DISQUE ADDITIONNEL

COMMAND & CONQUER™

GENERALS

HEURE H

84

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 IMMEDIATEMENT 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.

Sous-commission du Conseil de sécurité (Résolution 1521) concernant la Global Liberation Army (GLA)

Rapport au Conseil de sécurité : rapport de situation (RAP SIT) *sur les activités de la* GLA

Document classifié

Lieu : Aral, Kazakhstan

Bien que la Chine ait pu repousser la GLA hors de ses frontières occidentales, elle n'a pas réussi à contenir l'organisation qui s'est étendue sur toute l'Asie centrale et a pénétré au Kazakhstan. Grâce à une série de victoires, la GLA a rallié des sympathisants, des alliés et des soldats parmi les milices rebelles de l'Asie centrale, ces dernières ayant des différends politiques ou idéologiques avec la Chine et les Etats-Unis. La GLA n'ayant pas été stoppée en Asie, elle est devenue une puissance militaire en Asie centrale, comme l'avait prédit la sous-commission. De plus, maintenant qu'elle a capturé le complexe du Cosmodrome de Baïkonour, elle constitue désormais une grande menace pour l'Europe.

Les Etats-Unis ont mobilisé leurs forces pour chasser la GLA de Baïkonour. Alors que les généraux américains ont qualifié l'action imminente du Cosmodrome d'opération de "nettoyage", les renseignements glanés indiquent que les Etats-Unis s'engagent dans un conflit armé de l'ampleur de celui de la guerre en Irak, survenue 25 ans plus tôt.

Les informations provenant de la région de Baïkonour sont peu fiables et ne sont d'aucune utilité pour le moment. Il se peut que la GLA soit en garnison avec un arsenal d'armes balistiques dans le complexe. Les forces présentes n'hésiteront pas à déployer de telles armes, surtout si elles se retrouvent prises au piège. Les Etats-Unis doivent agir rapidement et de manière décisive afin d'éviter des effets dévastateurs sur l'environnement, comme ce fut le cas lors de la crise au Soudan, survenue au cours de ce siècle.

En Iran, en Egypte et en Syrie, les informateurs rapportent qu'une nouvelle forme de l'anthrax, encore plus virulente, est désormais disponible sur le marché noir. Son nom de code : Gamma-anthrax. Cette souche multiplie soi-disant par deux la mortalité des précédentes formes de l'agent bactérien. Bien que peu d'éléments aient été confirmés, de nombreuses conversations téléphoniques et courriers électroniques de la GLA interceptés, convergent vers un individu se faisant appeler le “docteur Thrax”.

Le docteur Thrax, immunologiste de formation, vend des agents biologiques à la GLA depuis quelque temps déjà. On pense qu'il voyage avec une phalange de la garnison d'élite de la GLA et son influence ne cesse de s'étendre au sein de l'organisation. Nul ne sait où il se trouve.

Les équipes de reconnaissance ont permis de repérer de nombreuses unités et troupes de la GLA au niveau des terrains montagneux, situés au nord et à l'ouest du complexe de Baïkonour. Une partie de la GLA s'est échappée pour se ressaisir et les forces restantes à Baïkonour refusent de négocier. Si le docteur Thrax a bien développé le Gamma-anthrax, la GLA représente une menace encore plus grande pour les nations européennes.

La sous-commission souhaite que le Conseil de sécurité trouve une solution au problème de Baïkonour et fasse infiltrer le commandement de la GLA par quelque moyen que ce soit.

Sommaire

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection 1
Prévention des risques d'épilepsie 1

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles 1
Sous-commission du Conseil de sécurité (Résolution 1521) concernant la Global Liberation Army (GLA) 2
Introduction 4
- Caractéristiques 4

Nouvelles commandes 4
- Nouvelles commandes à la souris 4
- Autres commandes à la souris (optionnel) 5
- Nouveaux raccourcis clavier 5

Démarrage du jeu 5
Jouer à Heure H 6
Jouer aux nouvelles campagnes 6
- Vue d'ensemble de la campagne américaine 6
- Vue d'ensemble de la campagne de la GLA 6
- Vue d'ensemble de la campagne chinoise 7

Gravir les échelons 7
Distinctions 7
- Distinctions de campagne 7
- Distinctions d'escarmouche 8
- Distinctions multijoueurs 9

Nouveautés des Etats-Unis 10
- Nouvelles unités américaines 10
- Nouveaux bâtiments américains 10
- Nouvelles améliorations américaines 10
- Nouveaux pouvoirs de général américain 11

Nouveautés chinoises 12
- Nouvelles unités chinoises 12
- Nouveaux bâtiments chinois 12
- Nouvelles améliorations chinoises 12
- Nouveaux pouvoirs de général chinois ..13

Nouveautés de la GLA 13
- Nouvelles unités de la GLA 13
- Nouveaux bâtiments de la GLA 14
- Nouvelles améliorations de la GLA 14
- Nouveaux pouvoirs de général de la GLA 14

Bâtiments de recherche 15
Défi Generals 16
- Commencer le Défi Generals 16
- Général Malcolm "Ace" Granger 16
- Général Alexis Alexander 17
- Général "Pinpoint" Townes 19
- Général "Anvil" Shin Fai 20
- Général Tsing Shi Tao 21
- Général Ta Hun Kwai 22
- Docteur Thrax 23
- Général Rodall "Demo" Juhziz 25
- Prince Kassaad 26

Annexe sur le jeu en ligne* 27
Icônes des parties en ligne 27
Changements pour créer une partie en ligne 27
Tactiques en ligne 27
- L'argent avant tout 28
- Autres moyens de gagner de l'argent 28
- Défendre la base 28
- Attaquer 29
- Analyse et reconnaissance 29
- Frappes 29
- Attaque ultra-puissante 29

Classements de tournoi 30
Introduction à l'éditeur de cartes 31
Astuces pour la création de cartes 31
- A ne pas faire 31
- A faire 31

Cartes multijoueurs en dix-sept étapes 32
Règles essentielles pour les cartes multijoueurs 32
Installer et lancer des cartes multijoueurs 33
Générique 34
Avertissement 37
Garantie 38
- Garantie limitée 38
- Retour après la garantie 38

Service consommateurs 39
- Suivez les dernières nouveautés EA ! 39
- Hintline 24h/24 - Trucs et astuces 39

Introduction

L'Heure H est arrivée. Le *disque additionnel Command & Conquer™ Generals - Heure H** propose de nouvelles unités, armées et campagnes pour l'une des meilleurs ventes de jeu de stratégie en temps réel ! Bien que la GLA ait échoué lors de sa précédente campagne, elle revient sur le champ de bataille avec une quantité d'armes, de tactiques et d'objectifs inédits visant le monde civilisé, dans un futur relativement proche… Menez votre armée de la GLA, des Etats-Unis ou de la Chine à travers une série de missions encore plus corsées. Surprenez l'ennemi avec de nouvelles unités, structures et superarmes pour prendre l'avantage. Grâce au tout nouveau mode Défi Generals, vous pouvez affronter tout ou partie des neuf armées spécialisées, chacune menée par un général habile et expert dans un type de tactiques en particulier. Vous pouvez également incarner l'un de ces généraux en ligne, avec une multitude de nouvelles cartes multijoueurs et autres améliorations qui rendent l'expérience de *Command & Conquer* encore plus palpitante et meilleure que jamais !

Caractéristiques

- **Quinze nouvelles missions réparties sur trois campagnes.** De toutes nouvelles cartes sont intégrées dans trois scénarios haletants qui peuvent tous refaçonner le monde.
- **De nouvelles cartes multijoueurs.** Testez vos compétences dans *Command & Conquer* en ligne avec de nouveaux scénarios conçus pour deux à huit joueurs.
- **Défi Generals.** Mesurez vos stratégies personnelles à celles de neuf généraux IA possédant chacun leurs propres personnalité, tactiques et railleries.
- **Les dernières armes de la guerre nouvelle génération.** Les Etats-Unis, la Chine et la Global Liberation Army utilisent désormais un arsenal amélioré sur le champ de bataille.
- **De nouvelles missions inspirées des gros titres de demain.** Détruisez la flotte américaine dans la Méditerranée, supprimez une cellule dissidente au Caire, infiltrez un bâtiment des renseignements américains et envoyez des agents spéciaux capturer des armes de destruction massive !
- **Encore plus d'outils pour conquérir la planète.** Les systèmes de production d'énergie et les superarmes utilisent les micro-ondes, le laser et la technologie satellite.
- **Le moteur inégalé de Generals.** Davantage d'améliorations visuelles ajoutées au moteur de jeu pour un résultat encore optimisé.
- Pour de plus amples informations sur ce jeu et sur d'autres titres, visitez le site Internet EA GAMES™ à l'adresse www.eagames.com.

  Remarque : *Vous devez posséder *Command & Conquer™ Generals* pour jouer.

  Remarque : pour tout renseignement sur l'assistance technique, reportez-vous au Guide d'installation ci-joint.

Nouvelles commandes

Le *disque additionnel Command & Conquer™ Generals – Heure H* vous propose de nouvelles commandes afin d'améliorer votre rapidité dans les situations de combat.
Remarque : les options par défaut sont indiquées en **gras**.

Nouvelles commandes à la souris

Action	Souris
Les unités sélectionnées se dirigent en attaquant vers la destination, puis tiennent la position (optionnel).	Sélectionnez des unités et faites un double-clic sur une destination.

- **Remarque spéciale pour le Canon à particules** : pour déplacer plus rapidement sur le terrain le laser du canon à particules, faites un bouble-clic avec le bouton gauche de la souris.

Autres commandes à la souris (optionnel)

Vous pouvez paramétrer le double-clic gauche pour que les unités sélectionnées se déplacent en attaquant vers un endroit spécifié. Lorsque vous faites un double-clic sur une destination, vos unités sélectionnées se déplacent vers elle, attaquent les unités ennemies en chemin et tiennent la position une fois sur place.

- Pour utiliser la commande du double-clic dans ce but, cochez la case située à côté de Double clic pour Attaquer dans l'écran des options. Cliquez ensuite sur ACCEPTER.

  Remarque : vous pouvez également utiliser d'autres commandes à la souris.
- Pour modifier les commandes à la souris et utiliser le bouton droit comme bouton d'action, cochez la case située à côté de Configuration souris dans l'écran des options. Cliquez ensuite sur ACCEPTER.

Fonction	Action à la souris
Déplacer le curseur	Déplacer la souris
Sélectionner une unité ou un bâtiment	Cliquer
Sélectionner toutes les unités et tous les bâtiments de la zone	Cliquer et faire glisser
Sélectionner toutes les unités ou tous les bâtiments du même type.	Faites un double-clic
Action : sélectionner une unité, déplacer une unité vers la zone sélectionnée ou attaquer une unité dans la zone sélectionnée	Cliquer à l'aide du bouton droit
Les unités sélectionnées se dirigent en attaquant vers la destination, puis tiennent la position (optionnel)	Sélectionner des unités et faire un double-clic droit sur la destination

Nouveaux raccourcis clavier

Action	Raccourci clavier
Faire défiler l'écran	Touches fléchées
Sélectionner toutes vos unités à l'écran	Q (une fois)
Sélectionner toutes vos unités sur la carte	Q (deux fois)
Sélectionner toutes vos unités de combat aérien à l'écran	W (une fois)
Sélectionner toutes vos unités de combat aérien sur la carte	W (deux fois)
Créer un ouvrier de la GLA dans le poste de commandement	K

Démarrage du jeu

Lorsque vous avez installé le disque additionnel *Command and Conquer™ Generals – Heure H*, vous pouvez y accéder depuis l'interface du jeu *Command and Conquer: Generals* précédemment installé.

