherche perso

Vous pouvez désormais appeler d'autres utilisateurs en cliquant sur le bouton APPELER. Un nouvel écran s'affiche alors. Saisissez le nom de la personne que vous souhaitez appeler dans la fenêtre supérieure ainsi que le message que vous voulez lui envoyer dans la fenêtre au-dessous. Votre conversation apparaît dans la grande partie située au centre de cet écran. Cliquez sur le bouton APPELER UN UTILISATEUR situé en bas à gauche pour utiliser votre Liste d'amis et sélectionner ainsi la personne à qui vous souhaitez vous adresser.

Nouvelles options pour les parties en réseau

Alliance

Nous avons ajouté un nouveau style de partie multijoueur à la liste déjà disponible. Le mode Alliance utilise des cartes spécialement conçues pour le jeu en équipe. Chaque joueur doit choisir un point de départ situé à proximité de ses alliés, afin de commencer la partie sur un champ restreint.

Vous pouvez désormais classer les parties disponibles sur Westwood Online selon les catégories suivantes : Type de partie, Mot de passe, Résolution, Nom de la partie, Ping, Nom du joueur, Clan et Rang. Ce système vous permet de trouver une partie bien spécifique ou tout simplement répondant à vos critères de sélection.

Cliquez sur le bouton COMMUNAUTE sur l'écran de Westwood Online pour accéder directement à la communauté de *Command & Conquer Alerte Rouge 2*.

Westwood Online classe les joueurs qui utilisent ce site pour rencontrer et défier d'autres joueurs. Seuls les résultats des Recherches rapides sont pris en compte pour classer les joueurs dans les tournois.

Les badges sont disponibles sur Westwood Online pour des occasions particulières. Pour remporter ces médailles, vous devez terminer toutes les campagnes en mode coopératif, être classé parmi les 1000 meilleurs joueurs du mois ou être promu à un rang supérieur.

Mise à jour tactique : changements dans le jeu

Divers changements ont été effectués entre *Command & Conquer Alerte Rouge 2* et *Command & Conquer Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*. Outre la sortie de plusieurs mises à jour pour *Command & Conquer Alerte Rouge 2*, nous avons ajouté des améliorations à ce CD.

1. Dans l'onglet Options du menu principal, le changement de la résolution de l'écran du jeu n'affecte maintenant plus la résolution des menus. Ces derniers apparaissent toujours dans la résolution 800x600. Les changements de résolution sont donc pris en compte une fois que la partie commence.
2. Lorsque vous êtes en mode Observateur dans les parties multijoueurs, vous pouvez désormais consulter les statistiques des joueurs au combat.
3. Lors des parties via Westwood Online ou via un réseau local, vous pouvez maintenant choisir votre point de départ. En outre, vous pouvez également vous allier à d'autres joueurs avant le début de la bataille.
4. L'option Recherche rapide de Westwood Online vous permet de rencontrer et d'affronter d'autres joueurs. Sélectionnez l'option RECHERCHE RAPIDE sur Westwood Online. Le site tente alors de vous mettre en relation avec des joueurs de même classement, situés dans la même région que vous et disposant du même ping (temps de latence de connexion Internet vers les autres joueurs), de la même résolution et de la même configuration.
5. Les cartes officielles qui ont été modifiées ne sont pas transférées sur les parties via Internet.
6. Si un joueur se déconnecte trois fois au cours de la même partie, pendant plus de 25 secondes chaque fois, la partie prend fin et le joueur qui est resté en ligne après la troisième interruption est alors déclaré vainqueur.
7. Vous n'avez désormais plus besoin de placer vos unités d'infanterie blessées dans les hôpitaux pour les faire soigner. En effet, dès lors que l'un de vos ingénieurs prend un hôpital, toutes vos unités d'infanterie commencent automatiquement à guérir, quel que soit leur emplacement sur la carte.
8. Toutes les unités "héros", telles que Tanya, Boris et Youri, ne peuvent ni faire l'objet d'un contrôle psychique, ni être écrasées par des véhicules sauf par une toute nouvelle unité : la forteresse roulante alliée (voir la rubrique consacrée aux nouvelles unités alliées).
9. Les joueurs ne peuvent pas disposer de plus d'une unité "héros" (Tanya, Boris ou Youri) à la fois.
10. Les unités placées dans une structure en garnison peuvent maintenant améliorer leurs niveaux de vétéran. Elles gagnent ces niveaux tout en étant dans la structure mais ne profitent des avantages de cette promotion qu'après leur sortie, volontaire ou non, de la structure.
11. Si des murs ou d'autres bâtiments bloquent la sortie d'une caserne, aucune unité ne peut être construite, même si le propriétaire possède des cuves de clonage. Le joueur est alors remboursé du coût de l'unité.

12. Vous pouvez maintenant savoir combien d'unités ennemies se trouvent en garnison dans une structure. Il vous suffit en effet de déplacer le curseur sur une structure de garnison ennemie pour voir l'espace maximum disponible dans la structure ainsi que le nombre d'unités actuellement postées à l'intérieur.
13. Un VCI contenant un légionnaire (Chrono) ne perd plus sa cible lorsqu'il sélectionne un ennemi situé au-delà de son champ de tir. L'unité se déplace jusqu'à ce qu'elle puisse tirer sur sa cible.
14. Seules les unités d'infanterie disposant d'explosifs peuvent faire exploser des bâtiments quand elles sont assignées à un point de parcours de Tanya. Aucune unité ne peut être ajoutée aux plans en mode parcours tactique.
15. Tanya ne tire plus sur des véhicules avec son arme. Lorsque Tanya vise un véhicule, elle place une charge de C4 sur ce véhicule et le fait exploser (de la même manière qu'elle fait exploser des bâtiments).
16. L'envoi d'un espion dans un labo de combat ennemi vous permet de créer des unités spéciales selon le labo investi.
17. Les commandos (marins) sont maintenant une unité alliée officielle et font partie de l'arsenal allié classique.
18. Comme ils font maintenant partie de l'armée et de l'arsenal de Youri, les joueurs soviétiques n'ont plus accès aux cuves de clonage, psycho-radar, clones de Youri ni aux structures ou unités de Youri le terrible. Consultez la rubrique consacrée aux nouvelles unités et structures de l'arsenal soviétique.
19. Les cuves de clonage ne permettent plus le recyclage d'unités d'infanterie. En outre, les unités dont l'esprit est contrôlé ne peuvent plus être envoyées dans les Cuves de clonage pour produire de nouveaux types d'infanterie. Les cuves de clonage ne produisent plus que des copies d'infanterie.
20. Toutes les unités et structures psychiques sont capables de repérer le déguisement de l'espion allié.

MISE À JOUR TACTIQUE : NOUVELLES UNITES ET STRUCTURES

Nouveaux bâtiments de recherche

Trois nouveaux bâtiments de recherche ont été ajoutés à *Command & Conquer Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri*. Chacun dispose d'une compétence particulière et unique et vaut la peine d'être pris. De plus, chaque force possède désormais un puissant système de défense qui se déclenche dès qu'un Labo de combat est construit et placé.

Centrale électrique civile

Les centrales électriques civiles ressemblent aux centrales électriques créées par chacune des trois armées. Si l'un de vos ingénieurs parvient à en prendre une, vos réserves en électricité s'en trouveront considérablement améliorées.

Atelier

Une fois prise par un ingénieur, cette structure commence automatiquement à réparer tous vos véhicules endommagés, quel que soit leur emplacement sur la carte.

Labo de recherche secret

Si l'un des vos ingénieurs prend ce bâtiment de recherche, vous avez alors la possibilité de créer une unité spéciale, impossible à construire en temps normal. Il se peut que vous puissiez alors construire des unités alliées, soviétiques et même de Youri, quelle que soit l'armée que vous contrôliez !

Champ de force

Chaque armée dispose d'un système de défense supplémentaire appelé "champ de force". Ce dispositif commence à se charger dès que vous placez votre labo de combat. Une fois son chargement terminé, le champ de force peut être utilisé sur n'importe quelle structure ou groupe de structures ami, dont celles d'un allié. Une fois utilisé, le champ de force rend les structures sélectionnées complètement invulnérables, même face aux attaques des super armes. Toutefois, l'utilisation d'un tel dispositif est difficilement gérable par votre centrale électrique. Lorsque vous invoquez le champ de force, votre base se retrouve dépourvue d'électricité pendant une courte période.

