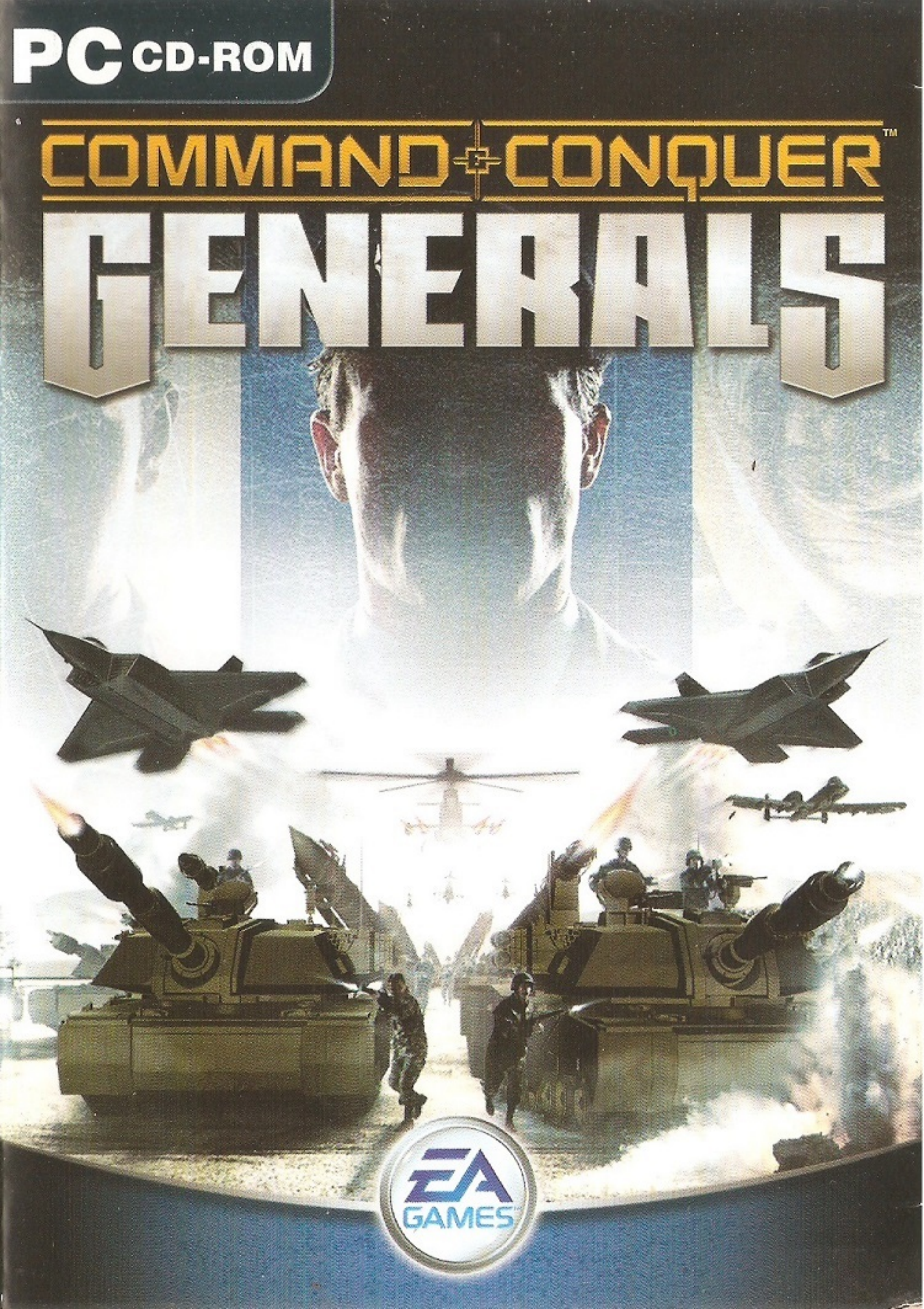
PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER™ GENERALS



EA GAMES

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 1379) concernant la Global Liberation Army (GLA)
Rapport au Conseil de sécurité : rapport de situation (RAP SIT) sur les activités de la GLA
Document classifié

Hotan, Chine

Depuis plusieurs mois, les observateurs extérieurs s'inquiètent des activités de la Global Liberation Army (GLA). Ce groupuscule anarchique, formé de combattants de la liberté et de terroristes, a établi plusieurs places fortes dans les républiques d'Asie centrale. En répartissant ses forces et ses dirigeants aux frontières de ces pays en plein essor, la GLA a coupé la voie à tout dialogue constructif. L'an dernier, ce groupuscule qui ne connaît aucune frontière, s'est implanté en Chine occidentale. Il a par la suite obtenu le soutien du peuple pour promouvoir la formation d'un état indépendant dans cette région reculée. Les sources du financement de la GLA demeurent un mystère et personne ne connaît son dirigeant.

Pour le gouvernement de Pékin, cette percée à sa frontière occidentale tombe au plus mauvais moment. La vague de réformes connue sous le nom de "nouvelle voie" assure un élargissement des libertés civiques et un taux de croissance excellent pour les exportations, notamment en ce qui concerne les produits agricoles et l'industrie légère. Pékin a confirmé sa volonté de changement à long terme, une position qui pourrait être difficile à maintenir avec l'arrivée de la GLA.

La semaine dernière, une opération de la GLA sur un dépôt militaire à Yecheng a abouti au vol de milliers de munitions et à la destruction d'une centrale nucléaire. Des taux de radioactivité alarmants ont été détectés à plus de 100 kilomètres à la ronde. Furieux, le gouvernement chinois a refusé aux observateurs internationaux le droit de parlementer avec la GLA. Plusieurs divisions de l'Armée rouge ont été postées sur les principaux axes routiers et fluviaux de la province chinoise.

En dépit du soutien qu'ils continuent d'apporter au Conseil de sécurité par le biais de leurs satellites d'observation, les Etats-Unis n'ont toujours pas déployé de troupes pour maintenir la paix dans cette région. Le refus du Conseil de sécurité d'apporter son soutien aux mesures anti-terroristes américaines au Moyen Orient, durant les dernières années, reste en effet très présent dans les mémoires. Les forces militaires américaines restent donc à leur base, ne sortant que pour assurer la défense de leurs côtes.

Des rapports disparates provenant d'Europe et d'Asie indiquent que la GLA a financé l'organisation de cellules d'espionnage visant à élargir sa zone d'influence. Même si la Chine réussissait à bouter la GLA hors de ses frontières, il serait difficile de prévoir l'endroit où le groupe déciderait de s'installer. Les Etats-Unis seraient un choix logique pour soutenir l'effort chinois contre la GLA, mais le pays refuse obstinément de prendre part au conflit. Les Etats-Unis nient les déclarations de la sous-commission concernant une alliance éventuelle entre la GLA et les forces américaines, que ce soit en Asie ou dans le reste du monde.

La sous-commission recommande au Conseil de sécurité de maintenir la porte ouverte aux discussions avec la GLA, dans le but d'établir des limites précises à l'action chinoise. Elle suggère également de continuer à demander le soutien des Etats-Unis dans un but de maintien de la paix avant que le Conseil perde tout contrôle sur la situation.

SOMMAIRE

Recommandations matèrielles 4
Nettoyage du système avant l'installation du jeu 5
Qu'est–ce que DirectX™ ? 6
Installation et désinstallation 8
Démarrage 10
  Pannes générales/Blocages 10
Configuration du jeu 11
  Menu principal 11
  Options 11
Solo 13
  Menu du mode Solo 13
  Principes de C&C: Generals 14
  Escarmouches 17
  Ecran de jeu 18
  Fenêtre de Général 21
Charger/Sauvegarder une partie ou une rediffusion 26
Unités, bâtiments et améliorations ..27
  USA 28
  Chine 35
  GLA 42
Generals en ligne 49
  Ecran de connexion à Generals en ligne 50
  Ecran d'accueil 50
  Recherche rapide (Quickmatch™) ..51
  Match personnalisé 52
  Mes infos personnelles 54
  Compad 55
  Balises 56
Parties en réseau 56
  Ecran de configuration réseau ..56
  Configuration d'une connexion directe 57
  Ecran des options de jeu 57
L'équipe de Command & Conquer: Generals 58
Avertissement 61
Garantie 62
Garantie limitée 62
Retour après la garantie 62
Service consommateurs 63
Suivez les dernières nouveautés EA ! ..63
Hintline 24h/24 - Trucs et astuces ..63

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**.

RECOMMANDATIONS MATERIELLES

- Pour une performance optimale, vous devez utiliser une carte graphique AGP. Les cartes graphiques PCI sont généralement beaucoup plus lentes que les cartes AGP. En règle générale, les performances des cartes PCI sont inférieures à la configuration minimale conseillée.
- Vérifiez que la protection anti-virus automatique est désactivée. Elle se situe habituellement au bas de votre écran, sur la barre des tâches de votre PC. Effectuez un clic-droit et désactivez-la. N'oubliez pas de la réactiver lorsque vous quittez le jeu.
- Assurez-vous d'avoir installé la dernière version des pilotes pour votre carte graphique et votre carte son. Pour cela, rendez-vous sur le site Internet de leur fabricant respectif et suivez les instructions.

Configuration minimale (Solo et Multijoueur à 2 joueurs)

- Windows® 98, Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000 ou Windows XP (ce logiciel n'est pas compatible avec Windows NT et Windows 95)
- Microprocesseur Intel® Pentium® III ou AMD® Athlon™ 800 MHz
- 128 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM/DVD-ROM à quadruple vitesse
- 1,8 Go d'espace libre sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes (le fichier d'échange de Windows et l'installation de DirectX™ 8.1 nécessitent également de l'espace supplémentaire)
- Carte graphique 32 Mo utilisant les composants Nvidia® GeForce2™, ATI® Radeon™ 7500 AGP avec des pilotes compatibles DirectX 8.1
- Carte son 16 bits compatible DirectX 8.1
- Clavier
- Souris

Configuration recommandée (Solo et Multijoueur de 2 à 8 joueurs)

- Processeur Intel Pentium IV ou AMD 1,8 GHz ou plus rapide
- 256 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM/DVD-ROM à quadruple vitesse ou plus rapide
- 1,8 Go d'espace disponible sur le disque dur sans compter l'espace supplémentaire nécessaire aux sauvegardes
- Carte graphique compatible Direct3D™ Nvidia GeForce3™ ou plus récente

Configuration requise en mode Multijoueur

- 256 Mo de mémoire RAM nécessaires pour les parties de 3 à 8 joueurs

Internet (2 à 4 joueurs)

- Connexion Internet à 56 Kbps ou plus rapide
- Chaque joueur doit posséder les disques du jeu. Les disques 1 et 2 ne peuvent être utilisés simultanément pour le mode multijoueur.

Internet (5 à 8 joueurs)

- Câble, DSL ou une meilleure connexion directe à Internet
- Chaque joueur doit posséder les disques du jeu. Les disques 1 et 2 ne peuvent être utilisés simultanément pour le mode multijoueur.

Réseau (de 2 à 8 joueurs)

- Réseau compatible TCP/IP
- Chaque joueur doit posséder les disques du jeu. Les disques 1 et 2 ne peuvent être utilisés simultanément pour le mode multijoueur.

NETTOYAGE DU SYSTEME AVANT L'INSTALLATION DU JEU

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

- Les fonctions ScanDisk/Vérification des erreurs analysent le disque dur et repèrent les liens cassés, l'espace perdu et cherchent sur le disque dur toutes les données endommagées et les corrigent.
- Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données et aide à prévenir l'altération des données.
- Le Nettoyage de disque permet de supprimer du disque dur tous les fichiers temporaires, il libère de l'espace et aide à prévenir les conflits qui empêcheraient une installation correcte des jeux.

Pour exécuter ScanDisk (sous Windows ME/98 seulement) :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches de Windows. Le menu "Démarrer" s'ouvre aussitôt.
2. Dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter…".
3. Tapez "scandisk" dans la boîte de dialogue et cliquez sur "OK" pour charger le programme.
4. Assurez-vous que la case "Corriger automatiquement les erreurs" est cochée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple).
5. Cliquez sur le bouton "Démarrer" pour lancer l'analyse du disque.

Pour exécuter une vérification des erreurs (sous Windows 2000/XP) :

Sous Windows 2000/XP, la fonction Scandisk est remplacée par la fonction Vérification des erreurs.

1. Pour exécuter une vérification des erreurs, faites un double clic sur l'icône Poste de travail. Sélectionnez ensuite le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu (par défaut C:) et faites un clic-droit. Un menu déroulant apparaît.
2. Sélectionnez "Propriétés", puis cliquez sur l'onglet "Outils".
3. Cliquez ensuite sur "Vérifier maintenant…" et cochez les deux cases "Réparer automatiquement les erreurs de système de fichiers" et "Rechercher et tenter une récupération des secteurs défectueux".
4. Enfin, cliquez sur "Démarrer". Le programme fait une recherche sur le lecteur et corrige toute erreur.

Remarque : il est possible qu'il vous soit demandé de redémarrer votre ordinateur après une vérification des erreurs. Assurez-vous de sauvegarder vos documents ouverts avant de le redémarrer.

Pour exécuter le Défragmenteur :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches de Windows. Le menu "Démarrer" s'ouvre aussitôt.
2. Dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter...".
3. Tapez "dfrg.msc" (ou "defrag" sous Windows ME/98) dans la boîte de dialogue et cliquez sur "OK" pour charger le programme.
4. Sélectionnez le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu.
5. Cliquez sur "Défragmenter" (ou sur "OK") pour lancer la défragmentation du disque.

Pour exécuter le Nettoyage de disque (sous Windows XP/ME/2000/98 seulement) :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches de Windows. Le menu "Démarrer" s'ouvre aussitôt.
2. Dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter...".
3. Dans la fenêtre de dialogue, tapez "cleanmgr" et cliquez sur "OK". Une boîte de dialogue apparaît.
4. Sélectionnez le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu puis cliquez sur "OK". La fenêtre "Nettoyage de disque" apparaît.
5. Si elle apparaît, assurez-vous que la case "Fichiers à supprimer" de la fenêtre "Fichiers temporaires" est cochée. Si d'autres cases sont cochées, décochez-les.
6. Cliquez sur "OK" pour lancer le Nettoyage de disque.
7. Une boîte de dialogue apparaît pour que vous puissiez confirmer la suppression des fichiers. Si vous êtes sûr de vouloir supprimer les fichiers, cliquez sur "Oui".

QU'EST-CE QUE DIRECTX™ ?

Lisez entièrement cette rubrique avant de jouer à *Command and Conquer*™ *Generals* ou d'installer DirectX.

DirectX est un environnement qui permet à Windows d'accéder à certaines fonctionnalités de votre PC à vitesse élevée et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la nouvelle génération de cartes graphiques et de cartes son. Pour jouer à *Command and Conquer*™ *Generals*, vous avez besoin de DirectX 8.1, qui est inclus sur le CD et que vous pouvez installer, si nécessaire.

Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes logiciels de votre carte graphique et de votre carte son doivent être à jour. Ces pilotes peuvent être obtenus sur le site Internet du fabricant de la carte ou en contactant l'assistance technique de l'ordinateur. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 8.1 (car trop anciens) pourrait entraîner des problèmes de fonctionnement avec *Command and Conquer*™ *Generals*.

Comment installer DirectX 8.1 ?

Au cours de l'installation de *Command and Conquer™ Generals*, le système détectera automatiquement DirectX. Si la version appropriée n'est pas installée, il vous sera demandé d'installer DirectX 8.1 à partir du CD de *Command and Conquer™ Generals*. Nous vous recommandons de suivre les conseils du programme d'installation.

Si vous souhaitez installer DirectX 8.1 après l'installation de *Command and Conquer™ Generals* :

Utilisateurs de Windows 98 :

1. Cliquez sur "Démarrer" dans la barre des tâches Windows, mettez "Rechercher" en surbrillance et cliquez sur "Fichiers ou dossiers...".
2. Dans la boîte "Nommé : ", tapez "dxsetup".
3. Assurez-vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte "Rechercher dans", puis cliquez sur "Rechercher maintenant".
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône Dxsetup dans la colonne "Nom".
5. Lorsque la fenêtre "Installation de DirectX(R)" apparaît, cliquez sur "Réinstaller DirectX" afin de terminer l'installation.

Utilisateurs de Windows 2000/ME :

1. Cliquez sur "Démarrer" dans la barre des tâches Windows, mettez "Rechercher" en surbrillance et cliquez sur "Des fichiers ou des dossiers...".
2. Dans la boîte "Rechercher les fichiers ou les dossiers nommés : ", tapez "dxsetup".
3. Assurez-vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte "Rechercher dans" et que le CD de *Command and Conquer™ Generals* est inséré dans le lecteur, puis cliquez sur "Rechercher".
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône Dxsetup dans la colonne "Nom".
5. Lorsque la fenêtre "Installation de DirectX(R)" apparaît, cliquez sur "Réinstaller DirectX" afin de terminer l'installation.

Utilisateurs de Windows XP :

1. Cliquez sur "Démarrer" dans la barre des tâches Windows, puis sur "Rechercher" et enfin sur "Tous les fichiers et tous les dossiers".
2. Dans la boîte "Une partie ou l'ensemble de fichier : ", tapez "dxsetup".
3. Suivre les points 3, 4 et 5 de la section **Windows 2000/ME**.

Vérifiez votre système !

Afin de vérifier si votre ordinateur est parfaitement compatible avec DirectX 8.1, utilisez le programme de détection DirectX 8.1 après l'avoir installé.

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

Cet outil vous donne des informations sur votre carte graphique et votre carte son.

- Pour vérifier les pilotes de votre carte graphique, cliquez sur l'onglet "Affichage". Le numéro de version de votre pilote est à droite à la deuxième ligne, en dessous de la ligne "Pilote". Relevez ce numéro avant d'appeler l'assistance technique EA ou d'appeler l'assistance technique de votre ordinateur.