Remarque : pour savoir comment installer le *disque additionnel Command and Conquer Generals - Heure H*, veuillez consulter le Guide d'installation ci-joint.

Jouer à Heure H

La grande nouveauté de *Command and Conquer™ Generals – Heure H*, c'est le mode Défi Generals, qui vous permet d'affronter des armées aux tactiques et armes spécialisées, en mode Solo.
Pour lancer une partie de Défi Generals, cliquez sur SOLO dans le menu principal. Cliquez ensuite sur DEFI. Pour obtenir de plus amples informations, voir la rubrique *Défi Generals*, p. 16.
Les trois nouvelles campagnes proposent des scénarios et des environnements dans lesquels combattre les Etats-Unis, la Chine et les armées de la GLA.

Remarque : pour obtenir de plus amples informations, voir la rubrique *Jouer aux nouvelles campagnes* ci-dessous.

De nouvelles cartes multijoueurs sont disponibles via l'interface du jeu original *Command & Conquer: Generals*.

- Pour jouer à l'une des nouvelles cartes multijoueurs, cliquez sur CHOISIR CARTE dans l'écran des options de jeu multijoueur. Pour obtenir de plus amples informations, voir la rubrique *Créer une partie* dans votre manuel de *Command & Conquer: Generals*.

De nouvelles unités, structures et améliorations ont été ajoutées aux armées standard de chaque camp.

- Pour obtenir de plus amples informations sur les nouveaux éléments du camp américain, voir la rubrique *Nouveautés des Etats-Unis*, p. 10.
- Pour obtenir de plus amples informations sur les nouveaux éléments du camp chinois, voir la rubrique *Nouveautés de la Chine*, p. 12.
- Pour obtenir de plus amples informations sur les nouveaux éléments du camp de la GLA, voir la rubrique *Nouveautés de la GLA*, p. 13.

Jouer aux nouvelles campagnes

Le *disque additionnel Command & Conquer™ Generals – Heure H* comprend trois nouvelles campagnes : une pour les USA, une pour la GLA et une pour la Chine. Vous pouvez jouer aux campagnes dans l'ordre de votre choix, mais nous vous conseillons de les effectuer comme suit : USA, GLA, puis Chine.

Pour commencer une nouvelle campagne :

1. Cliquez sur SOLO dans le menu principal.
2. Cliquez sur le camp de votre choix.
3. Sélectionnez un niveau de difficulté. La scène d'introduction de la campagne commence alors.

Vue d'ensemble de la campagne américaine

Les Etats-Unis ont repoussé la GLA dans les territoires isolés de l'Asie occidentale, mais n'ont pas réussi à remporter une victoire décisive. Tandis que les proches des soldats attendent avec impatience leur retour au pays, les généraux américains sont déterminés à finir le travail. Les renseignements récupérés laissent à penser que la GLA a acquis des armes chimiques et biologiques de destruction massive, mais ces informations ne sont pas entièrement fiables. Une chose est pourtant sûre selon les experts : le nouveau commandement de la GLA va pousser l'organisation terroriste à mener une nouvelle vague d'agressions contre l'armée américaine. Les Etats-Unis doivent agir rapidement et sans concession avant que leur rage de vaincre ne se dissipe.

Vue d'ensemble de la campagne de la GLA

Les généraux américains ont été pris de court par la GLA qui traque et frappe constamment des cibles sans distinction. Les analystes pensent que la GLA recrute actuellement deux nouvelles divisions et stocke des ressources, dont probablement de nouvelles armes de destruction massive. La GLA gagne de nouveaux admirateurs et attire l'attention de la presse à chaque frappe terroriste réussie. C'est grâce à cet intérêt croissant qu'elle va pouvoir porter le coup fatal à ses ennemis.

Vue d'ensemble de la campagne chinoise

Le camp américain a grandement souffert aux frais de la GLA et les généraux chinois en sont bien conscients. Bien que la Chine ait essuyé des pertes considérables en affrontant la GLA sur ses territoires occidentaux, la frontière est désormais sécurisée. La GLA a mis à mal la suprématie de l'armée américaine, tandis que la Chine est restée en dehors des conflits récents. Cependant, au moindre signe de faiblesse de la part des Américains, les généraux chinois pourraient bien envoyer leurs chars.

Gravir les échelons

Dans *Command & Conquer™ Generals – Heure H*, vous pouvez monter en grade en détruisant des structures et des unités ennemies. Gagner de nouveaux grades vous permet également d'engranger des points de général qui peuvent être utilisés pour obtenir de nouveaux pouvoirs de général.

- **Passer aux grades 2-4 :** un point de général par grade.
- **Passer au grade 5 :** trois points de général.

Vous pouvez gagner jusqu'à sept points de général dans chaque mission.

Distinctions

Soyez victorieux sur le champ de bataille pour obtenir des distinctions de *Command & Conquer™ Generals* en modes Escarmouche et Multijoueur.

Remarque : pour remporter une victoire en modes Escarmouche ou Multijoueur, vous devez détruire toutes les unités et structures ennemies. Les défenses et les pièges explosifs ne sont pas considérés comme des explosifs.

- Vous pouvez consulter les distinctions du mode Solo dans l'écran de configuration du mode Escarmouche.

Distinctions de campagne

Icône	Distinction	Description
	Distinction de campagne USA	Terminez la campagne américaine. Soyez victorieux en jouant au niveau de difficulté le plus élevé pour gagner la médaille d'or.
	Distinction de campagne GLA	Terminez la campagne de la GLA. Soyez victorieux en jouant au niveau de difficulté le plus élevé pour gagner la médaille d'or.
	Distinction de campagne Chine	Terminez la campagne chinoise. Soyez victorieux en jouant au niveau de difficulté le plus élevé pour gagner la médaille d'or.
	Distinction de campagne Défi	Terminez le Défi Generals pour obtenir cette distinction. Soyez victorieux en jouant au niveau de difficulté le plus élevé pour gagner la médaille d'or. Pour obtenir de plus amples informations, voir la rubrique *Défi Generals*, p. 16.

Distinctions d'escarmouche

Les distinctions d'escarmouche suivantes sont distribuées selon vos statistiques globales, accumulées lors de chaque partie.

Icône	Distinction	Description
	Distinction d'endurance	Venez à bout de chaque carte d'escarmouche pour obtenir cette distinction.

- Le niveau de difficulté le plus bas que vous choisissez pour une carte détermine la médaille que vous gagnez en endurance.

	Distinction d'enchaînement	Remportez 3, 10, 25, 100, 500 ou 1000 victoires successives pour obtenir des distinctions d'enchaînement.

- Votre enchaînement actuel est rompu si vous perdez, quittez ou déposez les armes.

	Distinction éclair	Gagnez la partie en moins de dix minutes.
	Distinction de domination	Obtenez cette distinction en remportant 100, 500, 1000 ou 10000 parties tout au long de votre carrière dans *Command & Conquer™ Generals*.
	Distinction suprême	Venez à bout de chaque carte d'escarmouche contre un maximum d'ennemis au niveau Difficile pour obtenir la distinction suprême.
	Distinction des airs	Construisez 20 avions ou plus contre un adversaire contrôlé par l'ordinateur.
	Distinction des blindés	Construisez 50 chars ou plus contre un adversaire contrôlé par l'ordinateur.
	Distinction de l'apocalypse	Construisez les superarmes canon à particules, nuclécanon et Scuds multiples pour obtenir cette distinction.

Distinctions multijoueurs

Remarque : pour obtenir des distinctions multijoueurs, vous devez classifier les statistiques pour chaque partie. Les statistiques multijoueurs sont classifiées séparément des statistiques d'escarmouche. Pour obtenir de plus amples informations, voir la rubrique *Changements pour créer une partie en ligne*, p. 27.

Icône	Distinction	Description
	Distinction du fair-play	Pour obtenir une distinction du fair-play, vous devez avoir gagné, perdu, jeté les armes ou quitté en utilisant des suites de parties normales à un taux de 90 % pour un total d'au moins 10 parties.
	Distinction d'enchaînement	Gagnez 3, 10, 25, 100, 500 ou 1000 parties en ligne successives pour obtenir une distinction d'enchaînement.

- Votre enchaînement actuel est rompu si vous perdez, quittez ou déposez les armes.

	Distinction de domination	Obtenez cette distinction en remportant 100, 500, 1000 ou 10000 parties tout au long de votre carrière en ligne.
	Distinction des airs	Construisez 20 avions ou plus contre un adversaire humain.
	Distinction des blindés	Construisez 50 chars ou plus contre un adversaire humain.
	Distinction de l'apocalypse	Construisez les superarmes canon à particules, nuclécanon et Scuds multiples contre des joueurs humains pour obtenir cette distinction.
	Distinction éclair	Gagnez un match en moins de dix minutes contre un adversaire humain.
	Distinction d'enchaînement	Remportez 3, 10, 25, 100, 500 ou 1000 victoires successives contre des adversaires humains.

- Votre enchaînement actuel est rompu si vous perdez, quittez ou déposez les armes.

Nouveautés des Etats-Unis

Nouvelles unités américaines

Icône	Nom	Description
	Drone sentinelle	Ce véhicule furtif permet d'évaluer la situation et nécessite peu de coordination et de supervision. Lorsque le drone est amélioré, une mitrailleuse de 20 mm est déployée automatiquement contre l'infanterie et les petits véhicules.
	Char Micro-ondes	Le char Micro-ondes peut désactiver les équipements électroniques dans les bâtiments grâce à ses micro-ondes. En défense, un champ de micro-ondes frappe l'infanterie.
	Vengeur	Le Vengeur, une plate-forme mobile, peut marquer les cibles aériennes et terrestres avec des systèmes de visée au laser. Lorsque les cibles sont ainsi marquées, d'autres unités des environs peuvent tirer plus vite et bénéficier d'une précision accrue. Le Vengeur peut également abattre des avions ennemis.

Nouveaux bâtiments américains

Icône	Nom	Description
	Position de tir	Dotée d'un canon de 155 mm, cette petite position de tir peut engendrer des dégâts considérables à longue distance. Si des ennemis parviennent à éviter le barrage, ils peuvent toutefois être assez affaiblis pour être vaincus par les quatre fantassins postés à l'intérieur.

Nouvelles améliorations américaines

Icône	Nom	Description
	Contre-mesures	Afin de protéger leurs investissements considérables dans des systèmes d'armement aéroportés, les Etats-Unis ont développé des systèmes de contre-mesures efficaces contre les projectiles guidés par infrarouge et par radar. Tous les avions américains peuvent être améliorés avec les contre-mesures. Disponibles à l'aérodrome.
	Drone lance-missiles	Cette amélioration peut équiper la plupart des unités américaines d'un drone lance-missiles.

Icône	Nom	Description
	Combinaison NBC	Pour faire face à la menace d'attaques bactériologiques, l'infanterie américaine et autres troupes doivent porter une combinaison NBC. Bien que cette dernière ne soit pas imperméable aux toxines, elle peut protéger celui qui la revêt le temps qu'il évacue la zone infectée. Disponible au commandement tactique.
	Lignes de ravitaillement	N'importe quelle armée moderne peut être stoppée si ses lignes de ravitaillement sont entravées ou coupées. Lorsque vous obtenez l'amélioration des lignes de ravitaillement, vous augmentez la productivité des Chinook qui permettent aux unités de progresser. Disponible au commandement tactique.
	Tueurs de bunker	Même un énorme bloc de béton armé enfoui profondément sous terre ne peut faire le poids contre un Tueur de bunker bien placé. Lorsque ce dernier explose, il détruit les unités d'infanterie en garnison ou les oblige à quitter le bâtiment. Disponible à l'aérodrome.
	BAM	La bombe aéro-incendiaire massive (BAM) est une amélioration de la bombe aéro-incendiaire. Elle est conçue pour exploser à basse altitude. Les neuf tonnes d'explosifs qui s'y trouvent peuvent neutraliser des chars à plusieurs mètres avant le point de radiation maximum au sol. Disponible au commandement tactique une fois que le pouvoir de général Bombe aéro-incendiaire a été sélectionné.