Espions

Les espions sont des unités furtives qui fournissent aux Alliés un avantage tactique sur leurs ennemis. Les espions peuvent pénétrer dans des bâtiments ennemis tout comme les ingénieurs. Mais à la différence de ces derniers, les espions ne peuvent pas prendre les bâtiments. En revanche, leur action change selon le bâtiment dans lequel ils entrent.

Si un espion pénètre dans...

une caserne ennemie, vos unités d'infanterie accèdent toutes au rang de vétéran.

une usine d'armement ennemie, vos véhicules accèdent tous au rang de vétéran.une centrale ennemie, il arrête temporairement la production d'énergie de l'ennemi.

un radar ennemi, il rétablit le voile pour l'ennemi.

une raffinerie ennemie, il s'empare de la moitié de la somme d'argent qui s'y trouve.

une super arme ennemie, il réinitialise le minuteur de l'arme.

un labo de combat ennemi permet de créer des unités spéciales.

Nouvelles unités et structures alliées

Les Alliés ont désormais accès à plusieurs unités uniques qui améliorent leurs chances de repousser les forces soviétiques et les sous-fifres abominables de Youri. Ils sont en plus dotés d'un bâtiment conçu spécialement pour combattre le contrôle psychique de Youri.


Caserne
GI
Ingénieur
Chien de combat
Gardien GI
Caserne
QG des forces aériennes
Soldat (Roquettes)
Commando (Marin)
Caserne
Labo de combat
Espion
Tanya
Légionnaire (Chrono)
Usine d'armement
Collecteur (Chrono)
Char d'assaut Grizzly
VCI
Transporteur furtif Nighthawk
Usine d'armement
Centre de réparation
VCM Alliés
Usine d'armement
Centre de contrôle GEM
Char GEM
Usine d'armement
Labo de combat
Char à prisme
Char Mirage
Forteresse roulante
QG des Forces Aériennes
Harrier
Chantier naval
QG des forces aériennes
Croiseur amiral
Chantier naval
Destroyer
Transport amphibie
Chantier naval
Dauphin
Porte-avions
Labo de Unités spécifiques aux pays
Etats-Unis
QG des forces aériennes
Parachutistes
Corée
Usine d'armement
Aigle noir
Allemagne
Usine d'armement
QG des forces aériennes
Char destroyer
France
Chantier de construction allié
QG des forces aériennes
Super canon
Grande-Bretagne
Caserne
QG des forces aériennes
Sniper

Gardien GI

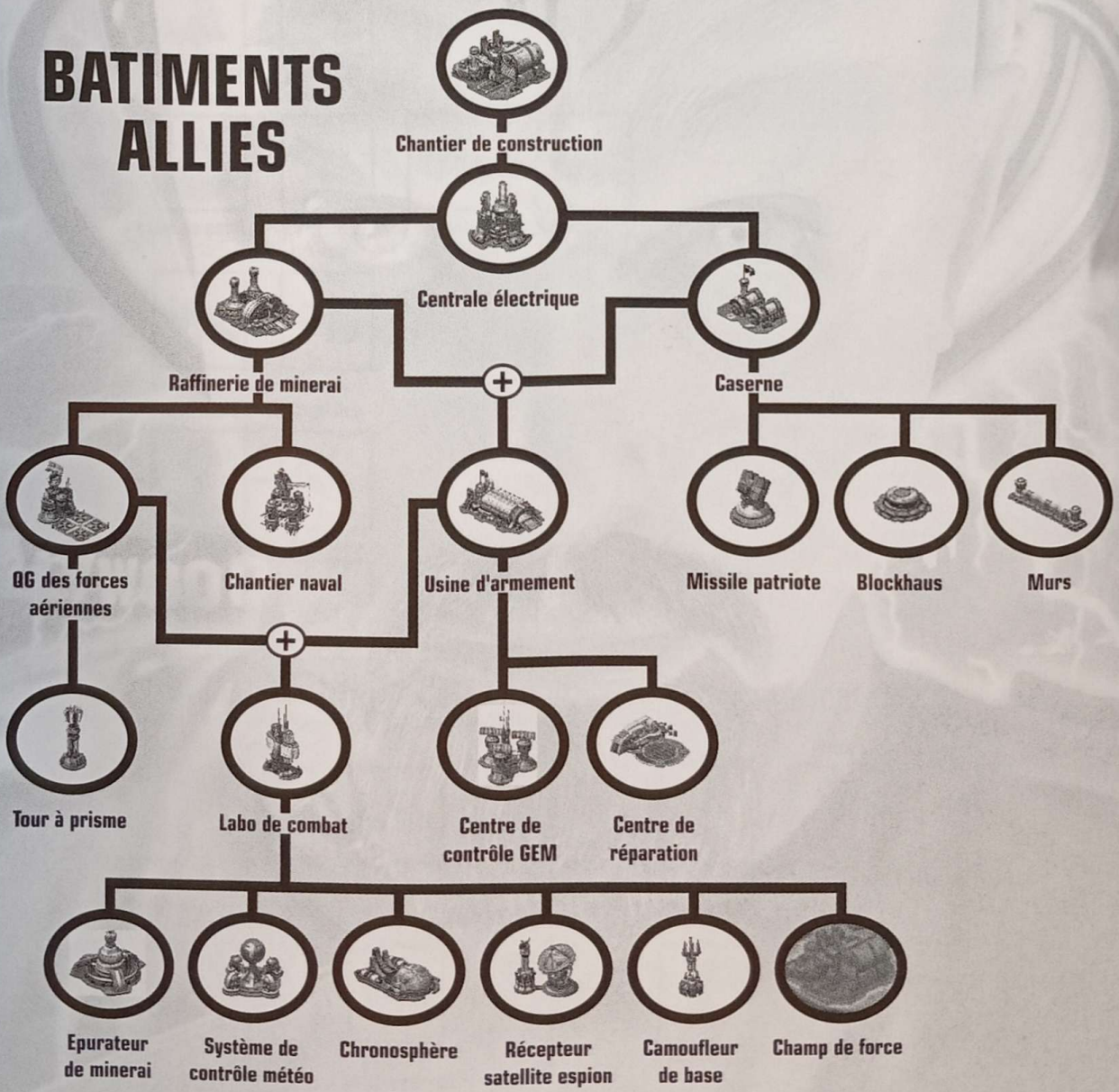
Tout comme un GI classique, le gardien GI tire à l'aide d'une puissante mitrailleuse depuis une position debout. Lorsqu'il est déployé, le gardien GI ne peut pas se faire écraser et utilise alors une arme antichar puissante et efficace contre les véhicules et les avions. Les gardiens GI ne peuvent pas être affectés en garnison dans des structures.

Commando (Marin)

Equipés d'une mitrailleuse extrêmement puissante, les commandos (Marins) sont redoutables contre l'infanterie ennemie et peuvent également se défendre contre les véhicules. Tout comme Tanya, les commandos (Marins) se servent de charges de C4 pour faire exploser les structures ennemies.

Char GEM

L'atout majeur du char GEM est que Youri ne peut pas prendre son contrôle puisqu'il n'a pas de conducteur humain. Les chars GEM sont dotés d'un équipement aéroglisseur, ce qui leur permet de traverser des étendues d'eau. Vous pouvez créer des chars GEM dès que vous avez construit un centre de contrôle GEM. Ils cessent de fonctionner s'ils ne sont plus ou très faiblement alimentés en énergie.



Forteresse roulante

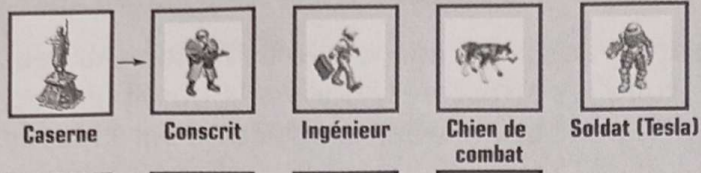
Cette construction massive parcourt le champ de bataille, écrase l'infanterie, les véhicules (même les chars) et les murs avec une facilité déconcertante. Vous pouvez placer jusqu'à cinq unités d'infanterie dans une forteresse roulante. Ces unités d'infanterie peuvent bien entendu tirer depuis les nombreux postes de cette machine, ajoutant à son pouvoir destructeur.