- Pour vérifier les pilotes de votre carte son, cliquez sur l'onglet "Son". Le numéro de version de votre pilote est à droite, à la deuxième ligne, en dessous de la ligne "Pilote". Relevez ce numéro avant d'appeler l'assistance technique d'EA ou d'appeler l'assistance technique de votre ordinateur.
- Les utilisateurs de Windows 98/2000/ME/XP peuvent aussi utiliser le bouton "Dépannage…", dans l'onglet "Aide supplémentaire". En principe, des pilotes compatibles DirectX 8.1 sont disponibles chez le fabricant du périphérique, ce qui vous permettra de jouer à *Command and Conquer™ Generals* sans aucun problème. Dans ce cas, nous vous suggérons de contacter le fabricant du périphérique et de lui demander les pilotes compatibles DirectX 8.1 les plus récents.

INSTALLATION ET DESINSTALLATION

Installation du jeu

Pour installer *Command & Conquer™ Generals* :

1. Lancez Windows.
2. Fermez tous les programmes ouverts ainsi que les applications d'arrière-plan, y compris les antivirus.
3. Insérez le disque 1 de *Command & Conquer™ Generals* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le menu d'exécution automatique (Autorun) s'affiche alors.
   - Si le programme d'exécution automatique ne se lance pas automatiquement, cliquez sur le menu "Démarrer" dans la Barre des tâches de Windows, puis sur "Exécuter...". Tapez "**D:\autorun.exe**" dans la boîte de dialogue qui apparaît et cliquez sur "OK" (remplacez éventuellement "D" par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM si elle est différente).
4. Cliquez sur "Installer". Après le démarrage du programme d'installation, l'assistant InstallShield s'ouvre. Cliquez sur "Suivant" pour continuer.
5. Il vous sera demandé d'indiquer le numéro de série qui apparaît au dos du manuel de *Command & Conquer™ Generals*. Indiquez-le et cliquez sur "OK" pour continuer.
6. L'écran d'inscription électronique s'affiche. Pour enregistrer votre logiciel, sélectionnez "S'inscrire maintenant" ou "S'inscrire plus tard" (à l'invite).
   S'INSCRIRE MAINTENANT : le formulaire d'inscription apparaît. Remplissez-le et renvoyez-le à Electronic Arts.
   S'INSCRIRE PLUS TARD : le formulaire d'inscription disparaît et l'installation se poursuit.
   Remarque : l'inscription est obligatoire si vous voulez bénéficier du service d'assistance technique.
7. Les conditions d'utilisation de *Command & Conquer™ Generals* s'affichent alors. Après avoir pris connaissance des conditions d'utilisation, cliquez sur "Oui" pour accepter et continuer l'installation.
8. La fenêtre de sélection du répertoire d'installation s'affiche. Vous pouvez sélectionner l'endroit où *Command & Conquer™ Generals* sera installé sur votre disque dur. Cliquez sur "Suivant" si le répertoire proposé par défaut vous convient.

- Pour changer de répertoire d'installation, cliquez sur "Parcourir...". Sélectionnez l'emplacement où vous désirez copier les fichiers de *Command & Conquer™ Generals*, puis cliquez sur "OK". Cliquez ensuite sur "Suivant".

9. L'écran de sélection de dossier programme apparaît. Sélectionnez le groupe du menu "Démarrer" à partir duquel vous désirez lancer *Command & Conquer™ Generals* et cliquez sur "Suivant".
10. La fenêtre de copie des fichiers apparaît. Un rapide résumé des choix disponibles s'affiche. Cliquez sur "Retour" pour modifier vos choix précédents ou sur "Suivant" pour accepter et lancer la copie des fichiers. Une fenêtre apparaît vous demandant si vous désirez ajouter un raccourci sur votre Bureau. Cliquez sur "Oui" pour accepter ou sur "Non" pour refuser et continuer. A l'invite, insérez le disque 2 de *Command & Conquer: Generals* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM et cliquez sur "OK" pour poursuivre l'installation.
11. Une fenêtre s'ouvre vous demandant si vous désirez installer DirectX 8.1. Si une version de DirectX 8.1 ou ultérieure est déjà installée sur votre ordinateur, cliquez sur "Non" pour continuer. Une nouvelle fenêtre apparaît vous demandant si vous désirez lancer *Command & Conquer™ Generals*. Cliquez sur "Oui" pour lancer le jeu ou sur "Non" pour le lancer plus tard.
    - Si la version de DirectX installée sur votre ordinateur est inférieure à la version 8.1, cliquez sur "Oui" pour installer DirectX 8.1. Une fois DirectX installé, une fenêtre apparaît vous demandant de redémarrer votre ordinateur.

Désinstallation et réinstallation du jeu

Si vous rencontrez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation.

Pour désinstaller *Command & Conquer™ Generals* :

1. Lancez Windows.
2. Cliquez sur le bouton "Démarrer" dans la barre des tâches de Windows et sélectionnez **Programmes > EA GAMES > Command & Conquer: Generals > Désinstaller Command & Conquer: Generals**
3. Suivez les instructions à l'écran pour désinstaller le jeu.

   Remarque : les fichiers qui ont été créés après l'installation de *Command & Conquer™ Generals*, tels que les sauvegardes, resteront sur le disque dur après le processus de désinstallation. Si vous désirez continuer à utiliser ces fichiers, réinstallez le jeu dans le même répertoire.

Pour réinstaller *Command & Conquer™ Generals* :

- Suivez la procédure décrite ci-dessus dans la rubrique *Installation du jeu.*

DEMARRAGE

Pour lancer *Command & Conquer™ Generals* (lorsque le disque est dans votre lecteur) :

1. Fermez tous les programmes ouverts ainsi que les applications d'arrière-plan, y compris les antivirus.
2. Cliquez sur le bouton "Démarrer" dans la Barre de tâches Windows et sélectionnez **Programmes > EA GAMES > Command & Conquer: Generals > Command & Conquer: Generals.**
   - Si vous avez choisi de créer une icône de raccourci sur votre Bureau lors de l'installation, utilisez celle-ci pour lancer le jeu.

Pour lancer *Command & Conquer™ Generals* (lorsque le disque n'est pas dans votre lecteur) :

1. Lancez Windows.
2. Fermez tous les programmes ouverts ainsi que les applications d'arrière-plan, y compris les antivirus.
3. Insérez le disque 1 de *Command & Conquer™ Generals* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le menu d'exécution automatique (Autorun) s'affiche alors.
   - Si le programme d'exécution automatique ne se lance pas automatiquement, cliquez sur le bouton "Démarrer" dans la Barre des tâches de Windows, puis sur "Exécuter...". Tapez "**D:\autorun.exe**" dans la boîte de dialogue qui apparaît et cliquez sur "OK" (remplacez éventuellement "D" par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM si elle est différente).
4. Cliquez sur le bouton "Jouer".

Pannes générales/Blocages

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour l'installation, le chargement et le fonctionnement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables. Un certain nombre de programmes appelés "Applications d'arrière-plan" et qui sont exécutés en permanence sur votre système peuvent parfois causer des pannes ou des blocages.

Remarque importante : si vous fermez les applications d'arrière-plan, votre système sera optimisé pour jouer à *Command & Conquer™ Generals* mais ces applications ne seront plus disponibles. Veillez à bien les réactiver après avoir joué à *Command & Conquer™ Generals* en redémarrant votre ordinateur.

Programmes anti-virus ou anti-blocage

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il faudra les fermer ou les désactiver pour lancer *Command & Conquer™ Generals*. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un clic-droit sur cette icône et sélectionnez "Fermer", "Désactiver" ou toute autre option de fermeture.

Applications d'arrière-plan

Lorsque les programmes anti-virus ou anti-blocage ont été désactivés, il est conseillé de fermer toutes les applications d'arrière-plan superflues car elles peuvent causer des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement des jeux.

1. Sous windows 98/ME : maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr.** La fenêtre “Fermer le programme” apparaît avec la liste des applications d’arrière-plan exécutées par le système.

   Sous Windows 2000/XP : maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît. Cliquez sur "Gestionnaire des tâches". La fenêtre "Gestionnaire des tâches de Windows" apparaît avec la liste des applications d'arrière-plan exécutées par le système.
2. Pour fermer une application d’arrière-plan, cliquez dessus dans la liste, puis sur le bouton “Fin de tâche”.

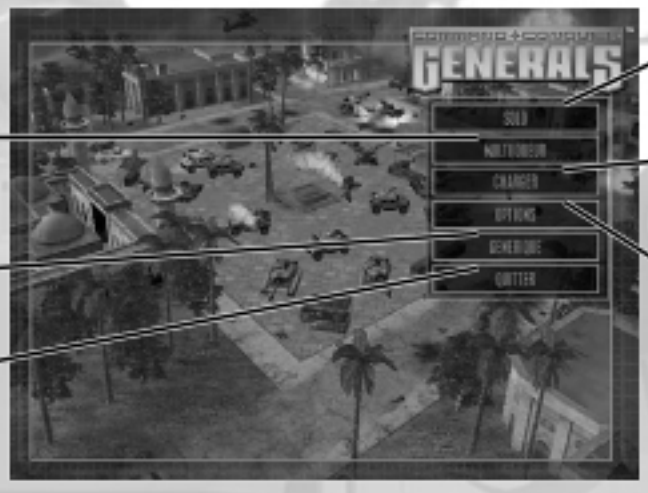
   Remarque : il est important de ne pas fermer les applications nommées Explorer et Systray car elles sont nécessaires à l’exécution de Windows. Toutes les autres applications peuvent être fermées.
3. La fenêtre “Fermer le programme” se ferme et l’application est arrêtée. Recommencez les étapes précédentes pour fermer toutes les applications d’arrière-plan.

Notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

CONFIGURATION DU JEU

Bienvenue, Général. Veuillez consulter ce briefing pour vous familiariser avec les principes de l’environnement de combat, les installations d’entraînement, le mode Solo et les stratégies de combat avancées. A partir du menu principal, vous pouvez ajuster les options de jeu pour obtenir une performance optimale sur le champ de bataille.

Menu principal



Jouez en réseau local (voir p. 56) ou sur Internet (voir la rubrique Generals en ligne, p. 49).

Consultez le générique du jeu.

Quittez le jeu.

Lancez une partie en mode Solo (voir p. 13).

Chargez une partie sauvegardée ou une rediffusion.

Modifiez les paramètres de vos options sonores, graphiques et du réseau (voir p. 11).

Options

Dans l’écran Options, vous pouvez modifier les paramètres suivants : Affichage, Audio, Défilement et Réseau.

- Pour accéder à l’écran des options, sélectionnez OPTIONS à partir du menu principal.
- Pour modifier les options en cours de partie, appuyez sur **Echap**.

Affichage

RESOLUTION — Réglez la résolution de l'écran de jeu.

DETAILS — Choisissez le niveau de détail du jeu : BAS, MOYENS, ELEVES ou PERSONNALISES. Les paramètres MOYENS et BAS désactivent certains des effets visuels. Le réglage PERSONNALISES est réservé aux joueurs confirmés désirant ajuster certaines propriétés d'affichage.

Remarque : un niveau de détail élevé peut ralentir les performances de votre ordinateur en cours de partie.

LUMINOSITE — Utilisez la réglette pour ajuster la luminosité du jeu.

Son

VOLUME MUSIQUE — Utilisez la réglette pour ajuster le volume de la musique.

VOLUME EFFETS SONORES — Réglez le volume des effets sonores du jeu.

VOLUME VOIX — Réglez le volume des voix du jeu.

Réseau

Remarque : *Command & Conquer™ Generals* règle automatiquement les paramètres du réseau. Il est fortement recommandé de ne pas modifier ces réglages si vous ne possédez pas de solides connaissances en protocoles Internet.

IP DISTANTE — Utilisez le menu déroulant pour sélectionner l'adresse IP que vous désirez utiliser pour jouer en ligne sur Internet.

IP LAN — Utilisez le menu déroulant pour sélectionner l'adresse IP que vous désirez utiliser en réseau local (LAN).

- Chaque ordinateur connecté à Internet possède une **adresse IP**, composée de quatre nombres séparés par des points (aaa.bbb.ccc.ddd).

DELAI D'ENVOI — Si vous utilisez un pare-feu et ne réussissez pas à vous connecter à d'autres joueurs en ligne, vous pouvez cocher la case "Délai d'envoi" pour tenter de résoudre ce problème. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au fichier LisezMoi.

- Si vous avez modifié votre configuration pare-feu depuis la dernière fois que vous avez joué à *Command & Conquer™ Generals* sur Internet et si vous rencontrez des difficultés de connexion, vous pouvez tenter de résoudre ce problème en cliquant sur "Actualiser NAT". Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au fichier LisezMoi.
- Pour paramétrer un serveur proxy HTTP à utiliser avec Generals en ligne, veuillez saisir l'adresse IP et le numéro de port du serveur dans le champ Proxy HTTP.
- Si vous jouez en utilisant un pare-feul, votre connexion Internet peut nécessiter l'utilisation d'un **serveur proxy HTTP**. Par mesure de sécurité, les données HTTP entrantes et sortantes seront traitées par cette adresse IP et ce numéro de port. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à votre administrateur réseau ou à une documentation consistante.

  Remarque : si vous jouez derrière un pare-feu lors d'une partie Internet, veuillez consulter le fichier LisezMoi situé dans le répertoire d'installation du jeu *Command & Conquer™ Generals* pour de plus amples informations.

- Pour réinitialiser les paramètres du réseau, cliquez sur “PAR DEFAUT”.
- Pour confirmer les modifications effectuées, cliquez sur “ACCEPTER”. Pour annuler et fermer la fenêtre, cliquez sur “ANNULER”.

Défilement

Utilisez la réglette pour ajuster la vitesse de défilement de la fenêtre de combat.

SOLO

Partez en guerre contre les USA, la Chine et les forces de la GLA en utilisant les armes les plus sophistiquées. Faites mordre la poussière à vos adversaires et cherchez la gloire sur le champ de bataille en incarnant le Général de l’une de ces armées.

- Pour lancer une partie en mode Solo, cliquez sur “SOLO” dans le menu principal.
- Vous pouvez personnaliser vos propres parties solo en mode Escarmouche et combattre jusqu’à sept armées simultanément. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Escarmouches,* p. 17.

Menu du mode Solo

Paramétrer une partie et combattre en mode Escarmouche (voir la rubrique Escarmouches, p. 17)

Revenir au menu principal



Entraînement

Choisir le camp de la Chine

Choisir le camp de la GLA

Choisir le camp des USA

Vous pouvez mener l’un des trois camps tout au long d’une campagne complète vous opposant aux deux autres armées.

- Pour **commencer une nouvelle campagne**, cliquez sur le nom du camp que vous désirez contrôler. Pour choisir un niveau de difficulté, cliquez sur “NORMAL”, “MOYEN” ou “DIFFICILE”.
- Pour **commencer la mission d’entraînement**, cliquez sur “ENTRAINEMENT”. Pour choisir un niveau de difficulté, cliquez sur “NORMAL “MOYEN” ou “DIFFICILE”.
- Pour **charger une partie sauvegardée**, cliquez sur “CHARGER” dans le menu principal. Cliquez ensuite sur “CHARGER PARTIE”. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Charger/Sauvegarder une partie ou une rediffusion,* p. 26.
- Pour **jouer une partie en mode Escarmouche**, diquez sur “ESCARMOUCHE”. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Escarmouches,* p. 17.

Ecran de fin de mission

Au terme d’une mission, vous pouvez consulter les statistiques de la bataille.

Principes de C&C: Generals

L'écran



A l'écran, vous pouvez observer et agir sur la bataille par le biais de la **fenêtre de combat** (voir la rubrique *Ecran de jeu,* p. 18), où vous pouvez sélectionner et déployer vos unités ainsi que construire et utiliser vos bâtiments. La fenêtre de combat n'affiche qu'une partie de la carte, qui peut également être consultée depuis la **carte radar** (voir la rubrique *Carte radar*, p. 20) dans le coin inférieur gauche de l'écran.

- Sous la fenêtre de combat, se trouve la **barre de commandes** (voir la rubrique *Ecran de jeu*, p. 18) qui sert à donner des ordres et à accéder aux écrans secondaires.

Chaque unité et bâtiment possèdent un champ de vision limité. Ce que vous voyez sur la fenêtre de combat et la carte radar correspond donc à la somme des champs de vision de l'ensemble de vos unités. Au-delà de ce champ, les zones de la carte sont recouvertes d'un voile noir. En explorant la carte avec vos unités, vous découvrez de nouvelles zones et révélez le terrain, les bâtiments et les unités qui les occupent.

- Le voile noir est en fait constitué de deux couches. Durant les missions solo, le **voile** recouvre les parties inexplorées du terrain. Au fur et à mesure que vous explorez ce dernier, le voile se retire. Lorsque vos unités quittent une zone, celle-ci se retrouve plongée dans un **brouillard de guerre**, qui dissimule les unités et bâtiments ennemis. Vous ne pouvez alors voir que le terrain et les bâtiments civils. Le brouillard de guerre se retire lorsque vos unités pénètrent à nouveau dans la zone. En mode Multijoueur ou Escarmouche, seul le brouillard de guerre subsiste.

Construire des unités et des bâtiments

Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, votre base comporte en principe un poste de commandement et une unité de construction (un engin de chantier ou un ouvrier). Attelez-vous sans plus attendre à la construction de votre base.

Pour construire un bâtiment :

1. Sélectionnez votre unité de construction. Les bâtiments disponibles sont alors affichés sous forme d'icônes dans le **menu contextuel**, situé dans la partie centrale de la barre de commandes.
2. Pour construire l'un de ces bâtiments, cliquez sur son icône.

3. Déplacez votre curseur dans la fenêtre de combat à l'endroit où vous désirez construire. Si le bâtiment s'affiche en rouge, cela signifie que le relief ne permet pas de construire à cet emplacement.
4. Cliquez pour construire le bâtiment. L'unité de construction se met alors au travail.

- Pour annuler la construction du bâtiment, cliquez sur celui-ci. Cliquez ensuite sur le bouton "Stop" dans le menu contextuel. Le coût de construction vous est alors remboursé.