Nouveaux pouvoirs de général américain

Icône	Nom	Description
	Largage de propagande	La moindre frappe affaiblit le désir de combattre de l'ennemi. Lors d'un largage de propagande dans un camp ennemi, le moral de ses troupes et leur envie de résister diminuent. Les unités ainsi touchées sont temporairement immobilisées.
	Spectre	Le spectre peut endommager tout ce qui a le malheur de se trouver dans son champ de vision. Cette plate-forme volant en petits cercles à basse altitude tire des projectiles de calibre 50 depuis les mitrailleuses multiples montées sur ses côtés. Le Spectre est équipé d'une commande manuelle permettant de viser en vol.

Nouveautés chinoises

Nouvelles unités chinoises

Icône	Nom	Description
	Poste mobile d'écoute	La Chine a développé des technologies de surveillance avancées qui peuvent être déployées dans des unités peu coûteuses sur la ligne de front. Le poste mobile d'écoute peut détecter les mouvements d'unités dans un large rayon (même ceux des unités furtives) et peut être protégé par des unités de Tueurs de char.
	Hélix	Ce gros hélicoptère peut transporter des unités d'infanterie et certains véhicules sur n'importe quel terrain. Cette plate-forme flexible peut être améliorée avec le largage de propagande, la mitrailleuse Gattling ou le bunker. Des bombes au napalm peuvent également être ajoutées pour augmenter la puissance de feu.
	Char CME	Ces contre-mesures électroniques montées sur un véhicule protègent les colonnes chinoises en progression. Un brouilleur à fréquences multiples désactive efficacement les attaques de missiles guidés ou de roquettes en les empêchant parfois d'atteindre leur cible. Son faisceau dirigé peut également désactiver les équipements électroniques des véhicules.

Nouveaux bâtiments chinois

Icône	Nom	Description
	Centre Internet	Le centre Internet peut accueillir jusqu'à huit technopirates qui sont encore plus efficaces lorsqu'ils travaillent ensemble. Il peut bénéficier des améliorations Piratage satellite 1 et 2.

Nouvelles améliorations chinoises

Icône	Nom	Description
	Mines à neutrons	Les mines à neutrons sont des armes dévastatrices contre les troupes susceptibles de réquisitionner un bâtiment protégé. Elles peuvent également neutraliser les conducteurs des véhicules. Les véhicules sans conducteur deviennent neutres et peuvent alors être réquisitionnés.
	Piratage satellite 1	Cette amélioration effectuée au centre Internet révèle tout le territoire situé autour de chaque poste de commandement sur la carte.

Icône	Nom	Description
	Piratage satellite 2	Le piratage satellite 2 du centre Internet peut exposer momentanément toutes les fréquences satellite adverses, révélant ainsi tout ce que voit l'ennemi pendant un bref laps de temps.
	Obus à neutrons	Cela fait longtemps que l'on soupçonne la Chine de posséder des obus à neutrons dans son arsenal. Ceux-ci anéantissent les troupes sans endommager les bâtiments et les unités. Les obus à neutrons sont tirés depuis le nuclécanon.

Nouveaux pouvoirs de général chinois

Icône	Nom	Description
	Tapis de bombes	Un bombardement aérien à haute altitude peut déconcerter l'ennemi et neutraliser des colonnes bien avant qu'elles n'arrivent à destination. Le tapis de bombes peut larguer des volées sur les installations ennemies.
	Frénésie	Ce pouvoir de général place les unités alliées en état de frénésie. La puissance de feu et le blindage de ces unités sont temporairement augmentés, ce qui peut influer sur l'issue du combat.

Nouveautés de la GLA

Remarque spéciale sur les émeutiers : ils ne peuvent être placés en garnison, transportés ou déplacés à travers les réseaux de tunnels. Le brouilleur GPS est inefficace contre eux.

Nouvelles unités de la GLA

Icône	Nom	Description
	Saboteur	Cette unité d'infanterie reçoit un entraînement spécial dans les domaines de la furtivité et du sabotage. Le saboteur est capable d'escalader des falaises, d'infiltrer des bases ennemies, de pénétrer discrètement dans des bâtiments et de les neutraliser. Si un saboteur entre dans un poste de commandement ennemi, tous les pouvoirs de général sont réinitialisés.
	Moto de combat	Utilisée par l'infanterie, la moto de combat est une unité de combat peu coûteuse et très mobile. Elle est idéale pour les opérations de reconnaissance et s'approprie les capacités de toute unité d'infanterie de la GLA qui la pilote.
	Van de combat	Ce van civil blindé peut transporter des unités d'infanterie sur la ligne de front. Les unités ainsi transportées peuvent tirer depuis les vitres du van de combat. Lorsqu'il est immobilisé, il sert de couverture aux troupes restantes.

Nouveaux bâtiments de la GLA

Icône	Nom	Description
	Décors	Ces dispositifs de diversion efficaces peuvent obliger l'ennemi à adopter une autre tactique ou à gâcher des ressources. Cependant, les décors peuvent être améliorés en véritables bâtiments, ce qui modifie plus encore le champ de bataille.

Nouvelles améliorations de la GLA

Icône	Nom	Description
	Chaussures renforcées	Lorsque l'on donne des chaussures aux ouvriers de la GLA, ils peuvent se déplacer plus rapidement ce qui augmente leur productivité. Disponibles sur le marché noir.
	Filet de camouflage	Vous pouvez poser un filet de camouflage sur les sites Stingers et les réseaux de tunnels pour les camoufler.
	Structures fortifiées	Cette amélioration augmente le blindage externe des structures de la GLA. Disponibles au palais.
	Mine artisanale	Cette amélioration permet aux unités rebelles de placer des charges explosives invisibles sur n'importe quel bâtiment. Les combattants ennemis qui essaient de réquisitionner l'un de ces bâtiments font alors exploser la charge. Disponible dans la caserne.

Nouveaux pouvoirs de général de la GLA

Icône	Nom	Description
	Brouilleur GPS	Le brouilleur GPS accède aux fréquences GPS et brouille les transmissions satellite sur un large rayon. Lorsque vous déployez un brouilleur GPS, les unités sont camouflées par un brouillard.
	Attaque furtive	En utilisant l'attaque furtive, la GLA peut placer une sortie de tunnel n'importe où sur la carte, ce qui permet aux troupes de frapper une base ennemie depuis l'intérieur. Les unités qui attaquent doivent être placées dans le tunnel avant d'être déployées.

Bâtiments de recherche

Les bâtiments de recherche sont localisés dans des endroits stratégiques sur le champ de bataille. Ils peuvent être capturés par votre camp pour procurer des fonctions de productivité à votre armée. Lors de parties plus longues, la capture de bâtiments de recherche peut grandement influer sur l'issue des combats.

Remarque : pour capturer des bâtiments de recherche, vous devez obtenir l'amélioration Prendre bâtiment depuis vos casernes. Pour obtenir de plus amples informations, consultez la documentation fournie avec votre exemplaire de *Command and Conquer™ Generals*.

Icône	Nom	Description
	Derrick de pétrole	Lorsque vous capturez un derrick de pétrole, vous recevez immédiatement 1000 $ et vous obtenez des revenus réguliers par la suite.
	Complexe pétrochimique	Le complexe pétrochimique réduit le coût de production de toutes vos unités.
	Hôpital	L'hôpital soigne constamment toute votre infanterie sur le champ de bataille.
	Plate-forme de réparation	La plate-forme de réparation répare constamment tous vos véhicules sur le champ de bataille.
	Plate-forme d'artillerie	La plate-forme d'artillerie ouvre le feu sur les bases terrestres ennemies situées à portée de tir.
	Plate-forme de renforts	Les avions larguent régulièrement l'un de vos types de véhicules d'assaut sur la plate-forme de renforts. Il s'agit généralement d'un char.

Défi Generals

Dans le mode Défi Generals, vous commandez l'armée d'un général composée d'unités, de bâtiments et d'améliorations spécialisés. Chaque armée dispose d'un accès plus rapide ou moins onéreux aux armes et aux bâtiments nécessaires afin de remporter la victoire avec ses propres tactiques. Chaque stratégie de général vous demande de trouver des contre-stratégies appropriées pour exploiter les faiblesses de votre adversaire.

- Certains éléments des armées standard américaine, chinoise ou de la GLA ne sont pas disponibles pour quelques-unes des armées de général. Cependant, certaines armées possèdent des unités, disponibles uniquement dans ce mode de jeu.
- Toutes les armées du Défi Generals peuvent être utilisées pour les parties de type escarmouche et en ligne.

Commencer le Défi Generals

Pour commencer une partie de Défi Generals :

1. Cliquez sur SOLO dans le menu principal.
2. Cliquez sur DEFI dans le menu Solo.
3. Choisissez un niveau de difficulté.

   Remarque : des distinctions supérieures sont décernées lorsque vous réussissez dans les niveaux de difficulté élevés. Pour obtenir de plus amples informations, voir la rubrique *Distinctions*, p. 7.
4. Sur l'écran Choisissez votre général, sélectionnez l'armée que vous allez mener au combat.

   Pour sélectionner un général, cliquez sur l'icône de cible à l'écran. Vous pouvez consulter la biographie du général en bas de l'écran.
5. Cliquez sur JOUER pour lancer une partie avec le général sélectionné. La première carte et les généraux en compétition sont alors chargées.

Général Malcolm "Ace" Granger



Général Malcolm "Ace" Granger

La carrière de pilote du général Malcolm Granger, fils d'agriculteurs de l'Iowa, a commencé à l'âge de 12 ans, lorsqu'il a emprunté le biplan de son père pour se rendre à la foire de Kansas City. Lors de la guerre en Irak, il a servi en tant que lieutenant et a gagné ses premiers galons en détruisant quatre sites SAM en un seul après-midi. Au fur et à mesure qu'il a gravi les échelons de l'Armée de l'air américaine, Granger s'est forgé la réputation de mettre en avant le rôle des avions de combat dans l'armée américaine. D'un tempérament placide et intransigeant, Granger a développé de nouvelles techniques de gestion du carburant et de déploiement des ressources lors d'opérations aériennes de grande envergure. Ces techniques ont été employées avec succès en Irak, en Afghanistan et autres théâtres d'opérations. Ses escadrons sont d'autre part réputés pour leur précision d'exécution et leur volonté farouche d'accomplir les missions qui leur sont confiées.