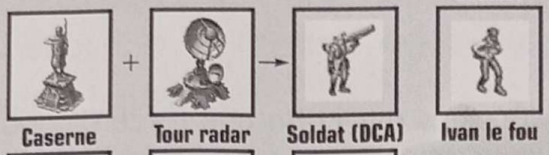
Centre de contrôle GEM

Comme mentionné précédemment, le centre de contrôle GEM permet aux Alliés de construire des chars GEM. Ce bâtiment ne peut être construit avant la production et l'installation d'une usine d'armement alliée. Il cesse de fonctionner s'il n'est pas ou très peu alimenté.

Nouvelles unités et structures soviétiques

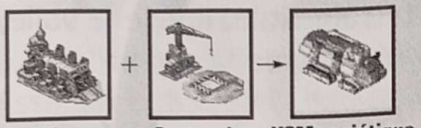
Youri ayant quitté l'Union Soviétique en emmenant toutes les unités dont il contrôlait l'esprit, les ingénieurs soviétiques ont développé plusieurs nouvelles unités d'infanterie et véhicules pour compenser (et mieux encore) cette perte. En outre, Youri est parti avec la technologie du psycho-radar et des cuves de clonage, laissant des espaces vacants dans l'arsenal soviétique. De nouvelles structures ont donc été conçues pour combler ces manques de la défense soviétique.

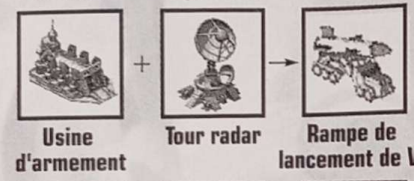




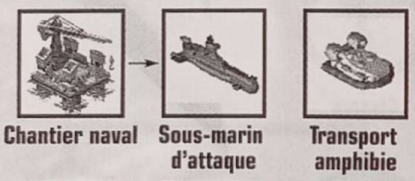














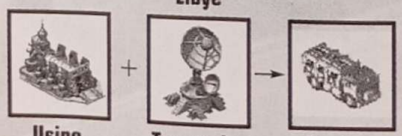


Unités spécifiques aux pays

Russie



Libye



Irak



Cuba



Boris

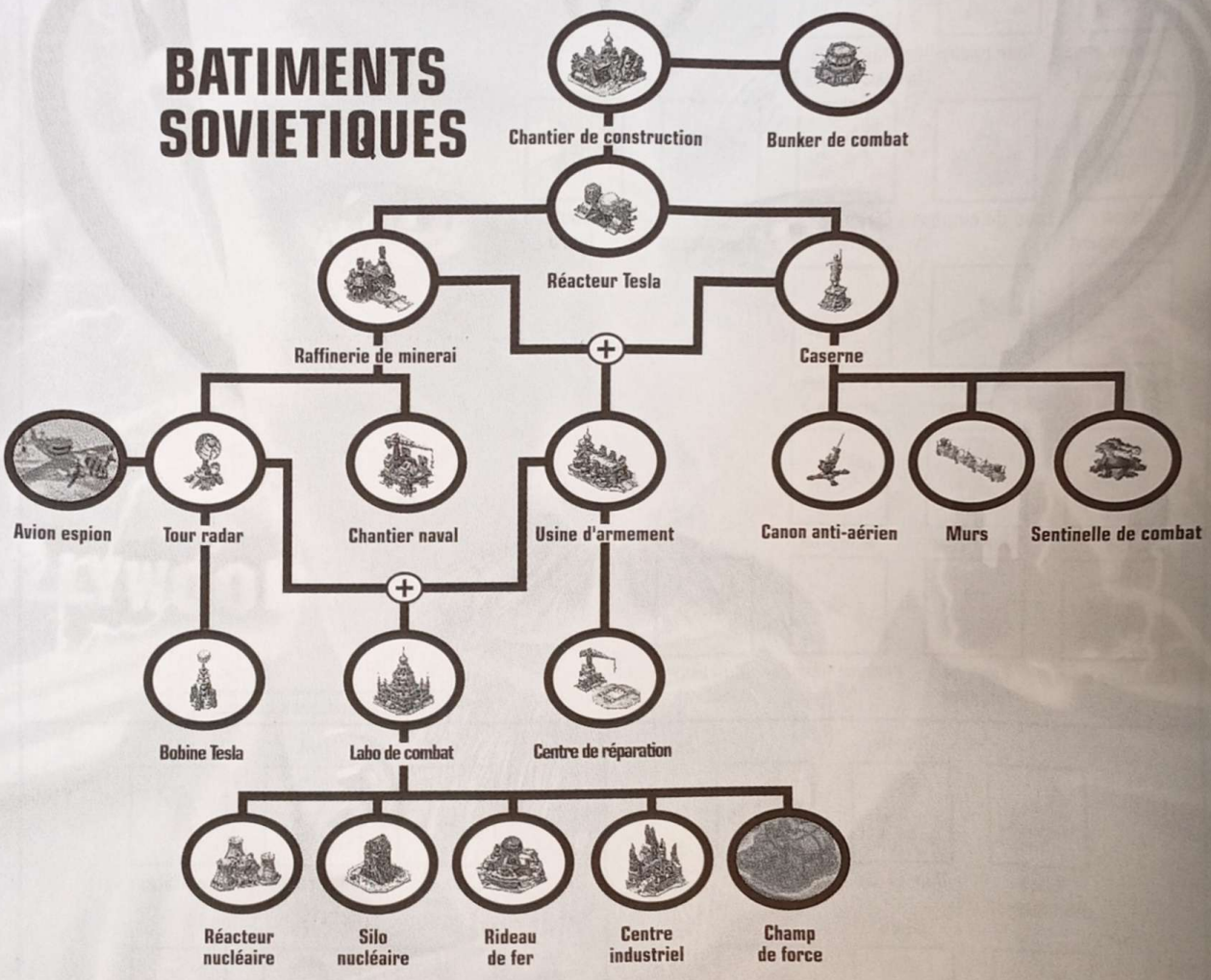
Boris est redoutable contre l'infanterie, grâce à sa cadence de tir rapide. Au lieu d'utiliser des charges de C4 pour détruire les structures, Boris a la possibilité de demander une frappe aérienne de MIGs pour bombarder la structure sur laquelle il dirige son laser.

Hélicoptère lourd

Avec la création de l'hélicoptère lourd, les Soviétiques ont enfin une force d'appui aérien digne de ce nom. Lorsqu'il est dans les airs, le véhicule garde sa mobilité et son efficacité contre les unités d'infanterie ennemies. Lorsqu'il est déployé, l'hélicoptère lourd atterrit et utilise son arme redoutable pour détruire rapidement des bâtiments et des cibles immobiles à très longue portée.

Avion espion

Lorsque les Soviétiques installent un radar, ils commencent immédiatement le développement d'un nouvel avion espion. Dès qu'il est prêt, l'avion espion peut être déployé partout sur la carte. Dès qu'il survole le terrain cible, il lève le voile, permettant aux Soviétiques de découvrir de nouvelles régions de la carte.



Bunker de combat

Cette nouvelle structure défensive ne dispose en fait d'aucune défense particulière mais peut accueillir des conscrits qui lui confèrent une remarquable puissance de feu. Lorsque ceux-ci se trouvent dans le bunker de combat, ce dernier fonctionne exactement comme un bâtiment de garnison. Comme il s'agit d'une structure soviétique, le bunker de combat peut être réparé aussitôt qu'il est endommagé.