Après avoir construit des bâtiments tels que les casernes, les complexes militaro-industriels ou les aérodromes, vous avez la possibilité de produire des unités de combat.

Pour produire une unité :

1. Ordonnez à votre unité de construction de construire une caserne (par exemple).
2. Une fois la caserne construite, cliquez sur celle-ci. Les unités que vous pouvez y produire s'affichent alors dans la barre de commandes.
3. Pour produire l'une de ces unités, cliquez sur l'icône la représentant. L'unité s'affiche alors dans la **file de production** située sur le côté droit de la barre de commandes. Un compteur ombré indique le temps nécessaire à la construction de l'unité.
4. Une fois l'unité construite, celle-ci quitte le bâtiment pour prendre son service.

- En cliquant plusieurs fois sur l'icône, vous ordonnez la production de plusieurs unités.

Argent

Vous débutez la partie avec un capital destiné à la production d'unités et à la construction de bâtiments. Toutefois, gageons que ce maigre pécule ne suffira pas pour remporter la victoire...

Pour gagner de l'argent :

1. Localisez un entrepôt de ravitaillement sur la carte. Les entrepôts de ravitaillement et les réserves (plus petites) contiennent des ressources que vous pouvez rassembler et rapporter à votre base.
2. Construisez un dépôt de ravitaillement près de l'entrepôt de ravitaillement le plus proche de votre base. Un dépôt de ravitaillement engrange et convertit les ressources en argent. Après avoir construit un dépôt de ravitaillement près d'un entrepôt de ravitaillement, les unités chargées de la récolte des ressources travailleront de manière autonome et celle-ci sera effectuée plus rapidement.

- Le dépôt de la GLA est appelée cache de ravitaillement.

3. Une fois la construction du dépôt de ravitaillement achevée, les unités chargées de la récolte se mettent au travail et vont chercher les ressources à l'entrepôt de ravitaillement pour les apporter au dépôt.

- Après avoir recherché l'amélioration Prendre bâtiment, vous serez capable de capturer des derricks pour récolter encore plus d'argent grâce au pétrole.

Energie

Les bâtiments des bases chinoises et américaines sont gourmands en énergie. Au début d'une partie, vous devez construire une centrale électrique. Une fois sa construction achevée, la jauge d'énergie située en haut de la barre de commandes se remplit. La GLA quant à elle n'a pas besoin d'énergie.

Près de la jauge d'énergie, un petit indicateur vous renseigne sur la quantité d'énergie nécessaire au bon fonctionnement de votre base. Faites en sorte de garder la jauge au-dessus de cet indicateur.

Rechercher des technologies

Bâtiments de production : les bâtiments tels que les casernes, les complexes militaro-industriels et les aérodromes peuvent développer des technologies pour améliorer les capacités des unités qu'ils produisent.

- Pour développer une amélioration dans un bâtiment de production, cliquez sur celui-ci. Cliquez sur l'amélioration voulue dans le menu contextuel. L'icône d'amélioration s'affiche alors dans la file de production.

Prendre un bâtiment : il est possible de s'emparer des bâtiments ennemis. L'amélioration Prendre bâtiment est disponible depuis la caserne.

- Pour vous emparer d'un bâtiment ennemi, cliquez sur une unité d'infanterie, puis sur l'icône "Prendre bâtiment" dans le menu contextuel. Enfin, cliquez sur le bâtiment ennemi. L'unité capture alors le bâtiment. Celui-ci change de couleur et passe sous votre contrôle.

Compétences de Général : vous pouvez, par l'intermédiaire de la fenêtre de Général, utiliser vos points de compétence pour obtenir et développer de nouvelles technologies. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Fenêtre de Général,* p. 21

Contrôler les unités

Déplacement : pour déplacer une unité, cliquez sur celle-ci. Cliquez sur la destination voulue dans la fenêtre de combat. L'unité se dirige alors vers cet emplacement.

Attaquer : pour attaquer une unité ennemie, sélectionnez une unité ou un groupe d'unités de votre armée. Cliquez ensuite sur l'unité ennemie. Votre unité s'approche de l'ennemi et commence à attaquer.

Points de ralliement : pour définir un point de ralliement pour toutes les unités sortant d'un même bâtiment, cliquez sur le bâtiment concerné puis sur l'icône du drapeau de point de ralliement dans le menu contextuel. Cliquez ensuite sur l'endroit du champ de bataille où vous désirez placer le point de ralliement.

Equipes et formations

Créer une équipe : une équipe consiste en un rassemblement d'unités diverses agissant comme un seul homme sur le champ de bataille. Lorsqu'une équipe est sélectionnée, chaque ordre donné est suivi par chaque membre de l'équipe.

- Pour regrouper des unités dans une équipe, sélectionnez les unités de votre choix, puis appuyez sur **Ctrl** + une touche numérotée. Le chiffre correspondant au groupe s'affiche alors au-dessus des unités sélectionnées. A tout moment, vous avez la possibilité d'appuyer sur la touche numérotée correspondant à une équipe pour la sélectionner.

Placer les unités en formation : une formation consiste en un groupe d'unités se déplaçant comme un seul homme tout en gardant des positions strictes.

- Pour créer une formation, placez chaque unité à la position voulue. Sélectionnez ensuite toutes les unités prenant part à la formation et appuyez sur **Ctrl + F** pour la créer. Pour dissoudre une formation, appuyez une nouvelle fois sur **Ctrl + F**.

Modes pour les unités

- Appuyez sur la touche **S** pour ordonner à une unité ou une équipe de s'arrêter.

Mode Protéger : appuyez sur la touche **G** pour placer une unité ou une équipe en mode Protéger. Cliquez ensuite sur le lieu que vous désirez protéger dans la fenêtre de combat.

Mode Attaquer : vous pouvez ordonner à vos unités de se déplacer vers un lieu en attaquant tout ennemi rencontré durant le trajet.

- Sélectionnez l'unité ou l'équipe que vous désirez placer en mode Attaquer. Appuyez ensuite sur la touche **A** et sélectionnez la destination voulue. Appuyez de nouveau sur la touche **A** pour désactiver le mode Attaquer.

Mode Tir forcé : sélectionnez l'unité ou l'équipe que vous voulez forcer à attaquer. Ensuite, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et diquez sur la cible.

Points de navigation : en utilisant des points de navigation, il est possible d'ordonner aux unités de suivre un chemin défini lors de leurs déplacements. Pour placer des points de navigation pour une unité ou une équipe, appuyez sur la touche **Alt** et diquez à l'endroit voulu pour placer chaque point de navigation.

Expérience

Une unité gagne des points d'expérience lorsqu'elle élimine un ennemi. En accumulant un nombre suffisant de points d'expérience, elle atteint ainsi le niveau supérieur et ses caractéristiques augmentent.

VETERAN — La cadence de tir de l'unité est plus rapide et celle-ci inflige plus de dégâts (si applicable). Symbolisé par une icône de chevron au-dessus de l'unité.



ELITE — La cadence de tir de l'unité est plus rapide et celle-ci inflige plus de dégâts (si applicable). L'unité est également capable de se soigner automatiquement. Symbolisé par une icône de double chevron au-dessus de l'unité.

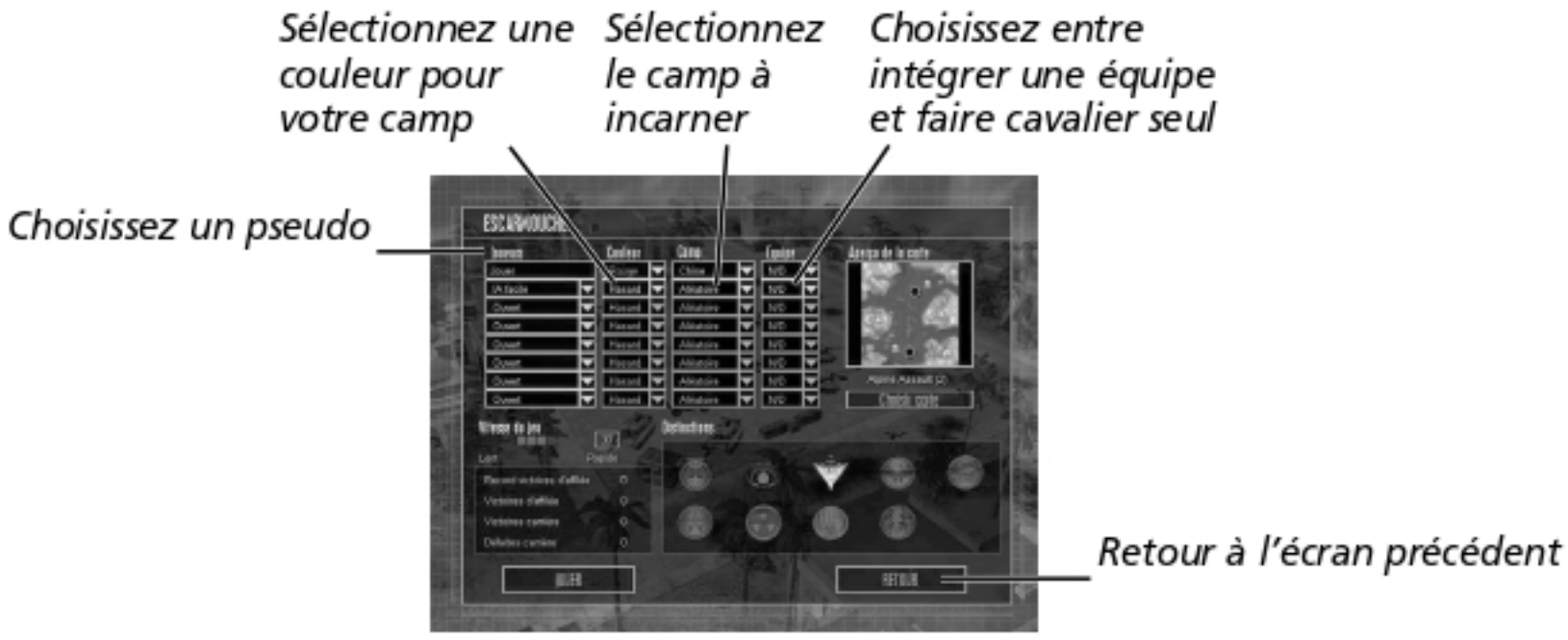


HEROIQUE — La cadence de tir de l'unité est plus rapide et celle-ci inflige plus de dégâts (si applicable). L'unité est également capable de se soigner automatiquement et de tirer des balles traçantes rouges (si applicable). Symbolisé par une icône de triple chevron au-dessus de l'unité.

Escarmouches

Les Escarmouches sont des combats à un joueur qui simulent une partie multijoueur par le biais d'adversaires contrôlés par l'ordinateur.

- Dans le menu principal, cliquez sur "SOLO". Cliquez ensuite sur "ESCARMOUCHE".

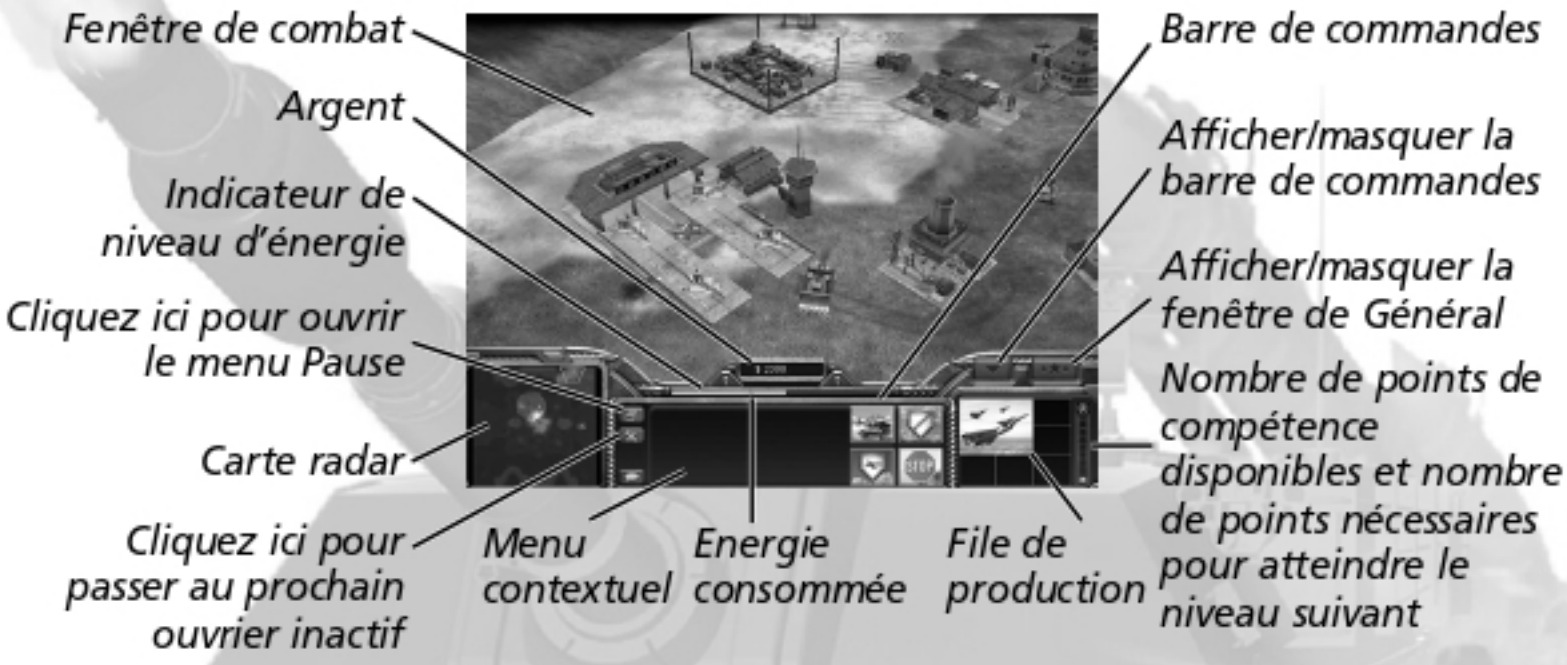


- Pour former une équipe contrôlée par l'ordinateur, sélectionnez les joueurs dans le menu déroulant. Sélectionnez le niveau de difficulté de l'équipe ennemie : IA facile, IA moyenne ou IA difficile.

Le nombre maximum de camps pouvant s'opposer sur une carte est indiqué près du nom de la carte, à droite de l'écran.

- Pour changer de carte, cliquez sur "Choisir carte". Dans la fenêtre de sélection de carte, vous avez la possibilité de sélectionner une carte créée par vous ou l'un de vos amis grâce à *l'éditeur de cartes* pour *Command & Conquer™ Generals*. Pour cela, cliquez sur "Non officielles".

Ecran de jeu



- Appuyez sur la touche **F9** ou cliquez sur le bouton dans le coin supérieur droit de la barre de commandes pour afficher/masquer cette dernière.
- Appuyez sur **Tab**, pour accéder à l'écran Diplomatie en mode Multijoueur et Escarmouche. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Ecran Diplomatie*, p. 21.
- Pour accéder à la fenêtre de Général, cliquez sur le bouton en forme d'étoile dans le coin de la barre de commandes. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Fenêtre de Général*, p. 21.

Fenêtre de combat

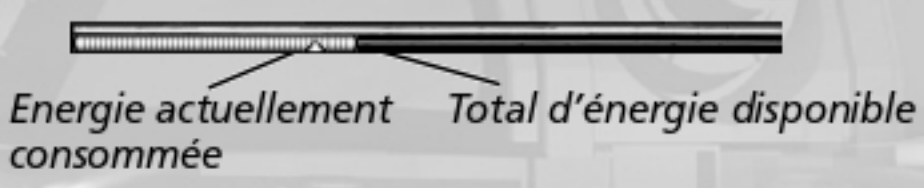


La fenêtre de combat permet d'ordonner aux unités de se déplacer, d'attaquer, de protéger ou de construire de nouveaux bâtiments. De plus, vous pouvez sélectionner des bâtiments et leur ordonner de produire de nouvelles unités ou de développer de nouvelles technologies.

- En sélectionnant une unité ou un bâtiment, différents boutons apparaissent dans le menu contextuel.
- Pour faire défiler la fenêtre de combat, placez le curseur au bord de l'écran dans la direction voulue. La fenêtre de combat défile alors. Pour faire cesser le défilement, ramenez le curseur vers le centre de l'écran.
- Pour accélérer la vitesse de défilement, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé durant le défilement.

  Molette souris : si votre souris possède une molette, vous pouvez l'utiliser pour déplacer la caméra. Faites rouler la molette vers l'avant ou l'arrière pour effectuer un zoom avant ou arrière. Maintenez la molette enfoncée et déplacez la souris pour que la caméra effectue une rotation. Cliquez sur la molette de la souris pour revenir à la vue par défaut.
- Si vous disposez d'un radar, vous avez la possibilité d'utiliser la carte radar pour vous déplacer sur la carte. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Carte radar,* p. 20.
- Il est possible de marquer des lieux sur la carte : ceux-ci seront ensuite accessibles par le biais d'une simple touche. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Positions de la caméra, p. 20.*

Indicateurs d'argent et d'énergie

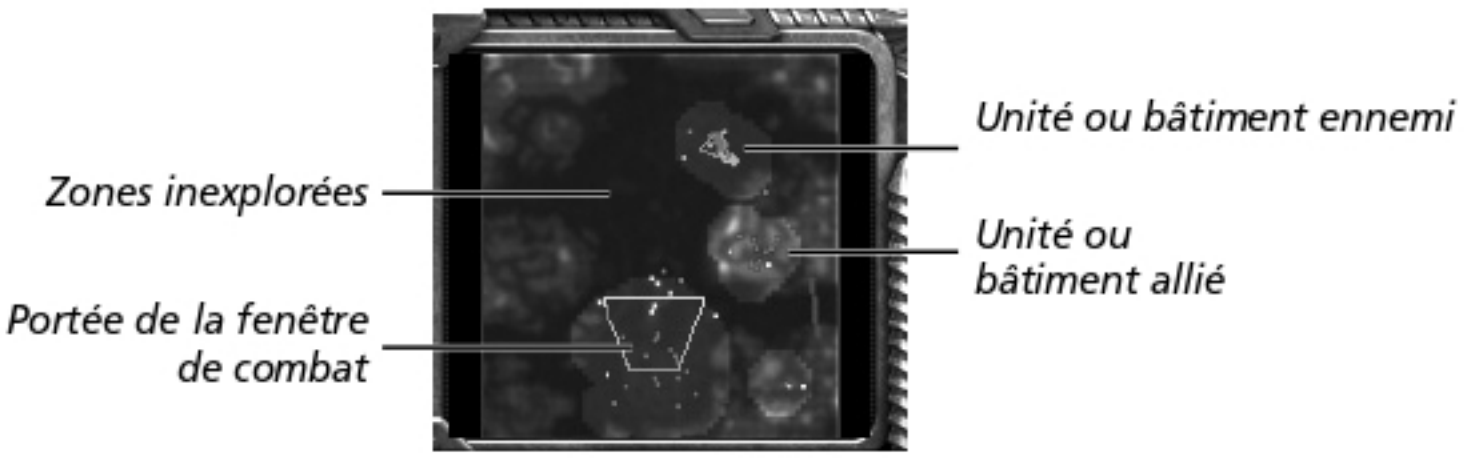


La jauge d'énergie située en haut de la barre de commandes indique la quantité totale d'énergie disponible et la quantité d'énergie actuellement consommée. Pour les camps chinois et américains, chaque bâtiment consommant de l'énergie augmente la quantité totale d'énergie nécessaire au bon fonctionnement de la base.