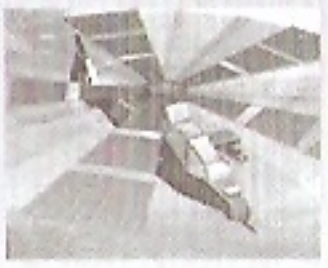
Historique

- **Camp :** Etats-Unis
- **Grade :** général 4 étoiles
- **Secteur :** Armée de l'air américaine
- **Matricule :** 08291102-HBGB
- **Garnison :** Fort Belmont, Houston, Texas, Etats-Unis
- **Tactique :** aviation

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	King Raptor	Les Raptor première génération se sont révélés des chasseurs habiles, mais au fuselage trop fin. Les modifications apportées au moteur permettent au King Raptor de bénéficier d'un fuselage plus solide et d'être mieux armé.
	Chinook de combat	Lors des campagnes précédentes contre la GLA, les Chinook n'ont pas été d'une grande efficacité. Peu capables de se défendre, les Chinook ont souvent été abattus derrière les lignes ennemies et il a donc fallu mener des opérations de sauvetage pour récupérer les survivants éventuels. Le Chinook de combat possède des portes latérales permettant à ses passagers de viser les cibles au sol.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Comanche furtif	Les hélicoptères Comanche peuvent être améliorés avec des capacités de furtivité.

Modifications de l'armée

- Tous les appareils sont pourvus de lasers défensifs.
- La production des avions et hélicoptères est moins onéreuse.
- Les Tonnerre A-10 aux niveaux 1, 2 et 3 coûtent moins en points de général.
- Le chasseur furtif est disponible dès le début.
- Le char Crusader n'est pas disponible.
- Le char Paladin n'est pas disponible.

Général Alexis Alexander



Général Alexis Alexander

Membre du département logistique lors de la deuxième guerre de Corée, Alexander a attiré l'attention de ses supérieurs grâce à sa capacité à obtenir tout ce qu'il voulait. C'est grâce à ce don qu'Alexander a obtenu une bourse et réalisé une longue carrière reconnue dans la Marine américaine. Afin de protéger les lignes de ravitaillement lors du premier conflit de la GLA, Alexander a développé des dispositifs de défense à niveaux qui empêchaient toute frappe sur ses colonnes de ravitaillement. Bien qu'il soit particulièrement doué pour la gestion des ressources, le général Alexander met un point d'honneur à en acquérir toujours plus et à les défendre lors des premières phases d'un conflit. L'armée du général ne passe à l'attaque que lorsque sa puissance de feu est supérieure et qu'elle ne peut être touchée par une contre-attaque.

Historique

- **Camp** : USA
- **Grade** : général 4 étoiles
- **Secteur** : Marine américaine
- **Matricule** : 07121969-HB
- **Garnison** : Camp Franklin, Belfast, Maine, Etats-Unis
- **Tactique** : superarmes
- **Disponibilité** : Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Patriot à Micro-ondes	La batterie du Patriot IEM libère un barrage de missiles qui peuvent envoyer une onde de choc à impulsions électromagnétiques (IEM) sur les bâtiments, les unités et les troupes.

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Aurora Alpha	Le modèle le plus récent de bombardier Aurora est équipé de bombes aéro-incendiaires. Le carburant explosif de l'Aurora Alpha explose en l'air, au-dessus de la cible, et répand du feu sur une zone considérable. L'Aurora peut atteindre des vitesses supersoniques et éviter ainsi les tirs de la DCA ennemie.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Crayons améliorés	Les améliorations apportées à la conception des crayons leur procurent une meilleure efficacité et puissance qu'avec les ressources habituelles.

Modifications de l'armée

- La production des canons à particules est moins onéreuse.
- Tous les véhicules coûtent plus cher à produire.
- Le char Paladin n'est pas disponible.
- Le char Crusader n'est pas disponible.

Général "Pinpoint" Townes

Ce génie précoce de la technologie laser dans les forces armées américaines a développé des stratégies d'attaque et de défense étendues, fondées sur les armes laser. Capitaine à 29 ans, il a été nommé à l'Académie militaire américaine en 2008 pour y enseigner ses théories. Cependant, trouvant la vie rangée trop tranquille, Townes est retourné sur le terrain en 2011. Faisant appel à des technologies laser puissantes et peu coûteuses, ainsi qu'à sa connaissance unique de ses forces et faiblesses, le général Townes a constamment été reconnu par ses supérieurs lors des simulations et des actions sur le terrain. Ce général 4 étoiles ne cesse d'étudier la technologie afin qu'elle engrange de l'énergie et améliore sa puissance. L'armée fonde de grands espoirs en lui.

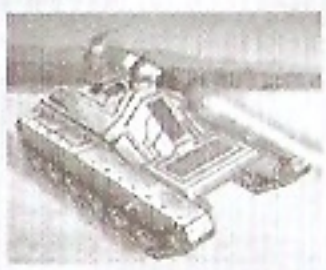
Historique

- **Camp :** USA
- **Grade :** général 4 étoiles
- **Secteur :** Armée américaine
- **Matricule :** 00010204-0IKE0
- **Garnison :** Fort Union, Redwood Shores, Californie, Etats-Unis
- **Tactique :** lasers
- **Disponibilité :** Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tourelle de défense laser	La tourelle de défense laser frappe l'adversaire en libérant une vague intense de lumière et de chaleur. Ces batteries défensives puissantes sont efficaces contres les cibles terrestres et aériennes.

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Char laser	Au lieu de tirer des obus, ce char emploie un laser bien plus dévastateur. Le char laser requiert de grandes ressources d'énergie. Les niveaux d'alimentation minimaux doivent être maintenus, sinon les chars laser seront immobilisés.

Modifications de l'armée

- La production des Vengeurs est moins onéreuse.
- Le missile Tomahawk n'est pas disponible.
- Le char Crusader n'est pas disponible.
- Le char Paladin n'est pas disponible.

Général "Anvil" Shin Fai



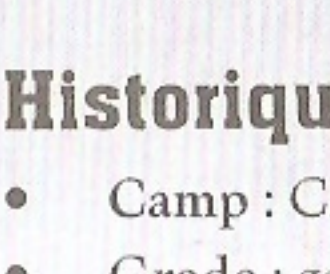
Général "Anvil" Shin Fai

La plus grande ressource de la Chine sur le champ de bataille sont ses millions de soldats en uniforme. C'est pourquoi le général Shin a misé sa carrière sur eux. Surnommé Anvil par ses troupes, le général Shin peut mobiliser quatre divisions en vingt-quatre heures grâce à une structure de commandement stricte et quelque peu brutale. Le général Shin ne prend pas la discipline à la légère et les officiers et unités d'infanterie qui la respectent à la lettre se voient récompensés. Le général a développé des programmes d'entraînement avancés sur le terrain pour les Gardes rouges et les soldats d'élite. Les analystes militaires ont confiance en la rapidité d'action et le professionnalisme des unités du général Shin qui, lors du conflit de Taiwan en 2018, ont empêché que les combats ne dégénèrent. Ses divisions disposent de plusieurs armes et systèmes de transport uniques au sein de la PLA.

Historique

- **Camp :** Chine
- **Grade :** général, artillerie anti-aérienne
- **Secteur :** PLA, l'armée du peuple
- **Matricule :** 2030-200403-1
- **Garnison :** Base serpent, Beijing, Chine
- **Tactique :** infanterie
- **Disponibilité :** Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Bunker fortifié	Le bunker fortifié peut protéger jusqu'à dix unités d'infanterie contre une explosion directe. Il est par ailleurs miné afin d'éviter les attaques au sol.

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Transporteur d'assaut	Ce véhicule de transport de troupes permet le déploiement d'unités d'infanterie sur le front. Les médecins à bord peuvent soigner les soldats des environs.
	Mitrailleur	Le mitrailleur est un Garde rouge armé d'une mitrailleuse Gattling. Il possède un avantage considérable sur l'infanterie équipée d'armes plus conventionnelles.
	Poste d'écoute amélioré	Cette amélioration est équipée de quatre unités Tueurs de char et peut résister face à dix unités d'infanterie.

Pouvoirs de général de l'armée

Icône	Nom	Description
	Parachutage	Le parachutage déployé depuis le poste de commandement permet de parachuter des soldats sur tout point accessible de la carte.

Modifications de l'armée

- Toute l'infanterie commence au niveau vétéran.
- L'amélioration nationalisme est disponible dès le début.
- Le bonus de groupe est augmenté.
- Le Maître de guerre n'est pas disponible.
- Le char Empereur n'est pas disponible.

Général Tsing Shi Tao



Général Tsing Shi Tao

Le général Tsing obtient toujours ce qu'il veut, quel qu'en soit le prix à payer. De nature impatiente, sa stratégie repose en grande partie sur la technologie nucléaire sur le champ de bataille. Malheureusement, de nombreux accidents sont survenus. Le général Tsing était l'officier en charge lors du désastre de Mudanjiang en 2014, mais c'est grâce à ses talents incroyables qu'il a pu sauver sa carrière. Il pense que les épreuves et les erreurs font partie intégrante du processus de développement. Ses divisions commencent à voir les résultats de ses convictions, maintenant que le prototype d'une centrale nucléaire de pointe a fourni de meilleurs résultats. Les programmes destinés à développer des charges tactiques et à agir sur la stabilité des isotopes radioactifs résultent en de meilleures conditions de sécurité, ce qui va plaire à ses troupes.

Historique

- **Camp :** Chine
- **Grade :** général, artillerie anti-aérienne
- **Secteur :** PLA, l'armée du peuple
- **Matricule :** 0000-000000-1
- **Garnison :** Base bœuf, Chengdu, Chine
- **Tactique :** énergie nucléaire
- **Disponibilité :** Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Centrale nucléaire de pointe	Les innovations technologiques en matière de récupération d'énergie ont permis de construire une centrale nucléaire de pointe qui fournit davantage d'énergie.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Stabilité des isotopes	Les tests effectués sur le terrain ont révélé que les chars nucléaires chinois sont vulnérables et hautement inflammables. L'amélioration stabilité des isotopes fournit de l'énergie nucléaire plus sûre aux chars.
	Bombe atomique tactique MiG	Achetée dans le silo nucléaire, cette amélioration place des bombes atomiques tactiques sous les ailes d'un MiG

Pouvoirs de général de l'armée

Icône	Nom	Description
	Tapis de bombes atomiques	Ce tapis de bombes modifié largue plusieurs têtes nucléaires sur la cible. Les radiations qui en résultent peuvent s'avérer dangereuses pour les soldats qui se trouvent dans la zone.

Modifications de l'armée

- Tous les chars disposent des améliorations obus d'uranium et vitesse.
- Les centrales fournissent plus d'énergie.
- Le nuclécanon est disponible dès le début.

Général Ta Hun Kwai



Général Ta Hun Kwai

Le général Ta Hun Kwai est persuadé que la PLA va vivre ses plus grands succès militaires au cours de ce siècle, grâce à la puissance de ses divisions blindées. Cet adepte des tactiques de chars soviétiques de la Guerre froide a produit des schémas techniques pour leur apporter diverses modifications. Il a lancé le développement de techniques visant à réduire les coûts de la production de chars et a financé le programme Despote, dont les premiers chars sont apparus pour la première fois en 2019. Le général Ta est considéré comme un ancien garde au sein de la hiérarchie de la PLA, mais il continue néanmoins à remporter toutes les batailles.

Historique

- Camp : Chine
- Grade : général, artillerie anti-aérienne
- Secteur : PLA, armée du peuple
- Matricule : 9999-322436-5
- Garnison : Base rat, Jinan, Chine
- Tactique : blindés
- Disponibilité : Escarmouche, Défi Generals, Campagne, En ligne

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Char Despote	La dernière génération de chars Empereur est équipée de haut-parleurs d'embrigadement. Les chars Despote peuvent être améliorés avec des mitrailleuses Gattling pour une puissance accrue.

Pouvoirs de général de l'armée

Icône	Nom	Description
	Parachutage de char niveau 1	Ce pouvoir de general de niveau 3 permet de parachuter un char n'importe où sur la carte.
	Parachutage de char niveau 2	Ce pouvoir de general de niveau 2 permet de parachuter deux chars n'importe où sur la carte.
	Parachutage de chars niveau 3	Ce pouvoir de général permet de parachuter trois chars n'importe où sur la carte.