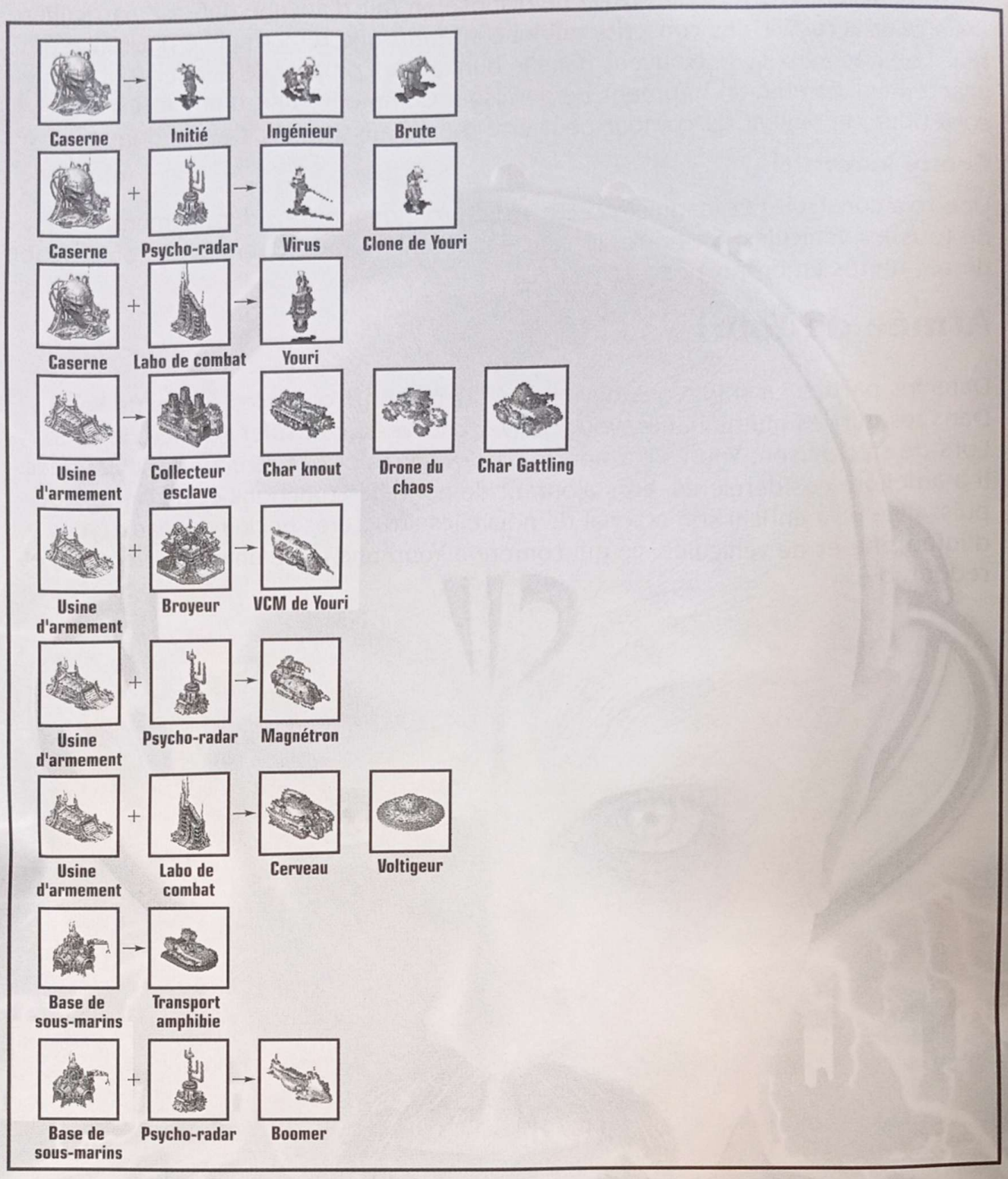
Centre industriel

Une fois construite et installée, cette structure diminue considérablement le coût de tous les véhicules. En outre, le centre industriel réduit le temps de construction de ces unités en proportion.

Armée de Youri

Dans les parties en solo, vous devez généralement affronter les forces de Youri. Dans les parties multijoueurs, vous pouvez choisir de contrôler l'armée de Youri. Lors de sa trahison, Youri s'est approprié des unités et des structures soviétiques. Il a amélioré ces dernières, en y ajoutant de nouvelles fonctions et davantage de puissance et a enrichi son arsenal de nouvelles structures et de nouveaux types d'infanterie et de véhicules, ce qui confère à Youri une force unique, diversifiée et redoutable.

Unités de Youri



Les unités de Youri allient puissance, finesse et sournoiserie. Grâce aux technologies psychiques et génétiques, le joueur qui incarne Youri peut rapidement acquérir des technologies ennemies et contraindre des civils et même des animaux sauvages à servir sa cause.

Initié

Unité d'infanterie de base de l'armée de Youri, les Initiés utilisent leur pouvoir de contrôle psychique comme arme. Comme les GI et les conscrits, les Initiés peuvent être affectés en garnison dans des bâtiments civils.

Ingénieur

Les ingénieurs de Youri sont identiques à ceux des Alliés et des Soviétiques.

Brute

L'unité d'infanterie antichar de Youri s'appelle la "brute", un monstre génétiquement modifié conçu pour écraser tout ce qui se trouve sur son passage. Les chiens évitent les brutes et ne les attaquent jamais.

Virus

Cette unité d'infanterie féroce dispose d'un fusil à longue portée, capable de tuer n'importe quelle unité d'infanterie d'un seul coup. Pire, la victime n'est pas tuée par une balle mais par une toxine puissante qui libère un résidu dangereux. Ce dernier endommage par la suite toute unité d'infanterie qui entre en contact avec le nuage toxique laissé par la victime du virus.

Clone de Youri

Cette unité apparemment sans défense, possède un cerveau modifié, très développé, qui lui permet de prendre le contrôle de la plupart des unités ennemies. Alors que les collecteurs, les chiens de combat, les cerveaux, les clones de Youri, les unités uniques (héros) et toutes les unités volantes sont immunisées contre le contrôle psychique du clone de Youri, toutes les autres unités risquent d'être prises et enrôlées de force dans les troupes de Youri. Lorsqu'il est confronté à de nombreuses unités d'infanterie, un clone de Youri peut être déployé et créer une vaste vague psychique, qui blesse ou tue l'infanterie située à proximité. Cette unité est identique au vlone de Youri que possède l'armée soviétique dans Command & Conquer Alerte Rouge 2.

Youri

Pour contrer Tanya et Boris, Youri n'a rien trouvé de mieux que lui-même. Installé sur un gigantesque char volant, Youri est une unité bien plus puissante et redoutable que le clone de Youri. Comme les autres héros, Youri ne peut pas être écrasé par des véhicules, se régénère automatiquement et est immunisé contre le contrôle psychique. Comme ses clones, Youri peut prendre le contrôle de la plupart des véhicules et des unités d'infanterie ennemies, ainsi que de la plupart des bâtiments ennemis, ralliant même à sa cause les défenses ennemies. En outre, Youri possède une puissante attaque de vague psychique qui élimine instantanément l'infanterie située dans sa zone d'effet et blesse même les unités à l'extérieur du rayon immédiat de l'explosion. Youri maîtrise mieux les effets de cette arme que ses clones car lorsqu'il lance cette attaque, il n'endommage pas les alliés.

Char knout

Le char knout est le char de base de Youri, comparable au char Grizzly des Alliés et au blindé Rhino des Soviétiques. Comme ses homologues, il est conçu pour les batailles de blindés.

Drone du chaos

Une fois déployé, ce petit véhicule libère un nuage de toxines hallucinogènes qui rend fou les ennemis. La puissance des attaques de ces unités déchaînées est considérablement amplifiée et elles visent automatiquement les unités amies avant d'attaquer les ennemis.

Char Gattling

Si les Alliés disposent de la technologie du prisme et les Soviétiques du Tesla, les ingénieurs de Youri ont développé le Gattling. Le char Gattling est équipé de mitrailleuses jumelées de calibre 50 qui offrent une cadence de tir élevée, envoyant une pluie de balles qui déchiquètent l'infanterie et les unités aériennes ennemies en un rien de temps. L'une des caractéristiques originales de cette arme est que, plus elle tire longtemps, plus les canons tirent vite et les dégâts augmentent. C'est pour cela que les chars Gattling sont particulièrement efficaces dans les combats prolongés.