Argent

Votre somme d'argent actuelle est indiquée au-dessus de la jauge d'énergie. L'achat d'une unité, d'un bâtiment ou d'une nouvelle technologie coûte de l'argent. Les fonds nécessaires sont automatiquement déduits de votre total lorsque vous engagez de nouveaux frais.

Carte radar



La fenêtre de combat, qui ne permet de voir qu'une partie de la carte, est entourée d'une bordure jaune dans la carte radar, située dans le coin inférieur gauche de l'écran.

- Pour déplacer la fenêtre de combat, cliquez sur l'emplacement désiré dans la carte radar. Pour déplacer la fenêtre de combat sans modifier votre sélection, effectuez un clic-droit sur l'emplacement désiré. Vous pouvez par la suite déployer l'unité sélectionnée en cliquant dans la fenêtre de combat.

Positions de la caméra

Les positions de la caméra permettent de marquer des lieux sur la carte pour y accéder ensuite par le biais d'une simple touche.

- Pour définir une position de la caméra, appuyez sur **Ctrl** + une touche de **F1** à **F8**.
- Pour passer à la position désirée, appuyez sur la touche correspondante (de **F1** à **F8**).
- Pour passer directement à votre poste de commandement, appuyez sur la touche **H**.

File de production

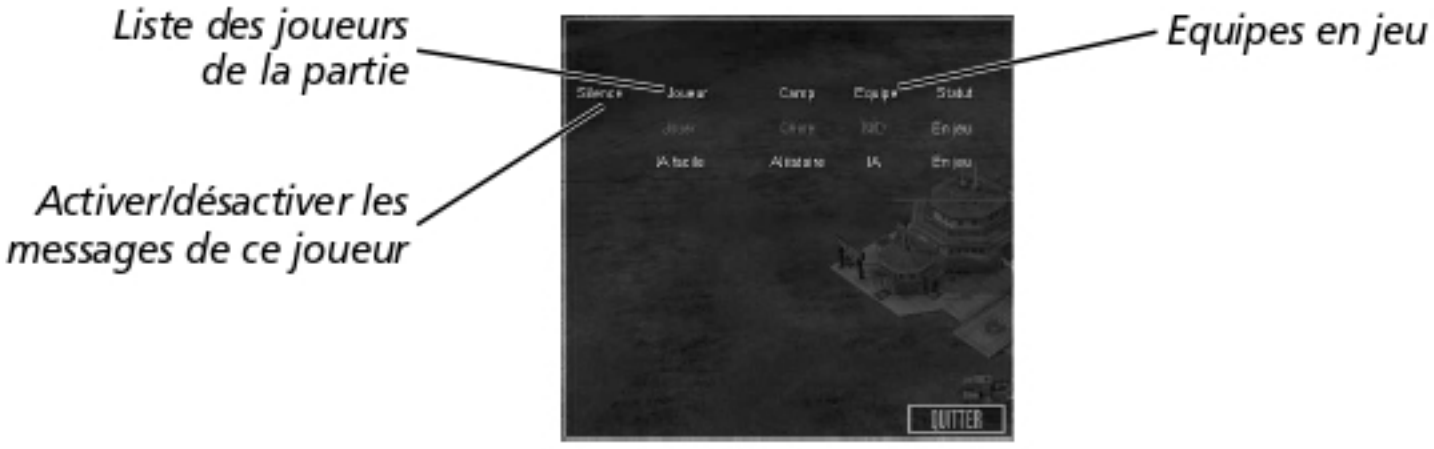
Lorsque vous lancez la production d'une nouvelle unité ou technologie dans l'un de vos bâtiments, l'icône correspondante vient s'ajouter à la file de production, située dans le coin inférieur droit de l'écran. En lançant la production de plusieurs unités, leurs icônes viennent s'ajouter à la file de production.

- Lorsque vous sélectionnez un bâtiment, les icônes d'améliorations disponibles dans celui-ci s'affichent dans le menu contextuel. Lancer la production d'une amélioration ajoute une nouvelle icône à la file de production.

La première icône de la file de production est actuellement en construction. Vous pouvez estimer le temps nécessaire à la production d'une unité en observant le compteur ombré, situé au-dessus de l'icône.

- Pour annuler la production d'une unité, cliquez sur son icône dans la file de production. Le coût de production vous est alors remboursé.

Ecran Diplomatie



En mode Multijoueur et Escarmouche, vous pouvez consulter vos alliés grâce à l'écran Diplomatie. Deux joueurs de la même **équipe** partagent leur champ de vision. De plus, les unités d'une même équipe ne peuvent pas se tirer dessus.

- Les équipes sont établies au début de la partie. Par la suite, il est impossible de les modifier en cours de jeu.

Chaque joueur participant à la partie est affiché sur l'écran Diplomatie. Son état est également indiqué (actif, déserteur ou observateur).

- Pour activer ou désactiver les messages d'un joueur lors de parties multijoueurs, cliquez sur l'icône "Haut-parleur", située près de son nom.
- Pour en savoir plus, veuillez vous reporter à la rubrique *Compad,* p. 55.

Fenêtre de Général

Dans *Command & Conquer™ Generals*, les victoires sur le champ de bataille permettent à vos unités de monter en grade et ajoutent des points de compétence à votre CV. Les points de compétence peuvent être utilisés pour obtenir des améliorations stratégiques dans la fenêtre de Général. Obtenir un nombre de points de compétence suffisant permet de monter en grade et d'avoir accès à de nouvelles compétences de Général. Les points de compétence s'obtiennent en détruisant les unités et bâtiments ennemis.

- Vous débutez une partie avec un seul point de compétence. Vous pouvez dépenser les points de compétence pour obtenir des améliorations d'un niveau égal ou inférieur à votre niveau actuel.
- Le nombre de points de compétence disponibles varie suivant le type de partie et la mission. Les points de compétence disponibles sont limités dans le cadre d'une campagne solo.



- Pour accéder à la fenêtre de Général, cliquez sur l'icône en forme d'étoile, à droite de la barre de commandes.

Dans la fenêtre de Général, vous pouvez consulter le nombre de points de compétence acquis jusqu'à présent, celui dont vous disposez pour acheter de nouvelles améliorations et la quantité nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

En dépensant des points de compétence pour acquérir une **compétence de Général**, vous améliorez les capacités stratégiques de vos unités. Certaines améliorations offrent des bonus d'expérience à vos unités, d'autres améliorent leurs caractéristiques et d'autres encore donnent accès à la production de nouvelles unités spéciales.

- Pour acquérir une compétence de Général, cliquez sur celle-ci. Les points de compétence nécessaires sont alors déduits de votre total.

Promotions

La barre horizontale située au sommet de la fenêtre de Général indique le nombre de points nécessaires pour monter en grade.

Vos points de compétence disponibles sont indiqués à côté de la barre.

- Vous devez obtenir des points de compétence supplémentaires pour obtenir une promotion. Les promotions donneront accès aux compétences de Général qui sont pour l'instant grisées.
- Pour fermer la fenêtre de Général, cliquez sur "OK".

Compétences de Général

Bon nombre des compétences de Général sont accessibles depuis le poste de commandement. Pour déployer, cliquez sur le poste de commandement, puis sur l'icône voulue dans le menu contextuel et sélectionnez une cible dans la fenêtre de combat.

Campagne solo

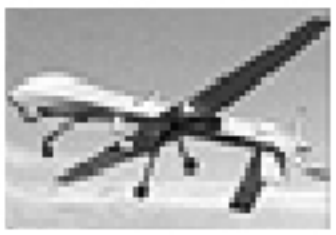
En Campagne solo, les points de compétence que vous pouvez dépenser en compétences de Général varient d'une mission à une autre. Utilisez-les en fonction de vos besoins pour cette mission. Dépensez-les avec parcimonie : vous ne pouvez gagner qu'un nombre limité de points de compétence par mission.

Escarmouche/Multijoueur

En mode Escarmouche et Multijoueur, il est impossible de conserver les points de compétence qu'il vous reste en fin de partie pour la partie suivante. L'ordre d'obtention des compétences de Général n'est pas le même que pour les Campagnes solo.

USA :

USA : compétences de Général 1 étoile

Icône	Nom	Description
	Char Paladin	Donne accès à la production de chars Paladin dans le complexe militaro-industriel. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités des USA*, p. 28.
	Chasseur furtif	Donne accès à la production de Chasseurs furtifs dans l'aérodrome. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités des USA*, p. 28.
	Drone espion	Donne accès au déploiement de Drones espions depuis le poste de commandement. Le Drone espion est une unité de reconnaissance mais il peut être détruit par les tirs ennemis.

USA : compétences de Général 3 étoiles

Icône	Nom	Description
	Commando	Donne accès à la capacité de produire des Commandos dans la caserne. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités des USA*, p. 28.
	Parachutiste	Donne accès au déploiement de bataillons de parachutistes depuis le poste de commandement. Le nombre de Rangers déployés augmente avec le rang de parachutiste.
	Bombardement A10	Donne accès au bombardement aérien A10 depuis le poste de commandement. Le bombardement A10 submerge l'ennemi sous un déluge de missiles et de tirs de mitrailleuses. Il existe trois rangs de bombardement A10.
	Réparations d'urgence	Répare les véhicules dans une zone de la carte pendant un temps limité. Il existe trois rangs de réparations d'urgence.

USA : compétence de Général 5 étoiles

Icône	Nom	Description
	Bombe aéro-incendiaire	Permet de larguer une bombe aéro-incendiaire. Un B-52 se charge de larguer la bombe sur la cible sélectionnée. Utilisable depuis le poste de commandement.

Chine

Chine : compétences de Général 1 étoile

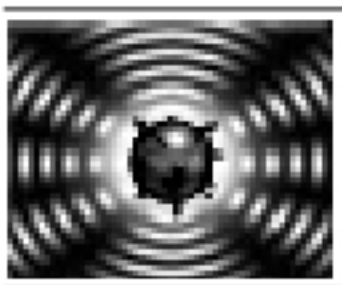
Icône	Nom	Description
	Instructeur Gardes rouges	L'infanterie des Gardes rouges arrive en jeu au niveau Vétéran, depuis la caserne. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Expérience,* p. 17.
	Nuclécanon	Donne accès à la production de nuclécanons dans le complexe militaro-industriel. Pour en savoir plus, veuillez vous reporter à la rubrique *Unités de la Chine,* p. 35.
	Instructeur Artillerie	Les napacanons et nuclécanons arrivent en jeu au niveau Vétéran, depuis le complexe militaro-industriel. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Expérience*, p. 17.

Chine : compétences de Général 3 étoiles

Icône	Nom	Description
	Mines à fragmentation	Capacité d'ordonner le déploiement de mines à fragmentation sur une zone ciblée. Les mines à fragmentation sont invisibles aux yeux de l'ennemi. Utilisable depuis le poste de commandement.
	Barrage d'artillerie	Vous pouvez ordonner un tir d'artillerie provenant d'unités situées en dehors de la carte, depuis le poste de commandement. Il existe trois rangs de barrages d'artillerie.

	Larcin	Permet de voler de l'argent aux dépôts de ravitaillement ennemis. Pour utiliser le larcin, cliquez sur le poste de commandement et sur l'icône correspondante, dans le menu contextuel. Cliquez sur le dépôt de ravitaillement ennemi dont vous désirez détourner les fonds.
	Réparations d'urgence	Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *USA : compétence de Général 3 étoiles*, p. 23.

Chine : compétence de Général 5 étoiles

Icône	Nom	Description
	Bombe IEM	Permet de larguer une bombe IEM. Tous les véhicules et bâtiments situés dans la zone de déflagration sont désactivés pendant un certain temps. Utilisable depuis le poste de commandement.

GLA

GLA : compétence de Général 1 étoile

Icône	Nom	Description
	Lanceur mobile Scud	Donne accès à la production de Lanceurs mobile Scud au trafiquant d'armes. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités de la GLA*, p. 42.
	Maraudeur	Donne accès à la production de Maraudeur au trafiquant d'armes. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités de la GLA*, p. 42.
	Apprentissage mécano	Les jeeps arrivent en jeu au niveau Vétéran, depuis le trafiquant d'armes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Expérience*, p. 17.

GLA : compétence de Général 3 étoiles

Icône	Nom	Description
	Pirates de la route	Capacité de produire des Pirates de la route à la caserne. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités de la GLA*, p. 42.
	Cinquième colonne	Capacité à tendre une embuscade de résistants à tout endroit de la carte. Il existe trois rangs de Cinquième colonne. Utilisable depuis le poste de commandement.
	Chasseur de primes	Capacité à prélever un butin sur chaque unité ou bâtiment ennemi éliminé (en fonction du coût de production de l'unité ou du bâtiment). Il existe trois rangs de Chasseur de primes.
	Réparations d'urgence	Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *USA : compétence de Général 3 étoiles*, p. 23.

GLA : compétence de Général 5 étoiles

Icône	Nom	Description
	Bombe Anthrax	Capacité à déployer un avion de transport pour larguer une bombe Anthrax. La bombe génère un nuage bactériologique qui contamine la zone bombardée pendant un certain temps.

CHARGER/SAUVEGARDER UNE PARTIE OU UNE REDIFFUSION

Command & Conquer™ Generals sauvegarde automatiquement les parties solo à chaque mission accomplie. Vous pouvez également sauvegarder la partie en utilisant l'écran d'Options.

- Pour charger une partie sauvegardée, diquez sur "CHARGER" dans le menu principal. Cliquez ensuite sur "CHARGER PARTIE".

Ecran Charger/Sauvegarder

Sur l'écran Charger/Sauvegarder, vous pouvez voir la liste des parties sauvegardées avec, pour chaque fichier de sauvegarde, la carte sur laquelle se déroulait la partie et l'heure et le jour où la sauvegarde a été effectuée.

- Pour charger une partie, cliquez sur le nom de la partie de votre choix. Cliquez ensuite sur "Charger partie".
- Pour sauvegarder une partie, cliquez sur le nom du fichier que vous désirez écraser dans la liste. Puis cliquez sur "Sauveg.".
- Pour revenir au menu précédent, cliquez sur "RETOUR".

Rediffusions

Pour chaque mission Solo ou Multijoueur accomplie, une rediffusion de la mission est automatiquement sauvegardée sur votre disque dur. Sur l'écran Charger Redif., vous pouvez charger, effacer ou copier des rediffusions sur le Bureau pour les archiver ou les partager avec un ami.

- Pour charger une rediffusion, cliquez sur "CHARGER" dans le menu principal. Cliquez ensuite sur "CHARGER REDIF.".
- Pour charger une rediffusion sauvegardée, cliquez sur son nom. Cliquez ensuite sur "Charger Redif.".
- Pour effacer une rediffusion, cliquez sur le fichier que vous désirez supprimer. Cliquez ensuite sur "Suppr. Redif.".
- Pour ajouter un raccourci sur le Bureau Windows, cliquez sur le fichier de la rediffusion. Cliquez ensuite sur "Copier Redif.". Répondez "Oui" à l'invite pour copier la rediffusion.
- Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur "RETOUR".

UNITES, BATIMENTS ET AMELIORATIONS

Chaque camp possède ses points forts et ses faiblesses. Cette rubrique décrit le rôle et les capacités des unités de chaque camp.

Améliorations

Certains bâtiments et unités peuvent faire l'objet d'améliorations augmentant leur capacités offensive, défensive et productive.

- Pour acquérir une amélioration disponible, sélectionnez l'unité ou le bâtiment ayant servi à produire celle-ci. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'amélioration de votre choix. L'amélioration vient s'ajouter à la file de production. Son coût est automatiquement déduit de votre total.

Prendre un bâtiment

Chaque camp peut améliorer son infanterie pour lui permettre de s'emparer des bâtiments de production d'unités et de technologies ennemis. L'amélioration Prendre bâtiment, disponible à la caserne, vous permet de sélectionner une unité d'infanterie puis de cliquer sur le bâtiment à prendre.

Pour vous emparer d'un bâtiment ennemi, cliquez sur une unité d'infanterie, puis sur l'icône "Prendre bâtiment" dans le menu contextuel. Cliquez ensuite sur le bâtiment à prendre.

USA

C'est bien connu : les meilleures armes du monde sont immanquablement frappées du sceau de l'armée américaine. Les USA disposent de l'arsenal le plus sophistiqué. Des Rangers surentraînés et équipés d'armes de pointe au canon à particules (une arme top secrète), les USA s'avèrent extrêmement difficiles à vaincre sur le plan technologique. Toutefois, d'aucuns pensent que la politique isolationniste de ses dirigeants a réduit l'efficacité militaire américaine. Mais tout le monde s'accorde sur un point : l'effort de guerre américain nécessite énormément d'argent et d'énergie.