Modifications de l'armée

- Tous les chars commencent au niveau vétéran.
- Les chars coûtent moins cher à produire. Le temps de construction reste le même.
- Les avions et hélicoptères coûtent plus cher à produire.
- Le nuclécanon n'est pas disponible.
- Le napacanon n'est pas disponible.

Docteur Thrax



Dr. Thrax

On sait bien peu de choses sur l'individu appelé "Docteur Thrax" qui est en relation avec la GLA. Les renseignements indiquent qu'il a reçu une formation d'immunologiste à Jordan, quitté l'université en 2005, puis disparu dans un ghetto contrôlé par le PLO au Caire. Il a passé les vingt dernières années à produire des armes chimiques et biologiques pour diverses organisations terroristes de la planète, dont la GLA. D'après les récentes écoutes téléphoniques, il semble que le docteur Thrax soit de plus en plus impliqué dans les opérations de la GLA. Il a construit plusieurs laboratoires en Asie et au Moyen-Orient, où des armes de destruction massive peu coûteuses sont produites et distribuées à des cellules terroristes locales. De nature vigilante et cartésienne, le docteur Thrax ne dort jamais dans le même lit deux nuits de suite et subit régulièrement des opérations de chirurgie esthétique pour changer d'apparence.

Historique

- Camp : allié de la GLA
- Grade : inconnu
- Cellule : inconnue
- Numéro d'identité : inconnu
- Pays d'origine : inconnu
- Tactique : armes chimiques et biologiques
- Disponibilité : Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Réseau de tunnels bactériologiques	L'entrée de ce type de tunnels est protégée par une arme bactériologique.

Unités de l'armée

Icône	Nom	Description
	Empoisonneur rebelle	Les empoisonneurs rebelles sont armés d'un sac à dos rempli de substances toxiques et peuvent utiliser un armement chimique et biologique sur les unités ennemies, même s'ils sont en garnison dans un bâtiment fortifié.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Gamma-anthrax	Lorsqu'il a été testé, cet agent biologique de troisième génération s'est avéré encore plus mortel que le Beta-anthrax.

Modifications de l'armée

- Tous les chars sont dotés d'obus chimiques dès le début.
- Toutes les toxines sont du Beta-anthrax dès le début.
- Certains missiles sont chimiques.
- Les unités ou les capacités de camouflage ne sont pas disponibles, sauf pour Jarmen Kell.

Général Rodall "Demo" Juhziz



Général Rodall "Demo" Juhziz

Ce fabricant de bombes dont les ancêtres vivaient au Moyen-Orient est responsable de la plupart des attaques terroristes les plus dévastatrices du vingt-et-unième siècle. Le général Juhziz et son organisation ont été liés aux attaques de l'ambassade américaine au Caire et à la destruction de l'*USS Nelsen* en 2012. Ces attentats lui ont apporté encore plus de sympathisants, dont des poseurs de bombe de plusieurs nations souhaitant sacrifier leur vie pour défendre les causes de la GLA. Le général Juhziz a perdu l'usage de l'une de ses mains au cours d'un accident alors qu'il fabriquait une bombe. Par ailleurs, il parle rarement aux gens qui ne font pas partie de sa propre organisation.

Historique

- **Camp :** GLA
- **Grade :** inconnu
- **Cellule :** scorpion
- **Numéro d'identité :** inconnu
- **Pays d'origine :** inconnu
- **Tactique :** bombes et technologies d'explosifs innovantes
- **Disponibilité :** Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Bâtiments de l'armée

Icône	Nom	Description
	Piège explosif amélioré	Les pièges explosifs améliorés sont moins onéreux à produire, plus rapides à assembler et plus destructeurs que leurs prédécesseurs.

Améliorations de l'armée

Icône	Nom	Description
	Démolition	Lorsque vous les améliorez au palais, toutes les unités et tous les bâtiments peuvent s'autodétruire sur votre ordre.

Modifications de l'armée

- Les camions piégés coûtent moins cher à produire.
- Tous les terroristes causent plus de dégâts.
- L'amélioration mine artisanale est disponible dès le début.
- Les motos de combat sont pilotées par un terroriste dès le début.
- Les unités ou capacités furtives ne sont pas disponibles, sauf pour Jarmen Kell.
- Les améliorations chimiques ne sont pas disponibles. Les Scuds multiples, les lanceurs mobiles Scud et les camions piégés sont bourrés d'explosifs.

Prince Kassaad



Prince Kassaad

Le Prince Kassaad a fait une entrée fulgurante en politique, au Moyen-Orient, et s'est forgé une réputation violente dans le monde souterrain. Ce chef tribal charismatique a réuni des organisations d'espions et d'assassins en Afrique du Nord pour qu'ils servent sa cause. Le prince a été payé des millions pour perpétrer des assassinats, des détournements et des agressions publiques. Apparemment, les actions terroristes perpétrées entre 2013 et 2016, sur les côtes de la mer Méditerranée, auraient toutes été menées par son organisation et avec son consentement. Ce superviseur astucieux a pu échapper aux soupçons directs d'activité criminelle, mais il continue de se produire de tristes événements et des forces restent encore en travers de son chemin.

Historique

- Camp : GLA
- Grade : inconnu
- Cellule : cobra
- Numéro d'identité : inconnu
- Pays d'origine : Tripoli, Libye
- Tactique : camouflage
- Disponibilité : Escarmouche, Défi Generals, En ligne

Modifications de l'armée

- Tous les bâtiments peuvent être améliorés avec le filet de camouflage.
- Les ouvriers sont camouflés lorsqu'ils ramassent du matériel.
- L'amélioration camouflage est disponible dès le début pour les rebelles.
- Les défenses terrestres commencent avec le filet de camouflage.
- Le technopirate est disponible dès le début.
- Le brouilleur GPS est disponible au niveau 3 au lieu du niveau 5.
- Le brouilleur GPS se recharge plus vite.

Annexe sur le jeu en ligne*

Dans cette rubrique, vous pouvez consulter de brèves descriptions de certains éléments et tactiques du jeu en ligne.

* UNE CONNEXION INTERNET EST NECESSAIRE POUR CETTE OPTION. EA SE RESERVE LE DROIT DE METTRE UN TERME AUX FONCTIONS EN LIGNE DE CE PRODUIT APRES UN DELAI DE 90 JOURS. Il est sujet aux conditions d'utilisation en ligne. Toutes les fonctionnalités ne seront peut-être pas disponibles à la date d'achat. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le site Internet à l'adresse suivante : www.generals.ea.com.

Icônes des parties en ligne

Dans les salles en ligne, la liste des parties disponibles affiche des icônes indiquant des informations importantes sur la partie et sur votre connexion.

Icône	Nom	Description
	Enregistrer statistiques	Les statistiques de cette partie sont classées dans votre profil en ligne.
	Mot de passe requis	Cette icône est placée à côté des parties pour lesquelles il faut un mot de passe. Si vous ne possédez pas ce mot de passe, vous devez contacter l'hôte pour l'obtenir.
	Connexion excellente	L'icône verte indique que la connexion est bonne entre votre ordinateur et celui de l'hôte. Rejoignez ces parties lorsque c'est possible.
	Connexion satisfaisante	L'icône jaune indique que la connexion est satisfaisante. Il se peut que vous rencontriez des problèmes lorsque vous jouez à ces parties.
	Connexion insuffisante	L'icône rouge indique que la connexion est mauvaise et que le temps de réponse du ping est élevé.

Changements pour créer une partie en ligne

Lorsque vous créez une partie en ligne dans *Command and Conquer™ Generals - Heure H*, vous pouvez paramétrer les nouvelles options suivantes.

Limiter armées	Cochez cette case pour limiter les armées disponibles lors de la partie à venir pour tous les adversaires.
Enreg. stats	Cochez cette case pour enregistrer les résultats dans votre profil en ligne. **Remarque :** si l'option Enreg. stats est activée, l'argent de départ est fixé à 10 000 $, toutes les armées sont disponibles et le nombre de superarmes est illimité. Les cartes créées par les utilisateurs ne sont pas autorisées pour les parties de type Enreg. stats.
Limiter superarmes	Une fois qu'une partie en ligne a été créée, vous pouvez choisir d'autoriser à chaque camp la construction d'une seule superarme seulement, au cours de la partie.
Débuter avec	Lorsque cette option est disponible, vous pouvez décider du montant de l'argent de départ pour chaque camp.

Tactiques en ligne

Lors des parties en ligne, les événements s'enchaînent à toute allure et vous pouvez être rapidement dépassé si vous n'êtes pas bien préparé. Le nombre de stratégies à adopter pour les parties en ligne est élevé et leur efficacité varie. La rubrique suivante décrit certaines stratégies fondamentales du jeu en ligne pour chaque camp.

L'argent avant tout

A moins que votre partie en ligne ne commence avec un montant d'argent de départ élevé, votre premier objectif consiste à développer une chaîne de ravitaillement pour stocker des ressources et les acheminer, mais aussi protéger ces unités.

- **Chine :** construisez un dépôt de ravitaillement le plus tôt possible, mais limitez le nombre de camions de ravitaillement à deux. Si vous en construisez plus, vous gâchez des ressources, à moins que vous ayez à couvrir une longue distance entre votre dépôt de ravitaillement et le dépôt le plus proche.
- **GLA :** la cache de ravitaillement peut gérer les ressources un peu plus rapidement que les autres, alors utilisez ces informations à votre avantage. Construisez six ouvriers ou plus pour que les lignes de ravitaillement restent constantes. Assurez-vous de protéger vos ouvriers avec des unités blindées, car les ouvriers peuvent se faire écraser. Certains adversaires pourraient en effet exploiter ce désavantage tôt dans la partie.
- **USA :** bien qu'il coûte cher, le Chinook est rapide et efficace pour récupérer des ressources. Ces hélicoptères rapides fournissent plus d'argent pour construire et assurer la maintenance des unités et bâtiments coûteux américains. Veillez à ce qu'il y ait toujours deux Chinook dans les airs.

Autres moyens de gagner de l'argent

Les autres moyens de gagner de l'argent peuvent grandement influer sur l'issue de la partie, en particulier sur les cartes où les ressources manquent. Développez-les dans les premiers temps de la partie pour prendre l'avantage par la suite. Quel que soit votre camp, essayez d'atteindre les ressources neutres, comme les derricks de pétrole, avant l'adversaire.

- **Chine :** quelques technopirates et un centre Internet peuvent rapporter énormément d'argent.
- **GLA :** le marché noir est un bon moyen de gagner de l'argent. Vos coffres peuvent se remplir rapidement si vous possédez plusieurs de ces bâtiments car ils rapportent 20 dollars toutes les quelques secondes.
- **USA :** plus tard dans la partie, les Etats-Unis peuvent rapidement gagner des fonds supplémentaires en construisant des ponts aériens. Bien que ces bâtiments consomment de l'énergie, ils rapportent gros quand les caisses sont larguées. Rien ne peut arrêter un avion de ravitaillement, pas même les tirs ennemis.

Défendre la base

Avant de vous occuper de votre puissance de feu pour écraser l'ennemi, vous devez tout d'abord protéger le périmètre de votre base. Une attaque précoce sur votre base risque d'éliminer votre camp de la partie.