VCM

Le VCM de Youri est identique à ceux que possèdent les Alliés et les Soviétiques, sauf lorsqu'il est déployé car il crée alors un chantier de construction de Youri.

Magnétron

Une fois déployée face à des véhicules, cette arme exceptionnelle libère un puissant champ magnétique qui soulève le véhicule ennemi, l'attirant vers les forces de Youri où il peut ensuite être contrôlé psychiquement. De plus, le magnétron peut provoquer des dégâts considérables aux bâtiments en leur envoyant un rayon magnétique puissant. Le principal inconvénient du magnétron est qu'il est virtuellement sans défense contre l'infanterie ennemie, puisqu'il ne possède pas d'arme efficace contre elle et n'a pas la possibilité de les aimanter pour les rapprocher de ses troupes de soutien.

Cerveau

L'une des autres nouveautés issue de la technologie du contrôle psychique de Youri est le véhicule cerveau qui est capable de contrôler l'esprit d'un grand nombre d'unités ennemies en même temps. Toutefois, cette unité ne peut pas s'empêcher de prendre le contrôle d'unités ennemies supplémentaires. Et lorsque cette unité dépasse le nombre limite, elle tombe en panne et s'autodétruit, libérant ainsi toutes les unités précédemment prises.

Voltigeur

Le voltigeur est une unité puissante, capable de semer une grande confusion à l'intérieur d'une base ennemie. Son petit laser est efficace contre l'infanterie, y compris contre les soldats (Roquettes) alliés et peut également occasionner des dégâts substantiels aux véhicules et aux bâtiments. Plus important encore, lorsqu'un voltigeur est placé sur une centrale électrique ennemie, il coupe aussitôt l'alimentation en énergie de toute la base. Les voltigeurs peuvent également être positionnés sur des raffineries ennemies, afin de vampiriser les ressources ennemies pour nourrir les efforts de guerre de Youri. Un voltigeur placé sur une structure défensive nécessitant de l'énergie met rapidement cette structure hors service.

Transport amphibie

Les transports amphibies de Youri sont identiques à ceux que possèdent les armées alliée et soviétique.

Boomer

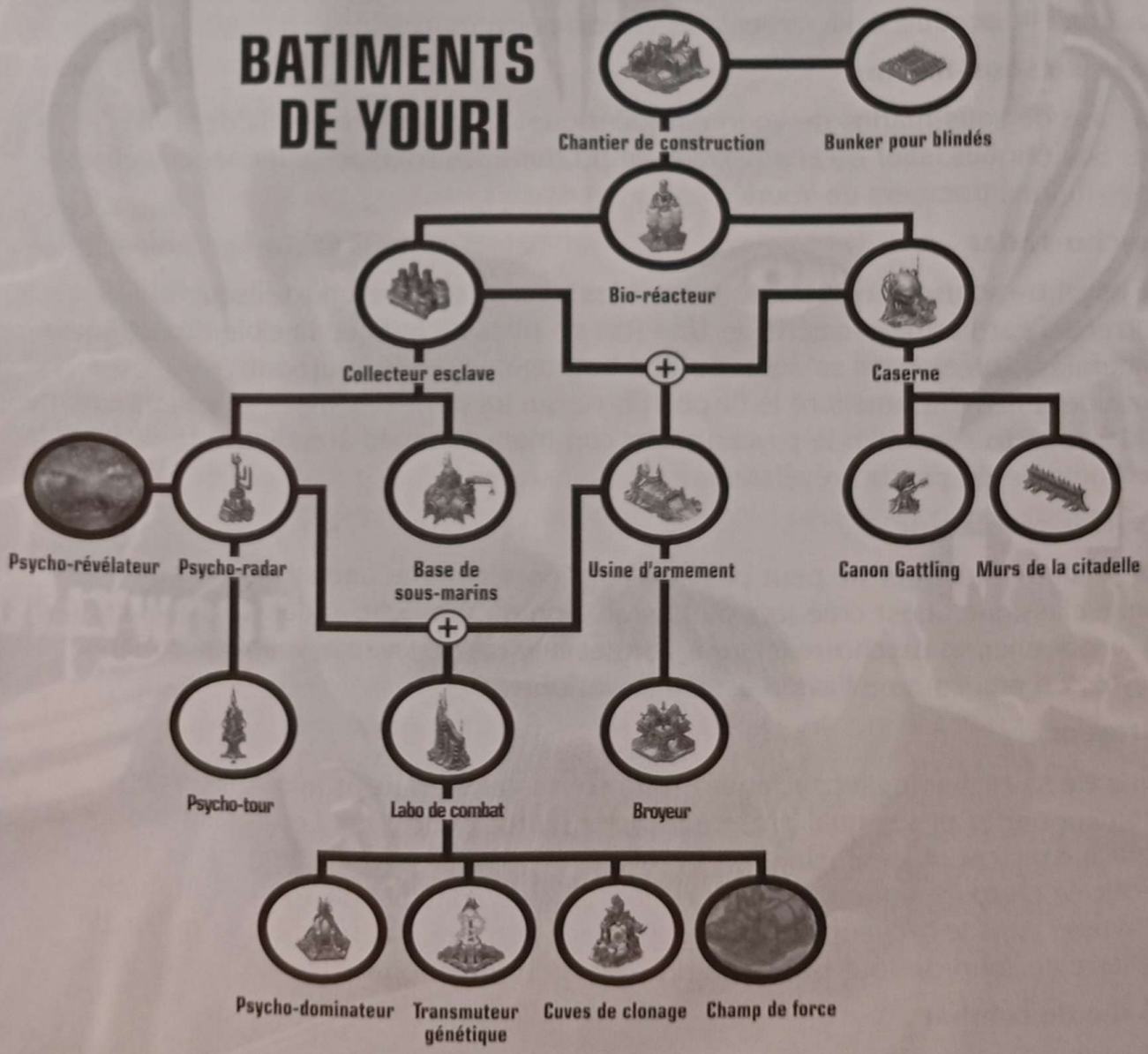
Tout comme les sous-marins Typhon soviétiques, le boomer est une unité furtive, capable de se rapprocher d'une position ennemie sans se faire repérer. Le boomer est également capable de lancer de redoutables torpilles sur d'autres unités ennemies navales. Toutefois, ce sont ses missiles balistiques qui sont utilisés pour atteindre des cibles terrestres et qui font du boomer une unité si redoutée.

Structures de Youri

Si l'armée de Youri possède quelques structures identiques à celles des Alliés et des Soviétiques, elle dispose de plusieurs bâtiments originaux qui offrent à Youri une excellente assise défensive de ses bases combinée à une remarquable puissance de destruction.

Chantier de construction

Le chantier de construction de Youri est identique à ceux des Alliés et des Soviétiques, sauf qu'il permet à Youri de construire des bâtiments différents.



Bio-réacteur

Le bio-réacteur est la principale source d'énergie de Youri. Lorsqu'il y a pénurie d'énergie, les unités d'infanterie peuvent être placées à l'intérieur du bio-réacteur. Chacune augmente alors considérablement la quantité d'énergie produite. L'infanterie peut sortir du bio-réacteur à tout moment et elle est libérée automatiquement en cas de destruction du bio-réacteur.

Collecteur esclave

Au lieu de dépendre d'un collecteur classique, l'économie de Youri fait appel à un collecteur esclave. La structure se déploie entièrement près d'une mine et y libère des esclaves qui doivent rassembler du minerai. Lorsqu'il est mobile, un collecteur esclave endommagé est capable de s'auto-réparer, et lorsqu'il est déployé, la structure peut être réparée en y envoyant un ingénieur. Tout esclave tué par l'ennemi est automatiquement remplacé par le collecteur esclave.

Caserne

La caserne de Youri est identique à celles des Alliés et des Soviétiques, sauf qu'elle produit évidemment les unités d'infanterie de Youri.

Usine d'armement

L'usine d'armement de Youri est identique à celles des Alliés et des Soviétiques, sauf qu'elle produit évidemment les véhicules de Youri.