Remarque : pour de plus amples informations concernant le développement de votre armée, reportez-vous à l'arborescence technologique fournie avec le jeu.

Unités des USA

Les USA règnent en maîtres incontestés sur l'espace aérien. Les Comanches fournissent un incroyable appui rapproché (AAR) aux forces terrestres et les Chasseurs furtifs peuvent infliger d'importants dégâts au plus profond du territoire ennemi.

Icône	Nom	Description
	Engin de chantier Fonction : construction	Ce véhicule multifonction est la pierre de voûte de l'armée américaine. En plus de servir à la construction des bâtiments militaires des USA, l'engin de chantier peut-être utilisé pour réparer les bâtiments occupés. Il peut également faire office de démineur.
	Ranger Fonctions : anti-infanterie, occupation des zones urbaines, infiltration des bâtiments occupés	Le Ranger américain n'a pas son pareil parmi les soldats. Fort d'un entraînement de pointe et équipé des meilleures armes, le Ranger est une unité peu coûteuse et très efficace en groupe. Le Ranger peut occuper les bâtiments neutres, et une fois équipé de l'amélioration grenades flash, il peut nettoyer les bâtiments civils occupés par l'ennemi, ce qui fait de lui une unité de choix lors de combats urbains. Les Rangers peuvent également être parachutés par les Chinooks dans des bâtiments neutres. Une fois rompus à ce type de technique, les Rangers sont capables de capturer les bâtiments de production et de recherches ennemis.
	Infanterie lance-missiles Fonctions : anti-char, anti-aérien, occupation des zones urbaines	L'infanterie lance-missiles fait office d'appui flexible sur vos lignes défensives. En la mettant à couvert dans des bâtiments neutres, votre infanterie lance-missiles pourra soutenir de lourdes attaques aériennes et terrestres. L'attaque missile laser augmente la précision des tirs de votre infanterie lance-missiles.

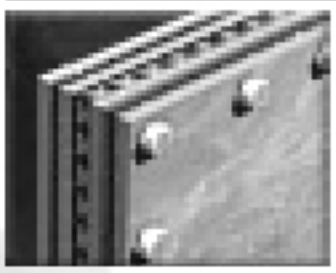
	Commando (compétence de Général) Fonctions : reconnaissance, anti-infanterie	Ces éclaireurs avancés de l'armée américaine sont souvent fatals à l'infanterie ennemie. Equipé d'un fusil à lunette longue portée, le Commando peut abattre sa cible sans être repéré. Immobiles, les Commandos passent en mode furtif.
	Colonel Burton (amélioration) Fonctions : reconnaissance, infiltration de base	Cet expert des opérations de renseignement peut semer la dévastation dans les rangs de l'infanterie ennemie. Equipé d'un fusil à lunette, d'un couteau et de charges télécommandées ou à retardement, le Colonel Burton est incroyablement discret. Il est ainsi capable de se déplacer furtivement sur n'importe quel type de terrain.
	Pilote (impossible à entraîner) Fonction : transfert de rang Vétéran	Lors de la destruction d'un véhicule blindé en titane, il arrive que le pilote réussisse à s'extirper indemne de la carcasse fumante. Un pilote rescapé conserve son statut de Vétéran, vous avez donc intérêt à lui fournir au plus vite un nouveau véhicule.
	Ambulance Fonctions : dissiper les toxines, soigner	Cette infirmerie mobile peut soigner les soldats blessés. Elle est de plus capable de libérer une écume qui stérilise les terrains irradiés ou toxiques. Bien des soldats doivent leur salut à l'intervention rapide d'une ambulance.
	Hum-Vee Fonctions : transport, attaques éclair	Ce transport d'infanterie peut embarquer un maximum de cinq soldats. Des ouvertures ont été aménagées sur le flanc de cette unité rapide et résistante pour permettre aux soldats embarqués de rester à l'abri. Cette unité peut être modifiée pour permettre le transport d'un drone de combat ou de reconnaissance et de missiles anti-char TOW. L'amélioration Missile TOW est disponible au complexe militaro-industriel.
	Char Crusader Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	Le char le plus rapide et le plus meurtrier au monde. Le Crusader est capable de délivrer des tirs d'obus de 125 mm à courte et longue distance. Il est possible d'améliorer son blindage et de l'aménager pour permettre le transport d'un drone de combat ou de reconnaissance. L'amélioration Blindage composite est disponible au commandement tactique.

	Char Paladin (compétence de Général) Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	Le char Paladin est un prototype avancé capable de tirer des obus autopropulsés qui se dirigent droit sur leur cible grâce à un système de guidage laser. Encore au stade expérimental, le laser a une cadence de tir assez lente. Il est donc conseillé de fournir une escorte anti-aérienne au Paladin. Il est possible d'améliorer son blindage et de l'aménager pour le transport d'un drone de combat ou de reconnaissance. L'amélioration Blindage composite est disponible au commandement tactique.
	Lance-missiles Tomahawk (amélioration) Fonction : arme de siège	Ce véhicule transporte un missile Tomahawk sol-sol. Il peut bénéficier de l'amélioration Drone de combat ou de reconnaissance. Le missile Tomahawk est une arme de soutien précieuse, capable de bombarder des cibles à longue distance.
	Chinook Fonctions : collecte de ressources, transport	Le Chinook est la bête de somme de l'armée américaine, chargée de récolter des ressources pour ensuite les acheminer au dépôt de ravitaillement. Selon les circonstances, cet hélicoptère massif peut être modifié pour transporter deux véhicules et deux unités d'infanterie ou un maximum de huit unités d'infanterie. • Si vous désirez déloger des unités occupant un bâtiment, chargez des Rangers à bord du Chinook pour ensuite les parachuter sur votre cible.
	Raptor Fonctions : assaut de base, attaque d'unité, reconnaissance	Le Raptor est l'unité aérienne offrant le meilleur système d'armement et les performances les plus impressionnantes. Les quatre missiles montés sous ses ailes peuvent viser des cibles aériennes et terrestres. Après avoir larguer tous ses missiles, le Raptor rentre automatiquement à la base pour se ravitailler. Il ne peut se poser que sur des aérodromes alliés. L'amélioration Missiles laser est disponible à l'aérodrome. Le Raptor est vulnérable aux tirs des Migs chinois.
	Comanche Fonctions : assaut de base, attaque d'unité, reconnaissance	Le Comanche possède un vaste arsenal propre à détruire tout type de cible. Son canon de nez 20 mm peut forcer l'infanterie à rester à couvert, tandis que ses quatre missiles permettent de percer les blindages les plus résistants. L'amélioration Nacelles porte-roquettes, qui ajoute une rampe de missiles sur les flancs du Comanche, est disponible à

		l'aérodrome. Lorsque tous ses missiles ont été lancés, le Comanche se ravitaille sur place. Il ne retourne à la base que lorsque des réparations s'imposent.
	Bombardier Aurora (amélioration) Fonction : assaut de base	Le bombardier Aurora maintient une vitesse supersonique lors de ses raids de bombardement, ce qui le rend invulnérable aux tirs anti-aériens. Toutefois, dans le cas d'un large groupe de bombardiers Aurora, il est possible que des tirs anti-aériens réussissent à endommager l'une des unités de l'escadre. Une fois toutes ses bombes larguées, le chasseur ralentit puis retourne à la base à vitesse normale. L'Aurora est vulnérable aux tirs anti-aériens lorsqu'il retourne à la base.
	Chasseur furtif (compétence de Général) Fonction : assaut de base	Sa capacité à traverser les lignes de défense ennemies sans être repéré fait du Chasseur furtif l'arme idéale contre les unités anti-aériennes. Il ne se découvre que lors du bombardement. Le Chasseur furtif peut bénéficier de l'amélioration Missiles laser disponible à l'aérodrome.

Améliorations pour les unités américaines

Icône	Nom	Description
	Techniques d'entraînement	Les techniques d'entraînement permettent à toutes les unités américaines d'atteindre le rang de Vétéran deux fois plus rapidement. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Expérience,* p. 17.
	Grenades flash	La grenade flash, disponible à la caserne, est une arme redoutable utilisée par les Rangers contre l'infanterie ennemie. Elle est en revanche inefficace contre les véhicules. • Pour utiliser une grenade flash, sélectionnez un Ranger, cliquez sur l'icône correspondante dans le menu contextuel et sélectionnez votre cible dans la fenêtre de combat. Pour revenir à l'utilisation de la mitrailleuse, cliquez sur l'icône correspondante dans le menu contextuel.
	Drone de combat	Le drone de combat est utilisable par n'importe quel véhicule américain. Il peut mitrailler une cible et réparer le véhicule auquel il est attaché. Il est impossible de placer deux drones sur un véhicule : le drone de combat ne peut donc pas être utilisé en même temps que le drone de reconnaissance.

	Drone de reconnaissance	Le drone de reconnaissance est utilisable par n'importe quel véhicule américain. Il augmente le champ de vision du véhicule auquel il est attaché et révèle les unités camouflées. Il est impossible de placer deux drones sur un véhicule : le drone de reconnaissance ne peut donc pas être utilisé en même temps que le drone de combat.
	Armure renforcée	L'armure renforcée améliore de 25 % la protection des drones. Cette amélioration est disponible au commandement tactique.
	Missile TOW	Le missile TOW peut être utilisé par les Hum-Vee contre des cibles aériennes ou terrestres. Cette amélioration est disponible au complexe militaro-industriel.
	Blindage composite	Le blindage composite améliore de 25 % la protection des chars Paladin et Crusader. Cette amélioration est disponible au commandement tactique.
	Nacelle porte-roquettes	Les nacelles porte-roquettes sont montées sur des hélicoptères Comanche. Cette amélioration est disponible à l'aérodrome. Une nacelle peut effectuer un tir de barrage. Elle se recharge automatiquement au bout d'un court moment.
	Missiles laser	Les missiles laser augmentent de 25 % les dégâts des Raptors et des Chasseurs furtifs. Cette amélioration est disponible à l'aérodrome.

Bâtiments des USA

Les bâtiments des USA sont d'incroyables sources d'énergie, de ravitaillement et d'informations, qui soutiennent efficacement les forces armées américaines.

- Lorsqu'un bâtiment américain est détruit, les Rangers qui l'occupaient s'extirpent des décombres. Plus le bâtiment est grand, plus le nombre de Rangers rescapés est important.

Icône	Nom	Description
	Poste de commandement	Le poste de commandement est à l'origine du déploiement de l'armée américaine sur le terrain. Celui-ci produit les engins de chantier servant à la construction et à la réparation. Par ailleurs, le poste de commandement contrôle les systèmes radar et les satellites espions américains. Une fois ces systèmes déployés, vous aurez accès aux bombardements A10, aux drones espions, aux bombes aéro-incendiaires, aux parachutistes et aux réparations d'urgence depuis le poste de Commandement.
	Dépôt de ravitaillement	Le dépôt de ravitaillement déploie des hélicoptères Chinook chargés de la récolte des ressources proches. Même si les Chinook sont vulnérables aux tirs anti-aériens, leur capacité à traverser tous les types de terrains, montagnes comprises, permet d'assurer le ravitaillement de votre dépôt de ravitaillement en toutes situations.
	Pont aérien	Le pont aérien permet d'assurer le ravitaillement d'une base lorsque celle-ci se retrouve isolée des ressources. Des avions cargos font régulièrement le voyage, assurant une rentrée d'argent constante. Un pont aérien peut souvent faire la différence, quelle que soit la situation de combat.
	Réacteur à fusion froide	Le réacteur à fusion froide est la source d'énergie principale de l'armée américaine. Il produit cinq unités d'énergie et peut bénéficier de l'amélioration Grappe de commandes. • Construisez de nouveaux réacteurs ou améliorez les réacteurs existants pour augmenter votre production d'énergie.
	Caserne	La caserne sert à la production des troupes d'infanteries. Les Rangers, les unités d'infanterie lance-missiles et même le Colonel Burton peuvent retourner à la caserne pour se faire soigner lorsqu'ils ont été blessés sur le champ de bataille. Les améliorations Grenades flash et Prendre bâtiment sont disponibles à la caserne.

	Complexe militaro-industriel	En plus de servir à la production des véhicules américains, le complexe militaro-industriel peut également se charger des réparations lorsque ceux-ci ont subi d'importants dégâts sur le champ de bataille. Les hangars de réparation ne peuvent contenir qu'un seul véhicule endommagé à la fois. L'amélioration Missile TOW est disponible au complexe militaro-industriel.
	Aérodrome	Chaque aérodrome peut construire, armer, contrôler et réparer jusqu'à quatre avions à la fois. Pour produire plus de quatre avions, vous devrez construire plusieurs aérodromes. Notez que le Comanche n'a pas besoin de revenir se ravitailler à l'aérodrome. Les amélioration Nacelles porte-roquettes et Missiles laser sont disponibles à l'aérodrome.
	Commandement tactique	Le commandement tactique est un élément clé dans la construction et le contrôle des bâtiments les plus sophistiqués de l'arsenal américain. Un commandement tactique donne accès à la construction de nouveaux bâtiments. Chaque commandement tactique construit permet à vos unités d'utiliser l'une des stratégies suivantes : • **Recherche et destruction** : augmente le champ de vision de toutes les unités sur le champ de bataille. Le commandement tactique déploie un large système de détection radar capable de détecter les unités en mode furtif. • **Tenir la position** : améliore le blindage de toutes les unités sur le champ de bataille. Des sacs de sable sont aménagés autour du commandement tactique, ce qui le rend deux fois plus résistant. • **Bombardement** : augmente la puissance de feu de toutes les unités. Lorsque vous utilisez cette stratégie, un canon est aménagé à l'intérieur du commandement tactique. Les améliorations Techniques d'entraînement, Blindage composite et Armure renforcée sont disponibles au commandement tactique.

	Missile Patriot	Le système des missiles Patriot est l'unité de défense de base du camp américain. De nombreux missiles forment un réseau capable d'atteindre des unités aériennes et terrestres avec une force de frappe inégalée et d'une rare précision. Les missiles Patriot sont, en revanche, vulnérables à l'infanterie, il est donc conseillé de les protéger en déployant des forces au sol.
	Canon à particules	Probablement l'arme la plus sophistiquée du camp américain. Le canon à particules tire un rayon de particules concentré, qui est ensuite réfléchi par un satellite miroir en orbite vers une cible au sol. Le tir du canon à particule peut atteindre n'importe quelle cible sur le champ de bataille. • Pour cibler une unité, cliquez sur un endroit de la carte. Continuer à cliquer sur la cible jusqu'à ce que le rayon se dissipe. La construction d'un canon à particule est un projet ambitieux, qui nécessite énormément d'argent et d'énergie, en plus d'une technologie avancée.
	Pénitencier	Le Pénitencier contient l'arme spéciale des services de renseignements. Vous pouvez l'utiliser pour révéler le champ de vision d'un adversaire pendant un temps limité.

Améliorations pour les bâtiments américains

Icône	Nom	Description
	Grappe de commande	En ajoutant des Grappes de commande à un réacteur à fusion froide, vous doublez sa capacité de production.

Chine

Le camp chinois possède un avantage sur les autres : sa forte population. La force de la Chine repose avant tout sur le patriotisme de son peuple et sur sa supériorité numérique. Garde rouge après Garde rouge, Maître de guerre après Maître de guerre, la machine chinoise joue la tactique de la guerre d'usure. Dotée d'un sens aigu de la coopération, l'Armée rouge est une force avec laquelle il faudra compter en ce nouveau millénaire.

Remarque : pour de plus amples informations concernant la gestion de vos forces, veuillez vous reporter à l'arborescence technologique fournie avec le jeu.

Unités de la Chine

Equipés d'un simple fusil et rompus à un entraînement adapté, les civils chinois peuvent devenir une force armée efficace à un prix raisonnable. Leurs véhicules sont également bon marché. Cependant, au vu des résultats en situation de combat, il semble que la qualité de l'armement chinois laisse à désirer...

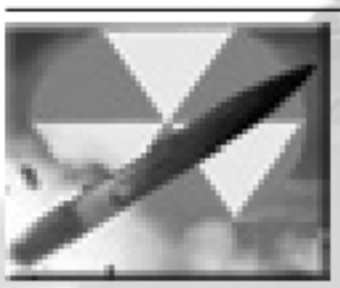
- La cadence de tir des Gardes rouges et des chars Maître de guerre augmente lorsque ceux-ci se déplacent en groupes importants. Le bonus de groupe est symbolisé par une étoile rouge en dessous de l'unité concernée. Ce bonus peut être augmenté en utilisant l'amélioration Nationalisme. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Améliorations des unités de la Chine*, p. 38.

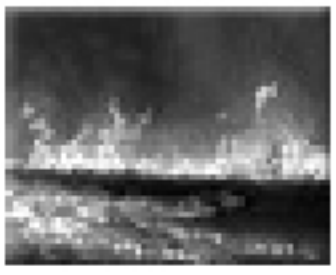
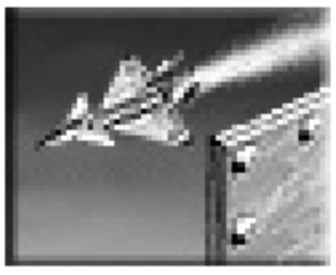
Icône	Nom	Description
	Engin de chantier Fonction : construction	L'engin de chantier chinois fonctionne de la même façon que son équivalent américain.
	Garde rouge Fonctions : anti-infanterie, occupation des zones urbaines	Le Garde rouge fait office de troupier au front pour l'Armée rouge. Cette unité est plus efficace en groupe. Les Gardes rouges sont capables de prendre les bâtiments ennemis. En combat rapproché, le Garde rouge peut utiliser la fonction baïonnette de son fusil pour infliger des dégâts considérables.
	Tueur de chars Fonctions : anti-char, anti-aérien, occupation des zones urbaines	Une escouade de Tueur de chars est tout à fait capable de mettre en pièce une division blindée. Equipé d'un lance-roquettes RPG, le Tueur de chars utilise une tactique de guérilla. Il peut également cibler les unités blindées depuis un bâtiment occupé. Mais ne vous méprenez pas : le Tueur de chars acculé est un adversaire redoutable. Un Tueur de chars zélé n'hésitera pas à placer une charge de TNT sur un véhicule pour l'immobiliser. Une unité très efficace en groupe.
	Technopirate (amélioration) Fonctions : collecte de fonds, neutralisation des bâtiments ennemis	L'ennemi s'attend souvent à combattre des soldats surentraînés. Il a tort : le technopirate pourrait lui poser de plus sérieux problèmes. A proximité d'un bâtiment ennemi, le technopirate utilise une connexion satellite pour neutraliser le bâtiment, ainsi que les bâtiments et unités qui s'y rattachent. Bien à l'abri dans votre base, celui-ci pourra également pirater l'économie mondiale par le biais d'Internet.