En défense, vous devez avant tout identifier les priorités. De quelle direction va probablement venir l'attaque ? Quelles unités risquent d'être utilisées ? Bien qu'il ne faille jamais laisser aucun accès sans surveillance, il est très difficile de protéger deux entrées correctement et encore moins trois. Choisissez donc sagement vos défenses, tôt dans la partie. Contre la plupart des joueurs, il faut se protéger d'une attaque frontale.

Pour bien se défendre, il faut construire une ligne d'unités et de bâtiments espacés avec une efficacité particulière sur les unités ennemies. Il vaut mieux disposer d'armes à longue portée pour détruire les cibles avant qu'elles ne franchissent le périmètre. Les batteries anti-aériennes sont elles aussi importantes.

- Dans certaines configurations de carte, les unités ennemies passent par des entrées contiguës et des demi-cercles d'unités en défense peuvent rapidement les éliminer.
- Là où c'est possible, défendez le terrain surélevé avec des unités de type projectile. La portée de vos unités est améliorée si ces dernières se trouvent en hauteur.

Construisez une ligne d'unités suppléantes de ce type pour chaque camp :

- **Chine :** entourez un bunker occupé de Tueurs de chars et de quelques mitrailleuses Gattling.

- GLA : ajoutez quelques réseaux de tunnels occupés par des lance-roquettes aux sites Stingers.
- USA : installez quatre missiles Patriot et quatre positions de tir. Ajoutez de l'infanterie lance-missiles à la position de tir selon l'argent dont vous disposez.

Ne passez pas tout votre temps de construction à élaborer vos défenses car un bon joueur saura les neutraliser tôt dans la partie. Vous devez vous préparer à attaquer.

Attaquer

Tout comme votre défense, il est avisé d'équilibrer vos unités d'attaque principales avec d'autres unités qui exploitent les faiblesses de l'ennemi. Vous devez protéger vos investissements dans l'attaque.

Dans la mesure du possible, essayez de glaner des informations sur les défenses établies par l'ennemi avant de passer à l'attaque. Pour récupérer ces informations, il vous faut des technologies de pointe et tenter quelques attaques avant de passer à l'action.

Analyse et reconnaissance

Une attaque préalable idéale couvre autant de territoire ennemi que possible, aussi la vitesse est-elle de mise. Votre objectif principal consiste à en savoir plus sur les défenses et les structures principales de l'ennemi, vous devez donc le surprendre. Si vous pouvez causer des dégâts lors de votre attaque préalable, vous pouvez envisager la manière dont vont réagir les défenses ennemies à une attaque de plus grande envergure. Vous pouvez même les obliger à redéployer leurs ressources dans la zone attaquée, ce qui vous donne l'opportunité d'attaquer d'un autre angle.

Pour chaque camp, prenez les groupes d'analyse et de reconnaissance suivants :

- Chine : envoyez quelques chars Gattling qui sont assez rapides. Si vous possédez des avions, la présence d'un seul Mig dans le camp ennemi peut l'obliger à réexaminer la composition et la structure de ses défenses.
- GLA : utilisez des techniciens et des motos de combat pour vous déplacer rapidement dans le camp ennemi. Etant donné que les motos de combat acquièrent les capacités des unités d'infanterie qui les pilotent, vous pouvez les transformer en armes plus puissantes. Cinq motos de combat pilotées par des terroristes dans le poste de commandement de votre adversaire peuvent vraiment lui faire changer de stratégie.
- USA : un Hum-Vee rempli de lance-missiles polyvalents et protégé par un drone sentinelle peut constituer une excellente unité de reconnaissance. Lorsque la technologie est développée, le drone sentinelle peut être plus rentable.

Frappes

Parfois, le but d'une attaque est de frapper une cible précise et de se replier sans danger. La vitesse est cruciale pour de telles attaques, mais il vous faut rassembler suffisamment de puissance de feu pour porter le coup fatal une fois que les défenses ont été percées. Bien que l'objectif principal consiste à détruire une unité ou un bâtiment, vos unités doivent rentrer dans votre base rapidement pour planifier la prochaine attaque.

Pour chaque camp, il existe plusieurs façons d'enchaîner des attaques réussies. Cela dépend bien évidemment de la cible, de sa position sur la carte et des défenses environnantes. L'expérience est votre meilleur atout.

Attaque ultra-puissante

Lorsqu'il est temps de mettre un terme au combat, vous devez construire une force de frappe suffisamment grande pour écraser les défenses et détruire toutes les unités et structures ennemies. En règle générale, lors du combat final, votre armée ou celle qui défend prend le dessus à un moment crucial. Si vous ne pouvez pas franchir le périmètre des défenses ennemies, il vaut mieux vous replier pour remettre le combat à plus tard.

- Ne dépensez pas tout votre argent ou vos ressources pour attaquer, à moins que la situation ne soit désespérée. Une armée uniquement dédiée à l'attaque est impuissante face aux contre-attaques. Une fois que vous avez construit votre force de frappe et commencé à la déployer, passez à la construction d'unités de remplacement pour les unités susceptibles de tomber.

Lorsque vous construisez votre force de frappe, il est important de protéger vos faiblesses avec des unités adéquates. L'équilibre de votre composition en attaque est crucial. Pour attaquer, pensez aux déploiements suivants :

- **Chine** : commencez avec quatre chars Empereur, deux d'entre eux étant améliorés avec un haut-parleur d'embrigadement et les deux autres avec une mitrailleuse Gattling. Ajoutez deux mitrailleuses Gattling indépendantes pour soutenir les chars Empereur en cas d'attaque. Gardez deux nuclécanons derrière les forces principales, puisqu'ils sont très efficaces contre les structures. Si vous utilisez l'infanterie, utilisez un poste d'écoute amélioré avec des mitrailleurs.
- **GLA** : construisez 10 chars Scorpion avec l'amélioration roquette. Pour les défenses anti-aériennes, ajoutez quatre Quads. Quelques lanceurs mobiles Scud fournissent du soutien lorsqu'ils sont derrière les forces principales.
- **USA** : les premières unités d'assaut des USA sont les chars Paladin. Construisez-en cinq ou six. Placez deux ou trois missiles Tomahawk derrière les chars pour les attaques à longue portée. Ajoutez quelques Hum-Vee avec des lance-missiles polyvalents, placés à l'intérieur. Placez ensuite deux Vengeur derrière les forces principales pour la défense anti-aérienne.

Classements de tournoi

Command & Conquer™ Generals – Heure H propose des classements de tournoi aux joueurs qui aiment la compétition, pour les parties de type QuickMatch. Dans un classement de tournoi, vous jouez des parties équilibrées (1v1, 2v2) contre d'autres joueurs. Les résultats de vos parties sont accumulés et influent sur votre place dans le classement.

Pour s'inscrire à un classement de tournoi :

1. Visitez le site http://generals.casesladder.com et inscrivez-vous au classement de votre choix.
2. Lancer *Command & Conquer™ Generals – Heure H* sur votre ordinateur.
3. Cliquez sur MULTIJOUEUR dans le menu principal. Entrez dans la salle en ligne.
4. Cliquez sur QUICKMATCH.
5. Cliquez sur PARAMETRES.
6. Choisissez le classement de votre choix sur l'écran CHOISIR UN CLASSEMENT.
   - Vous pouvez désactiver l'utilisation des classements dans la liste Choisir un classement. Les résultats ne seront alors pas enregistrés pour ces parties.
7. Le QuickMatch recherche automatiquement les joueurs adaptés à votre classement de tournoi. Tous les résultats de vos parties en QuickMatch sont automatiquement ajoutés à votre classement.

Visitez le site **http://generals.casesladder.com** pour consulter votre place actuelle dans le classement.

Introduction à l'éditeur de cartes

Cette rubrique vous fournit un bref aperçu de la construction de cartes à partir de l'*éditeur de cartes de Command & Conquer™ Generals*.

Remarque : l'outil de l'*éditeur de cartes de Command & Conquer™ Generals* est proposé "tel quel". L'assistance technique d'Electronic Arts ne peut vous fournir aucune aide le concernant. Veuillez consulter le contrat de licence des outils EA pour obtenir de plus amples informations à ce sujet.

- Pour plus d'informations, visitez le site http://www.generals.ea.com

Astuces pour la création de cartes

Voici quelques astuces pour vous aider à créer votre carte.

A ne pas faire

- Ne remplissez pas la carte de sources d'argent. Chaque joueur doit avoir accès à une somme comprise entre 40 000 $ et 60 000 $. Vérifiez le nombre de derricks de pétrole que vous laissez sur la carte.
- N'hésitez pas à créer des cartes autres que rectangulaires ou symétriques. Les cartes de formes différentes peuvent être intéressantes à jouer.
- Ne laissez pas trop de goulets d'étranglement. Lorsque vous en créez un, il doit être aussi large que cinq chars au minimum.
- N'isolez pas les bases. Ne construisez pas de labyrinthes non plus. La GLA a particulièrement besoin d'espace pour manoeuvrer.
- N'utilisez pas qu'un seul pont pour accéder à une zone. Pour chaque pont, il faut qu'il y ait au moins un autre moyen de franchir le gouffre.
- Ne superposez pas les textures. Vous pouvez créer de jolis effets sans superposition. Les textures superposées ralentissent le jeu.
- N'utilisez pas trop souvent d'objets massifs sur votre carte. Si vous le devez, rendez-les indestructibles et impossibles à sélectionner.
- Ne construisez pas trop de fleuves en continu. Au lieu de cela, essayez de construire des fleuves qui coupent la carte et en ressortent.
- N'abusez pas des murets. Une longue rangée de murets peut nuire aux ressources.

A faire

- Faites d'abord un brouillon. Cela peut vous donner une vision plus claire du positionnement des grands axes.
- Ajoutez 70 éléments dans toutes les directions. Vous pouvez toujours faire marche arrière.
- Essayez d'adapter la carte à différents styles de jeu. Ne laissez pas un seul et unique style de jeu dominer la carte.
- Construisez de larges zones pour vos bases. Assurez-vous que cette zone est au moins de la taille de 5 postes de commandement sur 5. Laissez suffisamment de place pour les aérodromes.
- Construisez de l'espace derrière chaque base pour que les troupes puissent y être parachutées pour les attaques surprise.
- Créez des espaces ouverts entre les bases pour les cartes multijoueurs. C'est sur ce type d'espaces que les grandes batailles se déroulent.
- Vérifiez qu'il y a bien trois accès à chaque base. Il doit y avoir deux routes directes et une indirecte.
- Appliquez leur propre texture aux falaises. Cela aide à les identifier.
- Limitez-vous à environ 100 objets par joueur sur les cartes multijoueurs.

Créer une carte multijoueur en dix-sept étapes

Vous pouvez commencer tout de suite à créer la carte multijoueur de vos rêves en suivant ces dix-sept étapes.

Remarque : ces étapes ne fournissent pas d'instructions détaillées sur leur création dans *l'éditeur de cartes*. Visitez le site www.generals.ea.com pour télécharger la documentation complète.

Règles essentielles pour les cartes multijoueurs

Essayez de fournir 60 000 $ de ressources à chaque joueur, ce qui correspond environ à deux réserves de taille standard et un derrick de pétrole.

Evitez d'utiliser beaucoup de civils sur les cartes multijoueurs. Ils ralentissent votre taux de rafraîchissement et nuisent au plaisir de jeu.

Tailles maximales des cartes multijoueurs. Pour les cartes à deux joueurs, la taille maximale doit être de 250 éléments sur 250. Pour celles conçues pour quatre à six joueurs, il faut compter 350 éléments sur 350. Les cartes pour huit joueurs ne doivent, quant à elles, pas dépasser 450 éléments sur 450.