Base de sous-marins

La base de sous-marins de Youri est identique aux chantiers navals des Alliés et des Soviétiques, sauf qu'elle permet de produire les transporteurs aériens et les sous-marins boomers de Youri.

Psycho-radar

Le psycho-radar de Youri possède tous les pouvoirs du psycho-senseur, utilisé autrefois par l'armée soviétique. Une fois en place, il indique la cible des attaques ennemies situées dans sa zone d'effet. Les ingénieurs de Youri ont considérablement amélioré le dispositif, ce qui lui permet d'agir également comme radar. Une fois installé, le psycho-radar commence immédiatement à développer la technologie du psycho-révélateur.

Psycho-révélateur

Le psycho-révélateur ne peut pas être considéré comme une structure ou une unité classique, il est créé lors de l'installation d'un psycho-radar. Lorsqu'il est prêt à fonctionner, le psycho-révélateur permet à Youri de lever le voile sur un large rayon, un peu comme l'avion espion soviétique.

Broyeur

Grâce à sa technologie psychique, Youri se retrouve souvent avec un certain nombre unités prises qu'il préfère recycler plutôt qu'utiliser. Le broyeur a donc été conçu dans cet objectif. Une fois en place, le broyeur permet de recycler tout véhicule ou toute unité d'infanterie alors sous le contrôle de Youri. Toute unité envoyée dans le broyeur est immédiatement détruite, augmentant le trésor de guerre de Youri de tout ou partie du coût de production de l'unité.

Labo de combat

Le labo de combat de Youri permet de produire des unités et structures avancées, à la manière des labos de combat allié ou soviétique.

Murs de la citadelle

Les murs de la citadelle de Youri sont semblables aux murs utilisés par les Alliés et les Soviétiques. Ils sont conçus pour protéger les structures vulnérables ou fragiles.

Bunker pour blindés

Une fois en place, cette structure ne dispose d'aucune méthode de défense spécifique. Toutefois, tout véhicule à tourelles, exception faite du magnétron, peut être placé en garnison à l'intérieur du bunker pour blindés, lui conférant ainsi défense et puissance de feu supplémentaires.

Canon Gattling

Cette structure défensive agit selon les mêmes principes que le char Gattling, avec un tir soutenu entraînant une augmentation des dégâts et de la confusion. Cette arme est toujours efficace contre l'infanterie, quelle que soit la vitesse de tir de ses canons.

Psycho-tour

La psycho-tour contrôle automatiquement l'esprit des premières unités qui arrivent à sa portée et les retourne ainsi contre leurs anciens "amis". Ces unités sont entièrement contrôlables et peuvent être envoyées au combat ou au broyeur. Lorsqu'elle atteint sa limite d'unités contrôlables, la psycho-tour ne possède plus aucun moyen de défense.

Cuves de clonage

Chaque fois qu'une nouvelle unité d'infanterie est créée dans une caserne, un clone de cette unité est produit gratuitement dans les cuves de clonage.

Transmuteur génétique

La première des super armes de Youri n'est autre que le transmuteur génétique. Une fois prêt et déployé, ce dispositif transforme en brutes toutes les unités ennemies situées dans sa zone d'effet. Les unités ennemies et amies sont pareillement affectées par le transmuteur génétique et se transforment donc toutes en brutes sous le contrôle de Youri. Les chiens de combat ainsi que toutes les bêtes (y compris les dauphins et les pieuvres géantes) ne sont pas transformées en brutes par le transmuteur génétique ; elles sont tuées, tout simplement.

Psycho-dominateur

Une fois prête à fonctionner et à être déployée, cette arme libère une grande explosion d'énergie psychique qui transfère à Youri le contrôle de toutes les unités présentes dans sa zone d'effet. Ces nouveaux éléments apportés à l'armée de Youri peuvent être envoyés au combat ou bien dans la base de Youri pour un passage éclair dans le broyeur ou le bio-réacteur. Les unités généralement immunisées contre le contrôle psychique ainsi que les unités en garnison, sont insensibles aux effets du psycho-dominateur. Lorsqu'une unité est prise par le psycho-dominateur, son esprit ne peut plus jamais être contrôlé. Les explosions psychiques du psycho-dominateur endommagent également les structures situées à proximité.

L'équipe du jeu Alerte Rouge 2 : la revanche de Youri

Production

Producteurs exécutifs : Mark Skaggs, Wayne Townsend
Producteur : Frank Hsu
Producteur associé : Julio Valladares
Coordination de la production : Julie Brugman

Conception

Directeur de la conception : John Hight
Concepteurs principaux : Todd Owens, Dustin Browder
Concepteurs : Eric Beaumont, John Lee, Bryan Wiegele, Bryan Hansen
Conception supplémentaire : Brett Sperry
Scénario : Design Team

Programmation

Directeur technique : Michael S. Booth
Programmeurs : Graham Smallwood, Geoff Finger
Directeur technique du jeu en ligne : Jeffrey Brown
Programmeurs réseau : Matt Campbell, Bryan Cleveland,Chris Huybregts,Steve Tall, Denzil Long,Greg Underwood
Programme d'installation : Maria del Mar McCready Legg
Programmation supplémentaire : Tommy Rolfs

Infographie

Responsable de l'infographie : Phil Robb, Josh Taylor
Infographistes : TJ Frame, Tom Baxa
Modèles : Todd Williams, Sean Keegan, Jason Hasenauer, Larry Mast
Animation : Jason Zirpolo
Interface : Rose Kang
Conception artistique supplémentaire : Chris Ashton, Khanh Nguyen, Ido Magal

Séquences cinématiques

Directeur infographie : John Hight
Directeur artistique infographie : Cris Moras
Infographistes : Insun Kang, Michael Jones
Séquences infographiques supplémentaires : Patrick Perez & Potbelly Goblin, Inc., Shant Jordan & Wandering Eye, Inc.

Son

Responsable de la conception du son : Mical Pedriana
Conception du son : David Fries
Bande originale : Frank Klepacki

Equipe de production vidéo

Producteur & directeur de la supervision : Donny Miele
Directeur : Joseph Kucan
Scénario : Wynne McLaughlin
Editeur : Curt Weintraub
Responsable effets visuels : Kevin Becquet
Production enregistrement et son des séquences cinématiques : Dwight Okahara, Paul Mudra
Directrice de la distribution : Marilee Lear, CSA
Supervision effets visuels : Chuck Carter
Décors virtuels : Bob Marker, Chuck Carter, Margo Angevine, Miles Ritter
Compression vidéo : Tim C. Fritz
Directeur de la photographie : Kurt Rauf
Chef électricien : Stuart Bicknell
Chef machiniste : Jeff Milesky
Machiniste : Jeremy Settles
Perchiste : Richard Rasmussen
Enregistrements bruitages : David E. Nelson, Outpost Studios
Ingénieur bruitages : Diane Langolis

Coordinateur de la construction : Bobby Z
Charpentier : Daniel Miller
Assistant du charpentier : Jerry Garcia
Décorateur : Kari Nowell
Accessoiriste : Cliff Bernay
Assistants de l'accessoiriste : Giovanni Tartaglia. James Walsh
Responsable maquillage : Ron Wild
Responsable coiffure : Karen Stephens
Coiffure : Cindy Chamberlain, Sung Park
Assistante maquillage : Peggy Hanna
Costumes : Tracy Bohl
Assistants costumes : John Stone. Sergio Kiss
Coordination de la production : Kim Houser
Assistant de coordination : Ramiro Gomez
Assistants de production : Estaban Matinata, Nicholas Savalas, Patience Becquet, Susan Simone
Supervision du script : Mark Thomas
Téléprompteur : David Washburn
Opérateurs : Bob Kertesz, Blue Screen, LLC
Infographiste concept : Chuck Wojtkiewicz
Storyboard : Jeff Parker
Lecteur : Finley Bolton