	Lotus Noir (amélioration) Fonctions : reconnaissance, infiltration des bases ennemies	Pirate renommée, Lotus Noir est capable de capturer les bâtiments, de neutraliser des véhicules et de détourner les fonds du camp ennemi. Sujette à la paranoïa comme beaucoup de ses collègues, Lotus Noir ne quitte le mode furtif que lorsqu'elle utilise ses capacités spéciales et sera difficile à appréhender.
	Camion de ravitaillement Fonction : collecte de ressources	Unité principale de la chaîne de production chinoise, le camion de ravitaillement assure le transport des ressources vers le dépôt de ravitaillement. En dépit d'une capacité de transport inférieure à celle du Chinook, le camion de ravitaillement est une unité peu coûteuse, qui peut donc être produite en quantité à peu de frais.
	Chars Maître de guerre Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	Le Maître de guerre est le char standard de l'armée chinoise, une unité peu coûteuse et polyvalente. Déployé dans le cadre d'une stratégie d'invasion, le Maître de guerre peut aisément se charger des défenses ennemies et submerger ses positions. Les améliorations Obus d'uranium appauvri et Propulsion nucléaire sont disponibles au bâtiment missile nucléaire.
	Napacanon (amélioration) Fonction : arme de siège	Ce canon longue portée tire des obus de napalm capables de survoler les défenses ennemies pour atteindre les bâtiments au sein même de sa base. Au moment de l'explosion, l'obus explose, brûlant la zone alentour. L'amélioration Napalm noir est disponible au complexe militaro-industriel.
	Char Dragon Fonctions : anti-infanterie, reprendre les bâtiments occupés	Le char Dragon avance sur l'infanterie ennemie dans un déluge de napalm et se révèle diablement efficace dès lors qu'il s'agit de déloger les unités d'un bâtiment occupé. Les chars Dragon sont capables de projeter un mur de feu à 180 degrés lorsque les forces ennemies se montrent un peu trop entreprenantes.
	Transporteur Fonctions : transport, détection des unités camouflées	Cet imposant transporteur de troupes peut contenir jusqu'à huit Gardes rouges qu'il déploiera en une fraction de seconde. Cette unité est capable de détecter les unités en mode furtif. Une fois les troupes chargées, cette unité est idéale pour capturer rapidement les bâtiments clés du camp adverse.

	Char Empereur (amélioration) Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	Imposant et peu manoeuvrable, le char Empereur est un mastodonte qu'il serait dangereux d'ignorer. En plus de son tir standard, cette unité peut rouler sur les véhicules ennemis. Une casemate, une mitrailleuse Gattling ou une tour de propagande peuvent être embarquées sur l'Empereur. Les améliorations Obus d'uranium appauvri et Propulsion nucléaire sont disponibles au bâtiment missile nucléaire.
	Char Gattling Fonction : anti-infanterie	Le char Gattling noie l'ennemi sous une avalanche de plomb. Cette unité est redoutable contre l'infanterie et autres cibles légères. L'amélioration Cadences rapides est disponible au complexe militaro-industriel.
	Nuclécanon (compétence de Général et amélioration) Fonction : arme de siège	Le nuclécanon est probablement l'unité d'artillerie la plus meurtrière jamais créée : elle est capable de tirer des petites charges nucléaires longue portée. A l'impact, ces obus occasionnent des dégâts considérables et irradient le sol environnant pour de très longues périodes. Ainsi, les radiations continuent à infliger des dégâts aux unités ennemies longtemps après l'explosion.
	Mig Fonctions : assaut de base, attaque d'unité, reconnaissance	Ce chasseur polyvalent est l'unité aérienne standard du camp chinois. Grâce à lui, les Chinois peuvent, durant les premières étapes d'une guerre, prendre le contrôle des airs et infliger de sévères pertes dans les rangs ennemis. Chaque Mig est équipé de deux missiles napalm : un escadron complet déversera une véritable tempête de feu sur l'adversaire. L'amélioration Napalm noir est disponible au complexe militaro-industriel. Quant à l'amélioration Mig fuselage renforcé, il vous faudra la développer à l'aérodrome.

Améliorations pour les unités chinoises

Icône	Nom	Description
	Obus d'uranium appauvri	Les obus d'uranium appauvri obtenus au bâtiment missile nucléaire améliorent de 25 % la puissance de feu des chars de classe Maître de guerre et Empereur.

	Propulsion nucléaire	La propulsion nucléaire obtenue au bâtiment missile nucléaire améliore de 25 % la vitesse de déplacement des chars de classe Maître de guerre et Empereur. Les véhicules bénéficiant de cette amélioration sont sujets à exploser une fois hors de combat.
	Napalm noir	Le napalm noir obtenu au complexe militaro-industriel améliore de 25 % la puissance des tirs du napacanon et de toutes les unités utilisant une attaque avec le feu.
	Cadences rapides	L'amélioration cadences rapides, disponible au complexe militaro-industriel améliore de 25 % les dégâts causés par les Gattling.
	Mig fuselage renforcé	L'amélioration Mig fuselage renforcé obtenue à l'Aérodrome augmente de 25% le blindage des Migs.
	Nationalisme	L'amélioration Nationalisme obtenue au centre de propagande améliore le bonus de groupe pour les Gardes rouges, les Tueurs de chars et les chars Maître de guerre. Pour de plus amples informations concernant le bonus de groupe, reportez-vous à la rubrique *Unités de la Chine*, p. 35

Bâtiments de la Chine

D'une architecture sobre, les bâtiments chinois sont extrêmement solides et peuvent donner accès à des technologies de pointe, une fois améliorés. La logique de défense chinoise attache beaucoup d'importance à la robustesse.

- Tous les bâtiments chinois peuvent être protégés par des mines. Sélectionnez le bâtiment que vous désirez miner. Sélectionnez ensuite l'icône de mines dans le menu contextuel.

Icône	Nom	Description
	Poste de commandement	Le premier bâtiment du camp chinois permet de produire des engins de chantier, qui serviront ensuite au développement de la base. Les améliorations disponibles au départ comportent la Carte radar et les Mines. Une fois développées, ces technologies ouvriront sur les améliorations Larcin, Réparations d'urgence, Mines à fragmentation, Barrage d'artillerie et Bombe IEM.

	Dépôt de ravitaillement	Le dépôt de ravitaillement chinois est utilisé pour la production de camions de ravitaillement qui se chargeront de la récolte de ressources. Plus vous produisez de camions de ravitaillement, plus la récolte est effectuée rapidement.
	Bunker	Le bunker chinois peut accueillir jusqu'à cinq soldats chargés de protéger une zone. Ceux-ci peuvent alors être déployés simultanément ou individuellement. Il est conseillé de varier le type d'unités d'infanterie contenues dans un bunker.
	Réacteur nucléaire	Le réacteur nucléaire est une source d'énergie puissante mais instable, que l'on prendra soin de construire à l'écart des autres bâtiments. Une fois réglé en mode Surcharge, le réacteur nucléaire fonctionnera à très haut régime pour produire un surplus d'énergie. Néanmoins, cette fonction endommage le réacteur. Un réacteur resté trop longtemps en mode Surcharge finit par exploser.
	Caserne	La caserne produit l'intégralité des unités d'infanterie chinoise, à savoir les Gardes rouges, les Tueurs de chars, les technopirates et Lotus Noir. L'amélioration Prendre bâtiment est disponible à la caserne.
	Complexe militaro-industriel	Le complexe militaro-industriel chinois est chargé de la construction et de la réparation des véhicules. Les améliorations Cadences rapides et Napalm noir sont disponibles au complexe militaro-industriel.
	Aérodrome	L'aérodrome sert à produire, ravitailler et réviser jusqu'à quatre Migs. L'amélioration Mig fuselage renforcé est disponible à l'aérodrome.
	Mitrailleuse Gattling	La mitrailleuse Gattling est une arme sans pitié qui peut cibler les unités aériennes et terrestres. Une rafale de canon Gattling viendra rapidement à bout de la plupart des unités ennemies, surtout s'il s'agit de troupes d'infanteries. Sa cadence de tir peut-être améliorée de 25 % grâce à l'amélioration Cadences rapides, disponible au complexe militaro-industriel.

	Centre de propagande	Le centre de propagande diffuse des messages à l'attention des troupes au combat. L'amélioration Nationalisme aide à endoctriner les combattants chinois. Les améliorations Nationalisme et Messages subliminaux sont disponibles au centre de propagande.
	Missile nucléaire	Le missile nucléaire est le joker de l'armée chinoise : un seul de ses tirs peut raser la totalité de la base ennemie. En dépit d'un temps de charge assez long, le missile nucléaire détruira de nombreux bâtiments tout en irradiant les environs de la zone d'impact. Cette arme consomme énormément d'énergie. Les améliorations Obus d'uranium appauvri et Propulsion nucléaire sont développées au missile nucléaire.
	Haut-parleur d'embrigadement	Lorsque le moral de l'Armée rouge est au plus bas, ses soldats trouvent un peu de réconfort dans les messages du haut-parleur d'embrigadement. Toutes les unités à portée sont alors soignées instantanément. Le haut-parleur d'embrigadement est le meilleur moyen de remettre ses troupes sur pied pour pouvoir les renvoyer au combat le plus rapidement possible.

Améliorations pour les bâtiments chinois

Icône	Nom	Description
	Mines	En utilisant cette amélioration, un champ de mines invisible à l'oeil nu est déployé autour du bâtiment chinois de votre choix.
	Radar	Disponible et utilisable depuis le poste de commandement, l'amélioration Radar donne accès à la carte radar, dans la barre de commandes.
	Messages subliminaux	Disponibles au centre de propagande, les messages subliminaux augmentent de 25 % l'efficacité des haut-parleurs d'embrigadement.

GLA

On commence à en savoir un peu plus sur les stratégies employées par la GLA et sur son mode d'organisation. Tissant un réseau mondial de terreur, la GLA préfère la rapidité à la force brute. Le groupuscule tire sa puissance du fanatisme sans borne qu'il inspire parmi ses suivants et envoie ses soldats dans les griffes de l'adversaire sans que les vétérans de l'organisation soient jamais inquiétés.

Les forces de la GLA ne sont pas adaptées aux conflits directs, à grande échelle : leur tactique favorite reste donc la guérilla. Les généraux de la GLA cherchent toujours à tirer parti du terrain. Dépourvue des ressources accessibles à une nation, la GLA est passée experte dans l'art de faire avec les moyens du bord. Ses unités sont d'ailleurs connues pour se servir sur la carcasse fumante de leurs adversaires, en véritables charognards du champ de bataille. Grâce à un réseau de tunnels, les forces de la GLA peuvent surgir à n'importe quel endroit de la carte. Les victoires de la GLA sont grassement récompensées par les soutiens de l'organisation, dont l'identité demeure à ce jour inconnue.

Remarque : pour de plus amples informations concernant la gestion de vos forces, veuillez vous reporter à l'arborescence technologique fournie avec le jeu.

Unités de la GLA

Les forces de la GLA sont pour la plupart des unités légères et peu coûteuses. Les unités les plus efficaces ont une fâcheuse tendance à s'autodétruire, mais empêchent la GLA d'obtenir l'avantage lors de longues campagnes.

La GLA est passée maître dans l'art de piller les armes datant de l'ère soviétique. En se servant chez les trafiquants d'armes et sur le marché noir, celle-ci est capable de déployer des escouades de chars et de jeeps qui, déployées rapidement, mettront à mal l'ennemi trop lent.

Icône	Nom	Description
	Ouvrier Fonctions : construction, collecte de ressources	L'ouvrier est l'unité de construction standard de la GLA chargée de construire et réparer les bâtiments. L'ouvrier est capable de désarmer les bâtiments piégés (par une bombe ou une mine). Peu coûteux, l'ouvrier est désarmé face aux attaques ennemies.
	Rebelle Fonctions : anti-infanterie, occupation des zones urbaines	Dépourvu d'entraînement ou d'équipement digne de ce nom, le rebelle de la GLA ne peut compter que sur sa force de volonté. Cette unité d'infanterie standard n'est équipée que d'un simple fusil. Les rebelles peuvent bénéficier des améliorations Balles perforantes, disponible au marché noir, Camouflage, disponible au palais, et Prendre bâtiment, disponible à la caserne.
	Lance-roquettes Fonctions : anti-char, anti-aérien, occupation des zones urbaines	Le lance-roquettes est l'unité standard de la GLA contre les véhicules blindés. L'amélioration Projectiles perforants, disponible au marché noir, permet d'augmenter sa puissance de feu. A couvert dans les bâtiments, les lance-roquettes sont diablement efficaces et peuvent tenir tête aux raids éclair des chars ennemis.

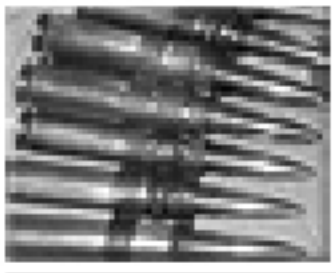
	Terroriste Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	Il n'y a pas grand-chose à faire pour contrer un terroriste. Cette unité peu coûteuse, se barde de plusieurs kilogrammes de C4 avant de charger l'unité ou le bâtiment adverse pour se faire exploser. Les terroristes peuvent prendre possession d'un véhicule pour délivrer des attaques encore plus rapides et mortelles.
	Pirates de la route (compétence de Général) Fonction : anti-véhicule	Ces audacieux malfaiteurs ont été recrutés par la GLA pour s'emparer des véhicules ennemis. Dans l'attente d'un coup tordu, les pirates de la route se fondent dans la masse. Mais lorsqu'ils décident de passer à l'action, ceux-ci n'hésitent pas à sauter sur le véhicule pour tuer son occupant et prendre le volant. Le pirate de la route n'a pas la possibilité de s'emparer des unités de niveau Elite et Héroïque.
	Jarmen Kell (amélioration) Fonctions : reconnaissance, infiltration des bases ennemies	Ce mercenaire est un tireur d'élite rompu aux tactiques de furtivité les plus avancées. Il opère toujours en solo et est capable d'occuper les bâtiments sans se faire repérer par les unités adverses. Son extrême précision au fusil à lunettes lui permet d'abattre les pilotes à l'intérieur de leur véhicule. A la mort d'un pilote, le véhicule peut être capturé par l'infanterie de la GLA.
	Radar mobile Fonctions : radar, surveillance	Le radar mobile permet à la GLA de suivre les manoeuvres ennemies en temps réel. Cette unité peut être dissimulée ou déplacée suivant l'évolution de la situation. L'amélioration Scanner, disponible au marché noir, permet de révéler temporairement l'intégralité des positions ennemies.
	Jeep Fonctions : transport, anti-infanterie	La jeep est une mitrailleuse montée à l'arrière d'un camion, efficace contre l'infanterie et les véhicules légers de l'adversaire. Lorsqu'un véhicule ennemi est détruit, la jeep peut prélever des pièces sur sa carcasse pour améliorer son canon et ses munitions. L'infanterie peut monter à bord d'une jeep pour s'en servir comme transport de troupe de fortune. La jeep peut bénéficier de l'amélioration Balles perforantes, disponible au marché noir.

	Scorpion Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	Ces anciens modèles de chars légers sont des unités importantes pour mener à bien la tactique de guérilla qui caractérise les forces de la GLA. La rapidité du Scorpion ne parvient pourtant pas à faire oublier son blindage déficient, qui fait de cette unité une cible de choix pour les armes lourdes. Le Scorpion peut bénéficier de l'amélioration Lance-missile, disponible chez le trafiquant d'armes, et de l'amélioration Obus chimique, disponible au palais.
	Buggy lance-roquettes (amélioration) Fonction : arme de siège	Ce véhicule léger transporte une batterie de roquettes longue portée et peut s'aventurer sur tous les types de terrains. Lorsqu'il lance une attaque, le buggy lance-roquettes décharge la totalité de ses munitions : il doit alors attendre un certain temps pour recharger. Il est par conséquent conseillé de s'éloigner rapidement après une attaque. Le buggy lance-roquettes peut bénéficier des améliorations Projectile perforant et Munitions, disponibles au marché noir.
	Emeutiers (amélioration) Fonctions : assaut de bâtiments, anti-char	La GLA peut inciter un groupe d'émeutiers à attaquer des positions ennemies. A l'origine, un groupe d'émeutiers comprend cinq individus : celui-ci s'agrandit par la suite. Les généraux de la GLA peuvent fournir des AK-47 aux émeutiers et leur ordonner d'utiliser une bombe incendiaire contre un bâtiment ou une unité. Le groupe d'émeutiers peut bénéficier de l'amélioration Armer les émeutiers, disponible au palais.
	Tracteur bactériologique Fonctions : anti-infanterie, neutralisation des bâtiments ennemis	Le tracteur bactériologique disperse un agent virulent contenu dans ses réservoirs. Ce poison contamine le sol pendant un certain temps, provoquant des maladies, voire la mort immédiate chez les unités d'infanterie qui s'aventurent sur ce terrain. A l'arrêt, le tracteur peut contaminer une zone en continu, une défense non négligeable contre l'infanterie ennemie. Le tracteur bactériologique est particulièrement efficace pour dénicher les unités cachées dans les bâtiments. Il peut bénéficier de l'amélioration Beta-anthrax, disponible au palais.