Cartes multijoueurs en dix-sept étapes

1. **Définissez la structure de votre carte.** Avant de commencer, vous devez avoir une idée claire de ce que vous voulez mettre en avant sur votre carte. Plus vous prenez de décisions au début, moins vous avez de difficultés pour réaliser votre carte.
2. **Schématisez votre carte.** Lorsque vous choisissez la structure, vous pouvez poser vos idées sur papier. Pour que vos idées prennent vie sur votre carte, adoptez une approche pas à pas. Penchez-vous d'abord sur les grands axes de votre carte. Ayez une idée de l'endroit où se trouvent les camps afin de construire leurs bases.
3. **Définissez des points de passage. C'est une bonne idée de marquer les endroits où se trouvent les bases et les ressources grâce à des points de passage, dès le début du processus de création de la carte.**

   Remarque : si vous définissez des points de passage pour identifier où les joueurs vont commencer sur une carte multijoueur, les noms doivent adopter un format spécifique. Par exemple, "PLAYER_1_START" est toujours le point de départ du joueur 1. Vous devez également créer un joueur, dans la liste de joueurs, pour chacun des joueurs de la carte multijoueur.
4. **Construisez le terrain. A présent, vous devez tracer les éléments principaux à l'endroit où vous voulez qu'ils soient, avec des hauteurs différentes.**
5. **Vérifiez la taille. N'oubliez pas que vous avez de l'espace supplémentaire sur votre carte et devez définir un bout de terrain infranchissable sur les bords. Ajustez la taille de votre carte en fonction de cela.**
6. **Construisez le terrain en détail.** Utilisez les outils Niveler et Creuser pour modeler le relief à votre convenance. Utilisez l'outil Aplanir relief pour lisser les pics et les vallées afin de leur donner une apparence plus naturelle.
7. **Ajoutez un périmètre à votre carte.** Conservez un terrain où vous ne pouvez pas jouer autour de votre carte. Il doit comprendre au moins 70 éléments de chaque côté. Les bords de votre carte doivent également être constitués de terrain infranchissable par les unités.
8. **Créez des cours d'eau.** Ensuite, créez les lits des points d'eau sur votre carte. Vous pouvez former des polygones d'eau autour des lits de lacs ou de fleuves. Lorsque c'est possible, utilisez les plans d'eau par défaut sur votre carte.
9. **Peignez des textures.** Maintenant que tout votre terrain est tracé, vous pouvez y appliquer des textures pour ajouter au réalisme de votre carte.
10. **Affinez et mélangez les textures.** Après avoir défini les textures sur de larges zones, vous pouvez améliorer les textures de cellules indépendantes et les mélanger.

- **Que faire des textures des falaises ?** Lorsque vous appliquez des textures sur des surfaces raides telles que les collines, les textures sont étirées pour couvrir toute la zone. Le résultat peut s'avérer hideux, aussi faut-il lisser ces textures.

11. **Placez des objets de combat et civils.** Placez uniquement des objets qui existent au début de la partie.
12. **Routes, voies ferrées et ponts.** Les routes, les voies ferrées et les ponts peuvent être des points stratégiques sur vos cartes et ajoutent à la diversité de vos paysages urbains. Ces éléments sont des textures spécialisées qui sont considérées comme des objets.
13. **Placez des ressources sur votre carte.** Placez des entrepôts de ravitaillement, des derricks de pétrole et des réserves en quantité égale et à équidistance des points de départ de chaque joueur.
14. **Créez des points de passage et nommez-les.** Les points de passage peuvent former des itinéraires que les unités et les équipes empruntent.
15. **A propos de l'ambiance ?** Vous pouvez ajouter des sons à votre carte pour donner plus de vie aux structures civiles qui s'y trouvent. Ne placez pas plus de trois sons d'ambiance sur chaque écran.
16. **Testez votre carte. Lorsque vous avez fini d'ajouter tous les éléments à votre carte multijoueur, testez-la dans le jeu. Passez du temps à essayer votre carte et testez-la avec quelques amis.**
17. **Optimisez les éléments. Avant de terminer votre carte, vous devez vous efforcer d'optimiser les éléments de texture.**

Installer et lancer des cartes multijoueurs

1. Placez le fichier de la carte, le fichier d'aperçu .TGA et tout fichier associé à l'intérieur d'un nouveau dossier nommé **comme** la carte, sans l'extension.
2. Déplacez ce dossier dans le répertoire suivant : **Mes documents\Command and Conquer Generals - Heure H\Cartes**. Pour chaque carte multijoueur que vous créez ou téléchargez, créez un nouveau dossier dans ce répertoire, en respectant les noms indiqués dans l'étape 1.

- Lorsque vous jouez à des cartes multijoueurs en ligne, le créateur de la carte doit être l'hôte de la partie. La carte est automatiquement transférée à tous les joueurs qui rejoignent la partie. La taille d'une carte terminée est d'environ 1 Mo.

3. Pour héberger une partie en utilisant une carte multijoueur créée par un utilisateur, lancez *Command & Conquer™ Generals - Heure H*. Sélectionnez MULTIJOUEUR dans le menu principal puis connectez-vous. Cliquez sur CREER PARTIE lorsque vous êtes sur l'écran de la salle. Choisissez les paramètres de la partie et cliquez ensuite sur CHOISIR CARTE. Cliquez maintenant sur NON OFFICIELLES et sélectionnez la carte de votre choix. Cliquez sur ACCEPTER. Lorsque tous les joueurs sont prêts, cliquez sur JOUER.

- En mode Jeu libre, vous pouvez tester les cartes que vous avez créées vous-même. Créez une partie en réseau, sélectionnez votre carte, puis cliquez sur JOUER. Etant donné que vous êtes l'unique joueur sur la carte, vous pouvez explorer et remodeler votre création comme bon vous semble.

Générique

Command & Conquer Generals - Heure H a été développé par Electronic Arts Los Angeles

Electronic Arts Los Angeles – Equipe de développement

Producteur exécutif : Mark Skaggs
Producteur senior : Harvard Bonin
Directeur développement : John Salwitz
Directeur technique : Jeff Brown
Producteur associé : Jill Donald
Producteur assistant : Amir Rahimi
Gestion de la production : Rade Stojsavljevic, Richard Donnelly, Amer Ajami, Jeff Charvat, Frank Hsu, Dan Elggren
Ingénierie : Graham Smallwood, Mark Lorenzen, Kris Morness, Steve Copeland
Conception : Todd Owens, Jeff Stewart, John Comes, Adam Isgreen, Mike Lightner, Joe Gernert, Chris Rubyor, Kevin Saunders, Eric Beaumont, Jason Bender, Randy Greenback
Responsables infographie : Eric Kearns, Jose Albanil
Infographie : Steve Moore, Samm Ivri, In Sun Kang
Infographie supplémentaire : Richard Kriegler, Richard Smith, Tse-cheng Lo, Boon Lee, Kich Ma, Bjorn Muller, David Pursley
Directeur des cinématiques : David Wainstain
Artistes des cinématiques : Eric Hardin, Greg Black
Responsable audio : Mical Pedriana
Conception sonore et direction artistique : David Fries
Musique composée et produite par : Bill Brown et Mikael Sandgren de Soundelux Design Music Group
Rédaction du script : Paul DeMeo, Danny Bilson
Ingénierie supplémentaire : John Ahlquist, Daniel Teh, Mark Wilczynski, Scott Bowen, Ian Barkley-Yeung, Robert Minsk
Ingénierie interne : Chris Brue, Jake Warmerdam
Conception supplémentaire : Dustin Browder, John Lee

Contrôle qualité

Directeur contrôle qualité EALA : Evan Birkby
Responsable contrôle qualité : Adam Hayes
Assistant : Will Townsend
Analystes : Sean Shimoda, Gavin Simon, Brian Tibbetts, Jim Corbin, Timothy Fox, Roger Hantz, Pei Lee, RA. Pearson, Jake Nannery, Mike Wale, Khen Prel, Larry Webber, Justin Anderson, Scott Fallier, Jason Krzewski, Steven Hoey
Responsable contrôle qualité Tiburon : Eric Zala
Responsable senior contrôle qualité : Paulo Baier
Responsable senior contrôle qualité : Alex Plachowski
Responsable contrôle qualité : Ryan Ferwerda
Analystes : Matt Christman, Mark Schneidmiller, John Thompson, Gary Ware, Brett Yagi, Adam Colman

EA Europe

Responsable localisation logiciel : Isabelle Martin
Chef de projet localisation : Elena Carballido
Responsable du CQC Europe : Linda Walker
Responsable du test CQC Europe : Jean-Yves Duret
Supervision du test CQC Europe : David Fielding
Responsables du projet CQC Europe : Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies

Testeurs seniors CQC Europe : James Bolton, Alan Drew, Antonin Flament, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Gary Napper, Mark Painting, Ian Smithers
Responsable de la plateforme du CQC Europe : James Featherstone
Spécialistes de la plateforme du CQC Europe : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett
Responsable de la production : Jenny Whittle
Comptabilité : Silvia Byrne
Planification de la production : James Truter
Coordination de la traduction et mise en page de la documentation : Abdul Oshodi
Coordination de la localisation du site Internet : Sylvain Caburrosso
Responsables studio : Anne Miller, Phil Jones
Responsable marketing Europe : Simon Bull

Localisation

Directeur de produit localisation EALA : Thilo Huebner
Assistants localisation : Laffy Taylor, Lea Milic

Localisation Brésil

Responsable localisation : Carlos Cassemiro
Testeur : Mateus Andrade
Traduction : Quoted Traduçoe

Localisation France

Responsable localisation : Christine Jean
Responsable traduction : Nathalie Duret
Coordination de la traduction : Stéphane Tachon
Traduction : Around the Word
Responsable test : Franck Badin
Coordination des tests : Lionel Berrodier
Testeur : Clément Duval
Mise en page documentation : David Gély, Christine Delholme
Studio d'enregistrement : La Marque Rose (Paris)
Voix françaises : Bertrand Arnaud, Luc Bernard, Françoise Cadol, Serge Thiriet, Benjamin Zeitoun, Martial Le Minoux, Gérard Dessalles, Laura Blanc, Bernard Gabay, Alexandre Donders, Olivier Peissel, Jean-Louis Faure, Bruno Dubernat, Florence Dumortier, Jade Nguyen, Laurent Lederer, Stéphane Miquel, Bernard Metraux, Hubert Drac, Damien Ferrette

Localisation Allemagne

Coordination de la traduction : Britta Dohmen, Bettina Bachon
Traduction : Robert Böck, Elmar Seeberger
Studio d'enregistrement : Toneworx GmbH, Hambourg
Coordination des tests : Horst Baumann
Testeur : Thorsten Schaak

Localisation Italie

Responsable localisation : Alessandro Tajana
Coordination de la traduction : Andrea Santambrogio
Traduction : Synthesis International S.r.l.
Coordination des tests : Fausto Ceccarelli
Test : Antonio Vaccarino
Localisation Pologne : Kasia Gryglewska-Cebrat, Jamusz Mrzigod
Localisation Espagne : José Luis Rovira, Alvaro Corral, Antonio Yago
Test localisation Chine : Maxwell Peng

Marketing

Partenaires marketing Electronic Arts Amérique du Nord : Frank Gibeau, Chip Lange, Mike Maser, Craig Owens, Tim McDowd
Directeur marketing Europe : Gerhard Florin
Partenaires marketing Electronic Arts Europe : Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull
Président Asie Pacifique : Nigel Sandiford
Partenaires marketing Electronic Arts Asie Pacifique : Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie Mckinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam Mccallum and Mike Wynands, Chongho Lee
Partenaires de la communauté de jeu : Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder
Chef de projet emballage : Angela Santos
Conception emballage : Ayzenberg
Documentation : Steve Olson
Mise en page documentation : Chris Held