Distribution

Youri : Udo Kier
Président Dugan : Ray Wise
Tanya : Kari Wurher
Général Carville : Barry Corbin
Romanov : Nicholas Worth
Lieutenant Eva : Athena Massey
Lieutenant Zophia : Aleksandra Kaniak
Professeur Einstein : Larry Gelman
PDG MassiveSoft : Rick Ginn
Officiers soviétiques : Alexander Moiseev, Andrei Skorobogatov, Igor Jijikine
GI alliés : Brett Logan, Lamar Lucas, Michael Rouleau, McKenzie Woodcock
Gardiens de prison : Anrian Vanderwalt, Sly Smith
Services secrets : Robert Garretson, Spike Measer
Assistants à la Maison Blanche : Al Conahan, Eugene Harris, Matt Mooney, Peter Conklin, Rosie Heeter
Généraux de l'Air Force : Dave Crockett, Robert Eustice
Généraux de l'armée : Bruce Mastracchio, Sylvester Smith
Amiral de la marine : Michael Pfleegor
Brancardier : Wayne Young
Serveuse au Maroc : Cezette Gregory
Danseuse du ventre : Laura McDonald
Commando soviétique : Elena Nekrassova

Voix

Andrew Ableson, Billy Pope, Diane Michelle, Elya Baskin, Hamilton Camp, Joe Nipote, John DiCrosta, John Francis, Keith Szarabajka, Marcello Tubert, Mari Weiss, Mark Worden, Patrick Pinney, Phil Morris, Quinton Flynn, Sherman Howard, Steve Vinovich, Vanessa Marshall, Wesley Mann, David Fries, Adam Greggor, Stuart Nesbit, Grant Albrecht, Michael Bell, Douglas Rye, Gregg Berger, Glenn Burtis, Julie Brugman, Sam McMurray, Stefan Marks, Adoni Maropis, Andy Milder, Phil Proctor, Gustavo Rex, Neil Ross, Douglas Rye, Heidi Shannon, Phil Tanzini, John Vernon, Douglas Rye
Toute ressemblance avec des voix célèbres n'est que pure coïncidence.

Contrôle qualité

Direction CQ : Glenn Sperry
Supervision CQ : Lloyd "Leachy" Bell
Analyse CQ senior : Doug "Falcon" Wilson
Analyse CQ : Ben Galley
Spécialiste installation/désinstallation : Mike Smith
Responsable missions solo : Michael Ruppert
Responsable missions multijoueurs : Steve Shockey
Spécialistes : Chris Blevens, Shane Dietrich, Thomas Quitoni
Techniciens senior : Beau "Supertech" Hopkins
Saisie des données : Rhoda Anderson
Evaluation des bugs : Chad Fletcher

Testeurs CQ/Las Vegas : Alex Colom, Brandon Aanderud, Brian Dilley, David Nygren, David Reese, David Russell, DeMarlo Lewis, Frank Yoder, Gregory Devore, Jason Campbell, Jason Renfroe, Jeremy Perkowski, Jon Jett, Jonathan Craig, Joseph Perry, Josh O'Bryan, Justin Lewis, Justin Reckling, Michael Sloan, Michael Lofti, Michael Ward, Nicholas Sherba, Richard Rassmusen, Shawn Mathews, Steve Lawton, Steve Tarantino, Thomas Riccardi, Tim Villaverde, Tony Castle
Testeurs CQ/Pacifique : David Fleischmann, Gavin Simon, Greg Baldwin, Greg Black, Jim Corbin, Jon Goudrault, Michael Jorgensen, Samuel Luk

Marketing

Vice-présidente du marketing : Laura Miele
Chef produit marketing : Aaron Cohen
Responsables relations publiques : Amy Farris, Michael Shelling
Directrice des services graphiques : Victoria Hart
Directeur du site : Ted Morris
Infographistes du site : Jordan Robins, Greg Casey
Responsable de la communauté du site : Chris Rubyor
Conception graphique : David Lamoreaux
Assistante marketing : Wanda Flathers
Manuel : Stephen Honeywell

Assistance

Directeur des opérations : Shawn Ellis
Responsable SIG : Wayne Hall
Techniciens SIG : Glenn Burtis, Mick Love
Directrice des ressources humaines : Christine Lundgren
Assistance administrative : Tanya Pereira, Crystal Tucker
Assistance juridique : Jennifer Hoge

Nous remercions tout particulièrement Brett Sperry, Louis Castle, Steve Wetherill, Bing Gordon, Luc Barthelet, Harvard Bonin

Localisation

Responsable localisation (Studios Westwood) : Thilo W. Huebner

Corée

Responsable localisation : Chan Park
Coordinateurs localisation : Justine Kim, Andrew Kim
Traduction : Chan Park, Justine Kim
Studio d'enregistrement et de numérisation : Junco Multimedia Studio
Ingénieur du son : Yeajun Hwang
Responsable du département : Jungwon Hwang
Directeur du marketing : Michel Kim
Chef produit : Richard Kwon
Voix : Jungmi Bae, Myunghwa Cha, Sujung Ham, Gwang Chang, Haemoo Yuh, Wankyung Seong, Hobi Chang, Inseong Oh, Dongkyun Yuh, Yunghee Byun, Hoseop Won, Jangwon Lee, Yongjun Jeon, Kwongjae Seo, Yunseok Seo, Sujoong Kim
Testeurs niveaux de difficulté : Changhwan Kim, Jooyeon Choi, Sooil Park, Jeongwhan Oh

Taïwan

Chef de projet localisation : Christine Kong
Responsable localisation : Jerry Lee
Coordinateurs localisation : Maxwell Peng
Traduction : Edward Hsu

Localisation Europe :

Responsable localisation logiciel : Sam Yazmadjian
Responsable audio : David Lapp
Chef de projet localisation : Nathalie Fernandez
Supervision contrôle qualité consommateurs : Linda Walker
Responsable opérations CQC Europe : Linda Walker

Responsable test CQC Europe : Jean-Yves Duret
Responsable CQC plate-formes Europe : James Featherstone
Superviseur CQC Europe : David Fielding
Responsables équipe test CQC Europe : Fabio Mastrangioli, Andrew Chung
Testeurs principaux CQC Europe : Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson
Responsable comptes : Jenny Whittle
Planning de production : James Cherry
Mise en page de la documentation et Coordination de la traduction : Abdul Oshodi
Coordination de la localisation Internet : Petrina Wallace
Coordination des ressources : Silvia Byrne
Responsables studio : Anne Miller, Phil Jones
Marketing R.U. : Rosemarie Dalton

France

Responsable localisation : Christine Jean
Coordination de la traduction : Nathalie Duret
Traduction : Around the Word
Coordination du test : Lionel Berrodier
Test de localisation : Emmanuel Delva
Enregistrements : Lotus Rose, Paris
Voix françaises : Marc Saez, Martial Le Minoux, Françoise Cadol, Sophie Riffont, Gilbert Lévy, Céline Mauge, Hervé Caradec, Gérard Dessalles, Michel Castelain, Xavier Fagnon, Jean Barney, Florence Dumortier, Serge Thiriet, Denis Boileau
Directeur du marketing : Christophe Maridet
Chef produit : Raphaele Martinon

Allemagne

Responsable localisation : Michaela Bartelt
Coordinatrice de la localisation : Bettina Bachon
Traduction : Rolf D. Busch
Coordinateur des tests : Dirk Vojtilo
Testeur LT : Marco Nuhsbaum
Studio d'enregistrement et de numérisation : Toneworx, Hambourg
Voix allemandes : Udo Kier, Marianne Bernhardt, Sven Dahlem, Till Demtröder, Klaus Dittmann, Eva Freese, Boris Freytag, Clemens Gerhard, Jörg Gillner, Eberhard Haar, Stefan Hartmann, Verena Herkewitz, Gerhart Hinze, Iris Immenkamp, Rolf Jühlich, Matthias Klimsa, Volkert Kr
Chef produit : Pete Larsen
Relations publiques : Raoul Birkhold

Service consommateurs des Studios Westwood

Dirigé par : Boyd Beasley
SDC : Mary Smith
Responsable : Tim Hempel
Représentants : Michelle Davis, Daniel Beahn

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

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 au dos de ce document, 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 mésusage, 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 dans le paragraphe "Retour après la garantie".