	Camion piégé (amélioration) Fonction : assaut de bâtiment	Maquillé en véhicule ennemi, le camion piégé prend l'adversaire par surprise en infligeant des dommages considérables. Le pilote fanatique conduit le camion jusqu'à une unité ou un bâtiment ennemi et n'hésite pas un seul instant avant de faire exploser la bombe située à bord. Cette unité peut bénéficier d'améliorations pour renforcer l'explosion ou y ajouter des effets bactériologiques.
	Quad Fonction : anti-aérien	Ces véhicules datant de l'ère soviétique sont disponibles au trafiquant d'armes. Ils sont utiles pour se protéger des attaques aériennes. Equipé de quatre mitrailleuses lourdes, le Quad peut cibler des cibles terrestres et aériennes. Lorsqu'un véhicule ennemi est détruit, le Quad peut prélever des pièces sur sa carcasse pour améliorer son système d'armement. Le Quad peut bénéficier de l'amélioration Balles perforantes, disponible au marché noir.
	Lanceur mobile Scud (compétence de Général et amélioration) Fonction : arme de siège	Ce système de missiles sol-sol datant de l'ère soviétique est très efficace contre les bâtiments ennemis. Le lanceur mobile Scud peut tirer deux types de projectiles : un obus explosif ou une bombe à anthrax qui contamine la zone d'impact. Le lanceur mobile Scud peut bénéficier de l'amélioration Beta-anthrax, disponible au palais.
	Maraudeur (compétence de Général) Fonctions : assaut de bâtiment, anti-char	Ces chars bénéficient de capacités défensives et d'une portée de tir supérieures à celles du Scorpion. Ils sont disponibles au trafiquant d'armes. Lorsqu'un véhicule ennemi est détruit, le Maraudeur peut prélever des pièces sur sa carcasse pour améliorer ses canons. Il faut atteindre le rang de Général 1 étoile pour pouvoir produire des Maraudeurs. L'amélioration Obus chimiques est disponible au palais.

Améliorations pour les unités de la GLA

Icône	Nom	Description
	Camouflage	Le camouflage permet aux rebelles de rester cachés tant qu'ils n'attaquent pas. Cette amélioration est disponible au palais. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités de la GLA,* p. 42.

	Armer les émeutiers	L'amélioration Armer les émeutiers permet de fournir des AK-47 aux émeutiers. Cette amélioration est disponible au palais. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités de la GLA,* p. 42.
	Balles perforantes	Disponible au marché noir, l'amélioration Balles perforantes améliore de 25 % la puissance de feu des rebelles, des jeeps, des Quads et de Jarmen Kell.
	Projectile perforant	Disponible au marché noir, le projectile perforant permet d'améliorer de 25 % la puissance de feu des unités utilisant des roquettes.
	Rack buggy	Disponible au marché noir, le rack buggy améliore de 25 % le nombre de roquettes tirées en une salve par le buggy lance-roquettes. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Unités de la GLA,* p. 42.
	Lance-missile	Disponible au trafiquant d'armes, le lance-missile ajoute une roquette latérale au Scorpion. Un temps d'attente est nécessaire pour recharger.
	Beta-anthrax	Disponible au palais, cette amélioration augmente de 25 % les dégâts causés par les unités utilisant des armes bactériologiques.
	Obus chimique	Disponible au palais, l'Obus chimique améliore les obus tirés par les chars de type Maraudeur et Scorpion en y ajoutant une petite dose d'anthrax. L'anthrax contamine la zone d'impact pendant un court moment.
	Bombe bactériologique	La bombe bactériologique est utilisable par le camion piégé. Elle disperse des toxines permettant de contaminer la zone d'impact. On peut l'utiliser de concert avec l'amélioration Explosif C-404 pour une efficacité accrue. • Pour charger une bombe bactériologique dans un camion piégé, sélectionnez le camion et cliquez sur l'icône correspondante dans le menu contextuel.

	Explosif C-404	L'explosif C-404 est utilisable par le camion piégé et permet de doubler les dégâts causés par l'explosion. On peut l'utiliser de concert avec l'amélioration Bombe bactériologique pour une efficacité accrue. • Pour charger un explosif C-404 dans un camion piégé, cliquez sur le camion puis sur l'icône correspondante dans le menu contextuel.
	Matériel de réparation	Disponible au marché noir, le matériel de réparation permet à tous les véhicules de la GLA de se réparer automatiquement.
	Scanner	Disponible au marché noir, le scanner permet aux radars mobiles de détecter les unités camouflées. Il permet également de révéler une zone ciblée de la carte. Ses effets sont limités dans le temps et nécessitent un temps de recharge. • Pour utiliser le scanner, sélectionnez un radar mobile, puis cliquez sur l'icône correspondante dans le menu contextuel. Cliquez ensuite sur la zone de la carte que vous désirez observer.

Bâtiments de la GLA

Dans une grande ville, les bâtiments de la GLA sont indiscernables des constructions environnantes. Misant sur cette relative discrétion, les généraux de la GLA ont choisi de ne pas fortifier leurs bâtiments car, même en cas d'assaut, les bâtiments de la GLA sont tellement peu coûteux qu'ils peuvent rapidement être reconstruits en un autre endroit.

- A sa destruction, un bâtiment de la GLA révèle **l'entrée d'un tunnel.** Si le tunnel n'est pas détruit, un ouvrier en émerge pour s'atteler à la reconstruction du bâtiment.

Icône	Nom	Description
	Poste de commandement	Les ouvriers de la GLA sont recrutés et entraînés au poste de commandement. Une fois obtenues, les améliorations Embuscade, Bombe anthrax et Réparations d'urgence sont disponibles au poste de commandement.
	Cache de ravitaillement	La GLA utilise une ou plusieurs caches de ravitaillement pour stocker ses ressources. Une fois construite, la cache de ravitaillement est occupée par un ouvrier, qui commence immédiatement son travail de récolte.

	Réseau de tunnels	Le réseau de tunnels permet d'amener les combattants de la GLA dans le camp ennemi en très peu de temps. Vous avez la possibilité de creuser de nombreuses galeries qui peuvent contenir jusqu'à dix unités simultanément. Chaque unité peut être redirigée vers une sortie particulière. Occupé par deux lance-roquettes et une tourelle d'artillerie.
	Piège explosif	Habilement disposées, ces bombes dissimulées peuvent faire office d'excellent goulot d'étranglement ou sécuriser efficacement un périmètre. Les pièges explosifs offrent deux modes de fonctionnement : Proximité ou Commande manuelle. • Pour placer un piège explosif en commande manuelle, cliquez sur celui-ci puis sur l'icône de commande manuelle dans le menu contextuel. Pour le faire exploser, cliquez sur l'icône "Feu !".
	Caserne	La caserne produit l'intégralité des unités d'infanterie de la GLA, à savoir les rebelles, les terroristes, les émeutiers, les lance-missiles et Jarmen Kell. L'amélioration Prendre bâtiment est disponible à la caserne.
	Site Stingers	Pour protéger sa base contre les bombardements aériens, la GLA a la possibilité d'armer ses soldats de lance-missiles Stinger. A l'abri derrière un barrage de sacs de sable, trois soldats peuvent se charger de toute menace aérienne. Lorsque l'un des soldats meurt, ses compagnons continuent de combattre jusqu'à l'arrivée des renforts. Le Stinger peut également viser des cibles au sol. Le site Stingers peut bénéficier de l'amélioration Projectiles perforants, disponible au marché noir.
	Trafiquant d'armes	C'est ici que la GLA obtient ses véhicules. Le trafiquant d'armes local offre un large choix d'armes provenant des quatre coins du monde. L'amélioration Lance-missiles est disponible chez le trafiquant d'armes.

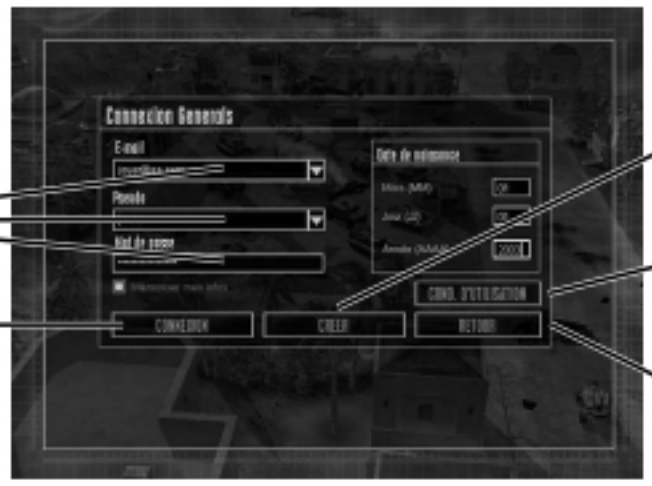
	Scuds multiples	Face à une menace sérieuse, la GLA n'a d'autre choix que d'utiliser ses Scuds multiples. Les neufs Scuds de cette arme redoutable contiennent tous un agent biochimique capable de blesser ou de tuer les soldats lors de l'impact. Les Scuds multiples peuvent bénéficier de l'amélioration Beta-anthrax, disponible au palais.
	Palais	C'est là que demeurent les secrets les mieux gardés de la GLA : d'importantes améliorations y sont disponibles pour les armes, la défense et la recherche bactériologique. On peut y placer jusqu'à cinq combattants de la GLA en garnison. L'ennemi n'a pas la possibilité de capturer le palais. Les améliorations Camouflage, Beta-anthrax, Armer les émeutiers et Obus chimiques y sont disponibles.
	Marché noir	La GLA est experte dans l'art d'utiliser les réseaux de distribution parallèles du monde entier. Grâce au marché noir, la GLA est capable d'acquérir des munitions et des technologies difficiles à obtenir. De plus, à travers ses activités sur le marché, la GLA perçoit un salaire certes modeste, mais fort appréciable. Les améliorations Balles perforantes, Matériel de réparation, Scanner, Projectiles perforants et Rack buggy sont disponibles au marché noir.

GENERALS EN LIGNE

Le service Generals en ligne vous offre la possibilité de vous mesurer à des amis ou à des joueurs partout dans le monde. Selon vos caractéristiques, la recherche rapide (Quickmatch™) peut instantanément vous trouver un adversaire en ligne avec un profil similaire au vôtre. Vous pouvez également contacter vos amis à l'aide du Compad pour organiser un match personnalisé.

- Pour accéder au service Generals en ligne, cliquez sur "MULTIJOUEUR" dans le menu principal.

Ecran de connexion à Generals en ligne



Saisir une adresse e-mail valable, un pseudo et un mot de passe

Se connecter à un compte

Créer un nouveau compte

Consulter les conditions d'utilisation

Revenir au menu principal

Création d'un nouveau compte

- Pour créer un nouveau compte Generals en ligne, saisissez votre adresse e-mail, votre pseudo et votre mot de passe. Cliquez ensuite sur "CREER".
- Pour que *Command & Conquer™ Generals* enregistre vos informations de connexion, cochez la case "Mémoriser mes infos".
- Lorsque vous créez un compte, assurez-vous de saisir une adresse e-mail valable pour pouvoir bénéficier des mises à jour de Generals en ligne. Si vous avez des questions, référez-vous à la Charte de confidentialité.
- Pour consulter les conditions d'utilisation, cliquez sur "COND. D'UTILISATION".

  Remarque : veuillez lire les conditions d'utilisation attentivement. EA se réserve le droit de bannir tout utilisateur ne respectant pas les conditions d'utilisation.
- Pour revenir au menu principal, cliquez sur "Retour".

Connexion

Pour vous connecter, saisissez votre adresse e-mail, votre pseudo et votre mot de passe. Cliquez ensuite sur "CONNEXION". L'écran d'accueil apparaît. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Ecran d'accueil*, ci-dessous.

- Pour que *Command & Conquer™ Generals* enregistre vos informations de connexion, cochez la case "Mémoriser mes infos". Nous vous recommandons de ne pas utiliser cette option dans le cas d'un ordinateur partagé par plusieurs utilisateurs.

Ecran d'accueil

Depuis l'écran d'accueil, vous pouvez choisir le type de partie en ligne, modifier vos infos personnelles, communiquer avec des amis en ligne grâce au Compad et consulter les statistiques des autres joueurs.



Organiser un match personnalisé (voir p. 51)

Ouvrir le Compad (voir p. 55)

Cliquer ici pour que Generals en ligne effectue une recherche rapide (voir p. 51)

Consulter ou modifier vos infos personnelles (voir la rubrique Infos personnelles, p. 54)

- Cliquez sur "Retour" pour quitter Generals en ligne.

Vitesse de connexion Internet

Lors de parties en réseau, le terme "**ping**" correspond à la vitesse à laquelle les données sont transmises entre les ordinateurs sur Internet. Le **ping** se mesure en millisecondes (ms). Plus celui-ci est bas, plus la connexion est rapide. Différents facteurs peuvent influer sur votre ping :

- **Type de connexion :** une connexion rapide permet un meilleur ping. Les connexions DSL ou câble permettent d'obtenir un ping très bas.
- **Emplacement :** plus les ordinateurs sont proches géographiquement, plus le ping est bas.
- **Modèle d'ordinateur :** dans le cadre d'une partie multijoueur, le PC le plus lent a tendance à ralentir le jeu pour tous les utilisateurs.

Sur l'écran des paramètres de recherche rapide, vous pouvez définir une limite de ping qui sera prise en considération lors de la recherche d'adversaires. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Paramètres de recherche rapide,* p. 52.

Recherche rapide (Quickmatch™)

Depuis l'écran de recherche rapide, vous pouvez lancer une recherche, modifier vos paramètres de recherche et bien d'autres choses encore.



Ouvrir le Compad (voir p.55)

Etendre la recherche

Configurer vos paramètres de recherche rapide (voir la rubrique paramètres de recherche rapide, p.52)

Lancer le match configuré

Dans la partie supérieure de l'écran, vous pouvez consulter vos infos personnelles qui comportent entre autres vos statistiques de victoire pour les parties en ligne. En tenant compte de votre niveau, de vos paramètres de recherche rapide ainsi que d'autres facteurs, la recherche rapide tente de trouver un adversaire à votre taille.

- Pour communiquer avec des amis en ligne, cliquez sur "COMPAD". Pour en savoir plus, veuillez vous reporter à la rubrique *Compad,* p. 55.
- Pour trouver et jouer contre un adversaire correspondant à votre configuration actuelle, cliquez sur "JOUER".

Tandis que la recherche rapide tente de trouver un adversaire qui vous correspond, l'état de progression de la recherche est indiqué dans le panneau Progression de QuickMatch. Si la recherche rapide ne permet pas de trouver un adversaire à votre niveau, vous pouvez élargir les paramètres de celle-ci pour lancer une recherche plus étendue. Auquel cas, il est probable que l'adversaire ne corresponde pas tout à fait à vos critères. Toutefois, la différence de niveau ne devrait pas être trop importante.

- Pour élargir les critères de recherche, cliquez sur "RECH ELARGIE".

Paramètres de recherche rapide

Sur l'écran des paramètres de recherche rapide, vous pouvez modifier les critères utilisés pour celle-ci.

JOUEURS — Nombre de joueurs prenant part à la partie.

- Les cartes disponibles changent en fonction du nombre de joueurs présents dans une partie.

COULEUR — Sélectionnez la couleur par défaut des unités et bâtiments de votre armée.

ARMEE — Sélectionnez l'armée que vous désirez utiliser par défaut. En choisissant "Aléatoire", votre camp est sélectionné au hasard. Auquel cas, votre camp est désigné par le terme ALEATOIRE sur l'écran de recherche rapide de votre adversaire.

PING MAX. DU SERVEUR — Définissez le ping maximum autorisé entre votre ordinateur et celui de l'adversaire. Plus cette valeur est basse, plus la connexion que vous exigez de la part de votre adversaire doit être rapide. Pour de plus amples informations concernant le ping, reportez-vous à la rubrique *Vitesse de connexion Internet*, p. 51.

DECONNEXIONS MAX. AUTORISEES — Le nombre maximum de déconnexions que vous tolérez de la part de votre adversaire. Les joueurs indulgents auront tendance à augmenter ce paramètre.

NOM — Pour qu'une partie soit prise en considération par un classement, sélectionnez "Choisir un classement". Dans la fenêtre qui s'affiche alors, sélectionnez le classement de votre choix et cliquez sur "OK". Le classement sélectionné tiendra alors compte de vos résultats.

CARTES DISPONIBLES — Pour accepter ou refuser de jouer sur une carte en particulier, cliquez sur son nom dans la liste.

Match personnalisé

Sur l'écran de match personnalisé, vous pouvez consulter les matchs créés ainsi que le nom des joueurs et communiquer avec les joueurs présents dans la salle où vous vous trouvez. Vous pouvez également décider de changer de salle.



Les parties en cours pour cette salle sont affichées dans la partie gauche de l'écran. En plaçant votre curseur sur l'une de ces parties, vous obtenez des informations concernant les réglages en cours, à savoir le nom de la partie, la carte utilisée et les joueurs connectés.

Pour trier les parties selon leur nom, leur connexion ou les amis présents, cliquez sur le titre de la colonne appropriée, dans la partie supérieure de l'écran. Cliquez une nouvelle fois pour choisir entre un tri croissant et un tri décroissant.

Nom fait référence au nom de la partie. Cliquez sur le bouton "Nom" pour trier les parties par ordre alphabétique.

Connexion fait référence à la qualité de la connexion Internet des joueurs présents dans la partie. La couleur verte indique une bonne connexion, la couleur jaune une connexion adéquate. Nous vous déconseillons de participer à des parties de couleur rouge.

Amis fait référence aux joueurs présents dans votre liste d'amis. Pour que les parties auxquelles participent vos amis s'affichent en haut de l'écran, cliquez sur cette colonne.

- Pour créer une nouvelle partie, cliquez sur "Créer partie". Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Créer une partie*, ci-dessous.
- Pour rejoindre une partie, cliquez sur "Rejoindre". Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Rejoindre un match personnalisé*, p. 54.
- Pour revenir au menu précédent, cliquez sur "RETOUR".