Acteurs

Voix : Andrew Morgado, Bill Farmer, Brian George, Chad Einbinder, Darren Norris, Dave Boat, David Fries, Greg Berger, Gustavo Rex, Ivan Allen, James Sie, Jeannie Elias, Jim Ward, Kim Mai Guest, Lauren Tom, Masasa
Mical Pedriana, Michael Bell, Michael Yama, Neil Ross, Paul Mercier, Peter Jessop, Sean Donnellan, Steve Blum

Photos Cameo et Generals

Costumes, coiffure et maquillage : Jodi DeMarco
Distribution des roles : Deborah German Casting
Studio : Out West Studio
Modèles : Jacob Dass, T. R. Devitt, Jaime Guintu, Majid Kathib, Nabille Lalaoua, Robert Lee, Sunil Malhotra, James Peak, Hans Raith, Karina Thomas, Pamela Woon, John Yang

Vidéos journalistes

Producteur : Robert Benjamin
Effets visuels et editing : Robert Baily

Acteurs

Julian Stone dans le rôle de James Seabury
Catherine Dao dans le rôle de Sun Mei Ying
Mike Saad dans le rôle de Omar Bin Ghazali

Equipe

Rédaction : Paul DeMeo
Producteur : Robert Benjamin
Effets visuels et editing : Robert Baily
Studio : Out West Studio
Séquence d'introduction : Mondo
Contribution carte multijoueurs externes : Bryan Hansen, Edwin Huisman

Responsables développement EA

Manager général EALA : John Batter
Responsables développement international EA : Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillan

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

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 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 pour le "Retour après la garantie".

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 mandat de 15 € par CD ou 30 € 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, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service consommateurs

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale)

du lundi au jeudi de 09h00 à 18h00 et le vendredi de 09h00 à 17h00

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter *Ce mois-ci chez EA* ! L'inscription est rapide et vous permettra de connaître toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux. Rendez-vous donc sur le site :

www.france.ea.com (rubrique *Newsletter*)

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts et consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, **www.france.ea.com**, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

08 92 68 55 15

(0,34 €/minute)

Logiciel et documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, *Command & Conquer*, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Technologie de codage MPEG Layer-3 sous licence de Fraunhofer IIS et THOMSON multimedia. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

Ce produit contient des polices de caractères sous licence de Agfa Monotype Corporation et de ses fournisseurs, qui ne doivent en aucun cas être distribuées, copiées, reformatées, décompilées ou désassemblées. Vous pouvez transférer les polices de caractères utilisées dans le logiciel, en tant que partie du produit, à un tiers sous réserve que (i) le tiers accepte tous les termes de cet accord et que (ii) vous ayez détruit tous les exemplaires de ce logiciel de police de caractères en votre possession ou sous votre contrôle, y compris l'exemplaire installé sur votre ordinateur dès que vous lui aurez transféré le produit. La police fait également l'objet d'un copyright et toute copie ou distribution de la police, conjointement avec ou indépendamment du produit, constitue une violation de droits d'auteur et un vol. Vous n'avez aucun droit, titre ou intérêt sur ce logiciel sinon le droit de l'utiliser à des fins personnelles, en accord avec ce document, en tant que partie du produit installé sur votre console. Tous droits réservés.
Pour découvrir l'intégralité de l'accord de licence des polices de caractère d'Agfa Monotype pour l'utilisateur final, veuillez vous rendre sur le site Internet www.agfamonotype.com

EA SE RESERVE LE DROIT DE METTRE UN TERME AUX FONCTIONS EN LIGNE DE CE PRODUIT APRES UN DELAI DE 90 JOURS.

WWF08004143MT

ACTION	COMMANDE(s)
COMMANDES DE SELECTION	
Sélectionner une unité	Clic gauche
Ajouter une unité à la sélection	MAJ + clic gauche
Sélectionner l'unité précédente/suivante	Touches fléchées GAUCHE/DROITE
Déplacer le curseur par à coups horizontalement	CTRL + touches fléchées GAUCHE/DROITE
Sélectionner l'ouvrier/l'engin de chantier précédent/suivant	Touches fléchées Haut/bas
Déplacer le curseur par à coups verticalement	CTRL + touches fléchées HAUT/BAS
Sélectionner toutes les unités d'un même type à l'écran	Touche E ou double-clic gauche
Sélectionner toutes les unités de la carte identiques à la sélection en cours	Deux appuis brefs sur la touche E
Sélectionner toutes vos unités de combat à l'écran.	Touche Q
Sélectionner toutes vos unités de combat sur la carte	Deux appuis brefs sur Q
Sélectionner toutes vos unités de combat aérien à l'écran	Touche W
Sélectionner toutes vos unités de combat aérien sur la carte	Deux appuis brefs sur W
Créer un groupe avec les unités sélectionnées	CTRL + touche numérotée
Sélectionner un groupe numéroté	Touche numérotée
Visualiser (sans sélectionner) un groupe numéroté	ALT + touche numérotée
Sélectionner et activer un groupe numéroté	Deux appuis brefs sur une touche numérotée
Activer le dernier évènement radar	BARRE D'ESPACE
Activer le poste de commandement	Touche H
Faire défiler rapidement	Bouton droit de la souris maintenu enfoncé et déplacement de la souris
Faire défiler l'écran	CTRL+Touches fléchées
UNITES	
Passer en mode tir forcé	CTRL (maintenue enfoncée) + clic gauche sur la cible
Passer en mode mouvement d'attaque	Touche A brièvement enfoncée + clic gauche sur l'emplacement désiré
Ordonner aux unités sélectionnées de passer en mode défensif	Touche G brièvement enfoncée + clic gauche sur l'emplacement désiré
Arrêter les unités sélectionnées	Touche S
Disperser les unités sélectionnées	Touche X
Définir un parcours pour les unités	Alt + clic gauche pour chaque étape
Définir la formation des unités	Choisir la position, sélectionner les unités, puis CTRL + touche F
ECRANS ET MENUS	
Parcourir l'écran diplomatie et Compad du général lors des parties en modes multijoueur et escarmouche. Parcourir l'écran objectifs de mission en mode solo	TAB
Basculer vers la barre de commandes	F9
Afficher l'écran des options	Echap
Faire une capture d'écran	F12
CAMERAS	
Créer un repère (caméra)	CTRL + F1 à F8
Activer un repère (caméra)	F1 à F8
Passer au héros	CTRL + touche H
Faire pivoter la caméra	4 pavé numérique (rotation gauche), 6 (rotation droite)
Zoomer	8 pavé numérique (zoom avant), 2 (zoom arrière)
Rétablir la position de caméra par défaut	5 pavé numérique
MULTIJOUEUR	
Discuter avec tous	ENTREE
Discuter avec des alliés	RETOUR
Placer une balise	CTRL + touche B
Entendre les acclamations de l'unité sélectionnée	CTRL + touche C

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

"ON FRÔLE LA PERFECTION"

16/20 - JeuxVidéo

BATTLEFIELD 1942

EDITION • DELUXE





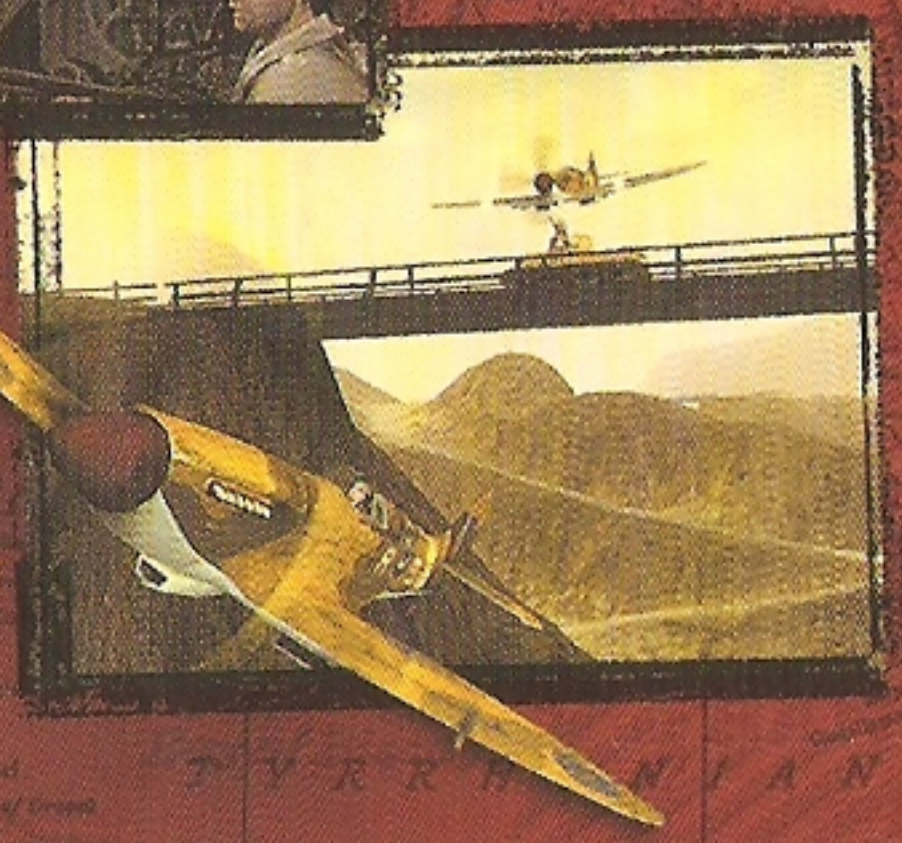
PRENEZ LE CONTRÔLE DE 43 VÉHICULES DÉVASTATEURS.



PLONGEZ AU CŒUR DES COMBATS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE ET FAITES EXPLOSER VOTRE PC. CHOISISSEZ VOS ARMES ET PARTEZ SUR LE FRONT POUR PARTICIPER AUX COMBATS LES PLUS SANGLANTS. DU BAZOOKA AU NAVIRE DE GUERRE, VOUS AUREZ ENTRE LES MAINS UNE PUISSANCE DE FEU COLOSSALE. TENEZ-VOUS PRÊT À AFFRONTER L'ENNEMI DANS LES AIRS...EN MER...ET SUR LE CHAMP DE BATAILLE !

ENGAGEZ-VOUS DANS 6 ARMÉES DIFFÉRENTES.





AFFRONTEZ JUSQU'À 64 JOUEURS SUR LE CHAMP DE BATAILLE !

- BATTLEFIELD EDITION DELUXE COMPREND BATTLEFIELD 1942™ ET LE PREMIER DISQUE ADDITIONNEL BATTLEFIELD 1942™ : LA CAMPAGNE D'ITALIE
- 3 CARTES INÉDITES : LA MER DE CORAIL ET OPÉRATION ABERDEEN ET LA BATAILLE D'ANGLETERRE.
- 1 EDITEUR DE CARTE : CREEZ DES CHAMPS DE BATAILLE PERSONNALISES

RÉCOMPENSES POUR BATTLEFIELD 1942™

10/10 - joystick

"Battlefield 1942 est une immense surprise pour les amateurs de shoot en réseau".

WWW.BATTLEFIELD1942.COM

POWERED BY: gamespy

www.pegi.info

WWF08004143M

NUMÉRO DE SÉRIE :

© 2003 Digital Illusions CE AB. Tous droits réservés. Battlefield 1942 est une marque commerciale de Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. GameSpy et le logo « Powered by GameSpy » sont des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.