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

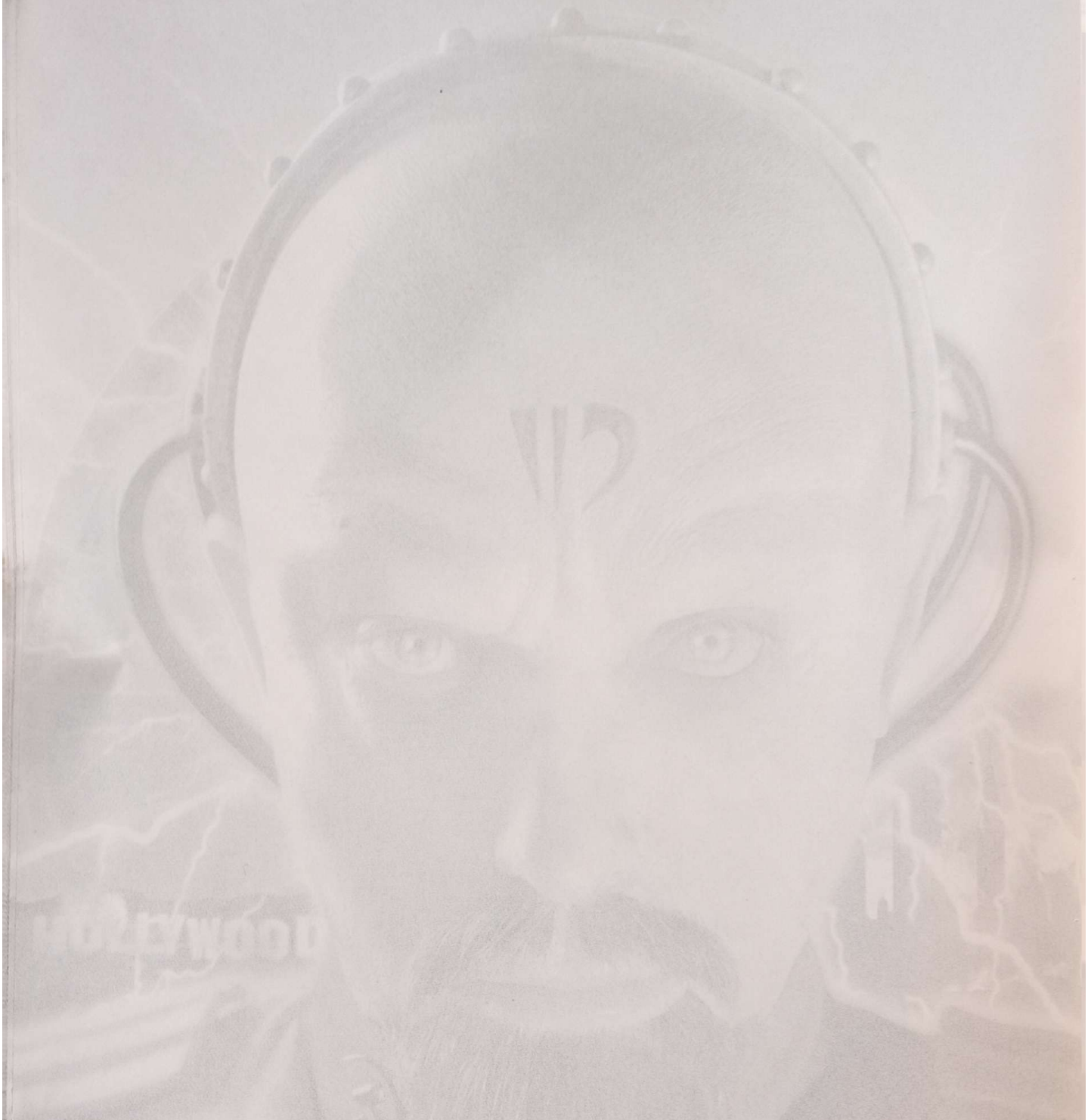
Electronic Arts France, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

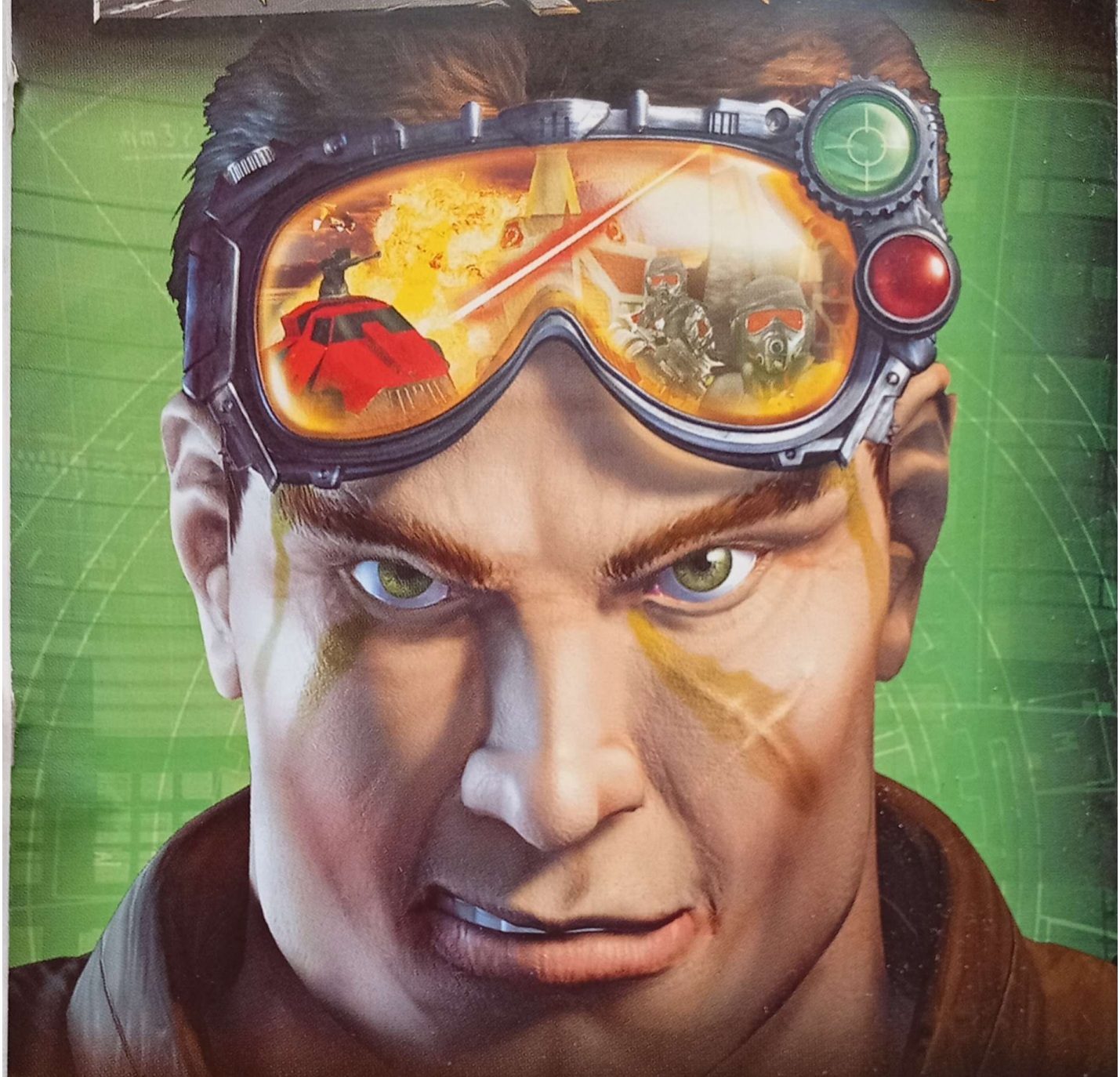
Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, composez le **08 36 68 55 15** (2,21 FF/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.



© 2001 Electronic Arts Inc. Le logo de Command & Conquer, Alerte Rouge, La revanche de Youri, Westwood Studios, EA GAMES, et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios™ et EA GAMES™ sont des marques d'Electronic Arts™.

L'histoire de La revanche de Youri est basée sur le concept original de Command & Conquer de Brett W. Sperry et Joseph Bostic.

COMMAND & CONQUER RENEGADE



SORTIE AUTOMNE 2001

WWF08803602M

Serial Number: 042610-773087-607513-9652