Discuter dans une salle

- Cliquez sur la boîte de discussion pour envoyer un message à tous les joueurs présents dans la salle. Saisissez votre texte et appuyez sur la touche **Entrée**.
- Cliquez sur le nom d'un joueur dans la liste des joueurs pour lui envoyer un message privé. Il est possible de sélectionner plus d'un joueur à la fois. Saisissez votre message dans la boîte de dialogue située au bas de l'écran et appuyez sur la touche **Entrée**.
- Pour ouvrir le Compad, cliquez sur "COMPAD". Pour en savoir plus, veuillez vous reporter à la rubrique *Compad*, p. 55.

Autres salles

Lorsque vous accédez pour la première fois à l'écran de match personnalisé, vous vous retrouvez dans la salle principale : vous pouvez depuis celle-ci rejoindre les autres salles disponibles.

- Pour vous rendre dans une autre salle, sélectionnez-en une dans le menu déroulant situé au sommet de l'écran.

Créer une partie

Pour créer un match personnalisé :

1. Sur l'écran de match personnalisé, cliquez sur "Créer partie".
2. Saisissez le nom de la partie. Il sera visible par les autres joueurs présents dans cette salle.
3. Si vous désirez ajouter un mot de passe à cette partie, saisissez celui-ci dans l'espace réservé à cet effet.
- N'oubliez pas de fournir le mot de passe aux joueurs avec lesquels vous désirez jouer !

4. Pour que le résultat de cette partie soit pris en considération dans un classement, sélectionnez le nom de celui-ci dans le menu déroulant. Cliquez sur "Choisir un classement". Sélectionnez le classement voulu dans la boîte de dialogue. Cliquez ensuite sur "OK".
5. Pour ajouter un mot de passe à votre classement, saisissez-le dans le champ prévu à cet effet.
6. Cliquez sur "Créer partie" pour créer la partie. L'écran des options de jeu apparaît.
7. Choisissez une couleur, un camp et une équipe.
8. Cliquez sur "Choisir carte" pour sélectionner une autre carte. Sélectionnez une carte dans la fenêtre qui s'affiche. Le nombre maximum de joueurs pouvant s'affronter sur une carte est indiqué à côté du nom de celle-ci. Pour confirmer le choix de cette carte, cliquez sur "ACCEPTER".
9. Placez chaque joueur sur la carte.

- Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Ecran des options de jeu,* p. 57.

10. Cliquez sur "Jouer" pour lancer la partie.

- Cliquez sur "RETOUR" pour annuler la partie et revenir dans la salle de match personnalisé.

Rejoindre un match personnalisé

Pour rejoindre un match personnalisé :

1. Pour rejoindre un match personnalisé, sélectionnez la partie voulue dans la salle de match personnalisé. Cliquez ensuite sur "Rejoindre". L'écran des options de jeu s'affiche alors.
2. Choisissez une couleur, un camp et une équipe.

- Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Ecran des options de jeu,* p. 57.

3. Cliquez sur "ACCEPTER" pour rejoindre la partie.
4. Lorsque l'hôte considère que toutes les conditions sont remplies, celui-ci lance la partie.

MES INFOS PERSONNELLES

L'écran "INFOS PERSO" permet de consulter vos infos personnelles en ligne, vos résultats et vos distinctions.

- Dans la fenêtre en bas, vous pouvez consulter vos distinctions obtenues en remplissant certaines conditions sur le champ de bataille. Pour consulter un message de félicitations, placez votre curseur sur la distinction de votre choix.



Rang des joueurs

Une icône de rang s'affiche près de votre nom sur l'écran "INFOS PERSO". Chaque victoire sur un adversaire en ligne permet d'obtenir de l'expérience. A mesure que vous gagnez de l'expérience, vous passez au rang supérieur. Une version réduite de votre icône de rang est disponible dans la liste des joueurs, sur l'écran de match personnalisé.

- Vous gagnez 3 points par victoire, 0 pour une défaite et 1 point par heure passée sur le champ de bataille.
- Pour toute déconnexion volontaire, vous perdez 1 point.

Soldat	0 point
Caporal	5 points
Sergent	10 points
Lieutenant	20 points
Capitaine	50 points
Major	100 points
Colonel	200 points
Général de brigade	500 points
Général	1000 points
Commandant en chef	2000 points

Choisir un pays

Lors de votre première connexion à Generals en ligne, il est possible que l'on vous demande le pays à partir duquel vous vous connectez.

- Si vous vous connectez depuis un nouveau pays, n'oubliez pas de modifier vos informations dans l'écran "INFOS PERSO". Les autres joueurs ont accès aux informations contenues sur cet écran.
- Pour choisir un pays, sélectionnez le pays correspondant dans la liste. Cliquez ensuite sur "ACCEPTER".

Compad

Le Compad permet de discuter et d'organiser des parties avec vos amis connectés.

- Cliquez sur "COMPAD" pour ouvrir le Compad dans Generals en ligne.
- Pour ouvrir le Compad lors d'une partie multijoueur, appuyez sur la touche **TAB**. Cliquez ensuite sur "Compad" dans l'écran de diplomatie.

La liste de vos amis en ligne est disponible dans la partie supérieure du Compad. Vous pouvez utiliser les barres de défilement pour consulter d'anciens messages. Les messages récents sont affichés dans la partie centrale du Compad. Vous pouvez saisir vos messages dans la boîte de dialogue située au bas de l'écran.

- Pour envoyer un message à l'ensemble des joueurs présents sur cette partie, saisissez-le dans la boîte de dialogue et appuyez sur la touche **Entrée**.
- Pour envoyer un message à un joueur en particulier, sélectionnez son nom dans la partie supérieure de l'écran. Saisissez ensuite le message dans la boîte de dialogue située au bas de l'écran. Enfin, appuyez sur la touche **Entrée** pour envoyer le message.

- Pour ne plus recevoir les messages provenant d'un joueur, effectuez un clic-droit sur son nom. Cliquez ensuite sur "Ignorer". Le nom de ce joueur vient s'ajouter à la liste des joueurs ignorés. Son nom apparaîtra désormais en grisé dans la liste des joueurs de la salle de match personnalisé.

Balises

Lors des parties multijoueurs, vous pouvez utiliser des balises pour indiquer des points de ralliement, des failles dans les lignes ennemies ou des ressources utilisables par vos coéquipiers. Les balises ne sont visibles que par vos alliés.

- Pour placer une balise, cliquez sur l'icône correspondante dans le menu contextuel. Cliquez sur l'emplacement où vous désirez placer une balise. Celle-ci sera visible par vos alliés.
- Pour placer un message sur une balise, cliquez sur celle-ci. Saisissez votre message dans le menu contextuel et appuyez sur la touche **Entrée**.
- Pour retirer une balise, cliquez sur celle-ci. Cliquez ensuite sur l'icône "Suppr. balise" dans le menu contextuel.
- Pour supprimer l'affichage d'une balise placée par l'un de vos alliés, cliquez sur celle-ci. Cliquez ensuite sur le bouton "Supprimer" dans le menu contextuel. La balise disparaît.

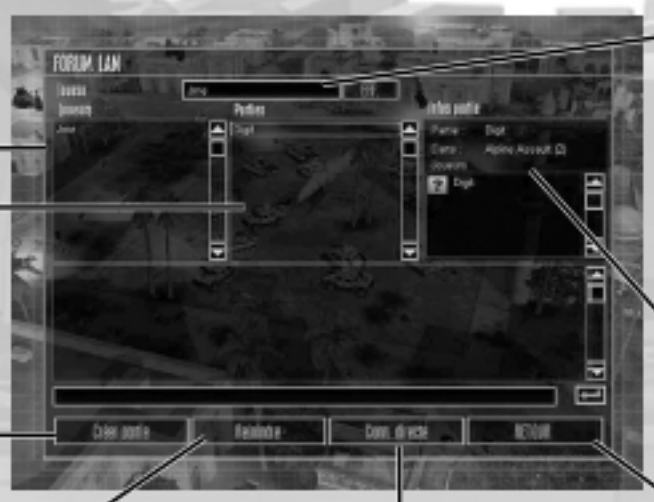
PARTIES EN RESEAU

Command & Conquer™ Generals vous permet de rivaliser d'esprit et d'adresse avec vos amis en réseau local. Vous pouvez également jouer en 1 contre 1 sur Internet.

- Pour créer une partie multijoueur en réseau, sélectionnez "MULTIJOUEUR" dans le menu principal. Sélectionnez ensuite "RESEAU". L'écran de configuration réseau apparaît.

Ecran de configuration réseau

L'écran de configuration réseau permet de chercher, de rejoindre ou de créer une partie multijoueur en réseau pour une bataille en mode Face à face ou Coopératif.



Joueurs disponibles

Parties disponibles

Cliquez ici pour créer une partie en réseau (voir la rubrique Ecran des options de jeu, p. 57)

Pour modifier votre nom, cliquez dessus et saisissez-en un nouveau. Appuyez ensuite sur la touche Entrée

Renseignements concernant la partie sélectionnée

Cliquez ici pour rejoindre une partie en réseau (voir la rubrique Ecran des options de jeu, p. 57)

Cliquez ici pour jouer en 1 contre 1 en utilisant une connexion directe (voir la rubrique Configuration d'une connexion directe, p. 57)

Revenez au menu principal

- Cliquez sur "Créer partie" pour créer une nouvelle partie. L'écran des options de jeu s'affiche. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Ecran des options de jeu,* ci-desous.
- Pour rejoindre une partie en réseau, cliquez sur le nom de la partie correspondante dans la fenêtre "Parties". Cliquez ensuite sur "Rejoindre". Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Ecran des options de jeu,* ci-dessous.
- Pour discuter avec les joueurs présents sur cette partie, utilisez la boîte de dialogue située au bas de l'écran.
- Pour revenir au menu principal, cliquez sur "RETOUR".

Configuration d'une connexion directe

A partir de l'écran de connexion directe, vous pouvez créer ou rejoindre une partie avec un autre joueur auquel vous êtes relié directement par TCP/IP.

- Cliquez dans la boîte de dialogue pour modifier votre nom. Saisissez votre nouveau nom.

  Remarque : la boîte IP local contient votre adresse IP. Si vous hébergez la partie, vous devez fournir cette adresse au joueur connecté à votre machine.
- Cliquez sur "Créer partie" pour créer une nouvelle partie. L'écran des options de jeu apparaît.
- Pour rejoindre une partie, saisissez l'adresse IP de la machine hôte dans la boîte IP distant. Cliquez ensuite sur REJOINDRE. L'écran des options de jeu apparaît.

Ecran des options de jeu

L'écran des options de jeu permet de configurer une partie en réseau local ou sur Internet. Sélectionnez votre pseudo, votre camp, la couleur de votre équipe et les autres options. Si vous avez créé la partie, vous pouvez également choisir la carte.

Remarque : à l'exception du cas indiqué ci-dessous, le fonctionnement de l'écran des options de jeu est similaire à celui servant à paramétrer les parties en mode Escarmouche. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Escarmouches,* p. 17.

- Cliquez sur "ACCEPTER" pour rejoindre la partie. Les joueurs ayant accepté sont indiqués par une icône verte, placée à côté de leur nom.
- Pour lancer une partie que vous avez créée et configurée, cliquez sur "Jouer". Les joueurs ayant accepté commencent alors la partie.

L'EQUIPE DE COMMAND & CONQUER: GENERALS

C&C Generals est un jeu développé par Electronic Arts Pacific

Command & Conquer™ Generals est inspiré du *Command & Conquer™* original créé par Westwood Studios

Electronic Arts Pacific – Equipe de développement de C&C Generals

Chargé de production exécutif : Mark Skaggs
Producteur : Harvard Bonin
Concepteur en chef : Dustin Browder
Directeur technique : Jeff Brown
Direction artistique : Richard Kriegler
Producteur artistique : Frank Hsu
Producteur principal : Mike Verdu
Producteurs associés : Julio Valladares, Jill Goodall
Producteur des tests multijoueurs : Shawn Jacoby
Ingénieurs senior : John Ahlquist, Steven Johnson, Matt Campbell
Ingénierie : Bryan Cleveland, Colin Day, Chris Huybregts, Mark Lorenzen, John McDonald, Kris Morness, Graham Smallwood, Mark Wilczynski
Ingénierie supplémentaire : Mike Booth, Greg Hjelstrom
Conception : Eric Beaumont, Jason Bender, John Lee, Todd Owens, Jeff Stewart
Conception supplémentaire, inspiration et assistance : Bing Gordon
Conception supplémentaire : Bryan Hansen
Créateurs des cartes multijoueurs externes : Edwin Huisman, Bill Brislin, John Hostetter
Infographie : Eric Campanella, Hunter Grant, Jason Hasenauer, Samm Ivri, Mike Jones, Insun Kang, Sean Keegan, David Pursley, Phil Robb, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirplolo
Infographie supplémentaire : TJ Frame, Jose Albanil, Yukiko Arikawa, Duane Loose, Joe Perez
Directeur de l'audio : Mical Pedriana
Conception sonore et direction artistique : David Fries
Compositeurs : musique composée et produite par Bill Brown et Mikael Sandgren de Soundelux Design Music Group, sons et dialogues supplémentaires traités par Soundelux Design Music Group
Rédacteurs script : Danny Bilson, Paul DeMeo
Enregistrements des effets sonores : Jacques Littlefield et la Military Vehicle Technology Foundation, SPEC Samuel H. Cho, Staff Sergeant Scott McClane du C troop 1/18 Cav., Mary Beth McFadden et Francisco Mendozo de Adam's Steel - Anaheim
Directeur des cinématiques : John Grower

Artistes des cinématiques supplémentaires : Eric Hardin, Willie Lee, Bjorn Muller

Assistance de production : Amer Ajami, Greg Black, Glenn Burtis

Production supplémentaire : Julie Bennet, Dennis Griffin, Wayne Townsend

Production cinématographique : casting de Deborah German Casting, costumes de Janet Grower/Santa Barbara Studios, coiffure et maquillage de Jodi Demarco

Ingénierie interne : Chris Brue, Amit Kumar, Sadullah Nader

Graphiste interne : Mark Bodhi

Contrôle qualité EA Pacific : Adam Hayes, Christian Metz, Robert Powell, Amir Rahimi, Jeffrey Roy, Gavin Simon, William Townsend, Jon Michael Evans, Justin Hamilton

Opérations EA Pacific : Shawn Ellis, Wayne Hall, Mick Love, Tanya Priest, Jessica Pursell

Voix : Aki Aleong, Ivan Allen, June Angela, Greg Berger, Steven Blume, Dave Boat, Glenn Burtis, Paul Chen, Sean Donnellan, Chad Einbinder, Bill Farmer, Quinton Flinn, David Fries, Brian George, Jill Goodall, Kim Mai Guest, Mick Love, Nick Jameson, Peter Jessop, Masasa, Paul Mercier, Andrew Morgado, Phil Morris, Daran Norris, Mical Pedriana, Amir Rahimi, Neil Ross, Gustavo Rex, Bumper Robinson, James Sie, Jim Ward, Todd Williams, Daxing Zhang

Photographies : Bruce Cheng, Mark Cheng, Kevin Deen, Harry Desoto, Bruce Hall, Patrick Howe, Kris Janardan, Amarjit Kaur, Shahid Paracha, Tania Quan, Bruce Reagan, Omar Renteria, Mustapha Sabih, Mo Tabatabai, John Yang

Modèles supplémentaires de Mythos Studios : Sean McKinney, Mark Pajarillo, Richard Smith, Richard Wong

Cinématiques d'introduction et de fin créées par Mondo Media

Capture de mouvements Westwood : Donny Miele, David Washburn, Cosmo Donald Hom

Equipe d'enregistrements EA Los Angeles : Jack Grillo, Rebecca Hanck, Yuan Liu, Eric Shemkovitz

Responsable senior du CQ de Tiburon : Alex Plachowski

Chef de projet CQ Tiburon : Mike DeVault

Responsables associés CQ Tiburon : Damion Banks, Jonathan Durr, Ryan Ferwerda

Testeurs senior CQ Tiburon : Ian Colburn, Rob Ferris, Ben Haumiller, Jeff Koenig, Justin Morgan

Testeurs CQ Tiburon : Alex Armstrong, Nate Berg, Sal Biondio, Scott Caruso, Matt Christman, Jonathan Crankshaw, Justin Dowdy, Jeff Ecker, Kevin Fischer, Jonathan Foote, Scott Forbes, Sean Hales, Chris Kennedy, Russell Kiniry, Claude Lops, Mike McClain, Michael Ryan Nelson, John Oleske, Ross Peterson, Bryon Sheffield, Mike Sindona, Marvin Vargas, Chris Wright, Steve Wrobel

CQ supplémentaire EA - UK : Matt Avery, Ali Brandaly, Toby Bushnell, Ramon Gamma, Giro Maioriello, Daniel Simcock, Ben Spinks, Ollie Venebles, Stuart Williams

Testeurs de la version multijoueur : merci à tous les participants des tests de la version multijoueur qui nous ont aidés à finaliser ce jeu. Votre aide a été pour nous d'une valeur inestimable et nous espérons que vous avez apprécié cette expérience !

Testeurs Focus : Josh Allmann, Anthony Ahmadpour, Jon Akutagawa, Josh Brown, Tyler Buttle, Richard Cabezas, Craig Campanaro, Eric Chang, Temo Chavez, David

Chin, Daniel Chen, Gavin Dhaliwal, Joji Donald, Paul DuMontelle, Matthew Fay, Tommy Fay, Joshua Harrison, Alex Jeng, Benjamin Jeng, John Keefer III, John Keefer IV, Josh Ko, Erika Maples, Gary Metz, David Nguyen, John Pace, John Scheckel, Jonny Schwan, Ben Skaggs, Jordan Smith, Kevin Son, Clay Stearns, Robert Sy, Gabriel Tran, Kristie Torres, Robert Torres, Andre Wells

Partenaires marketing EA Amérique du Nord : Frank Gibeau, Laura Miele, Craig Owens, Amy Farris, Chris Rubyor, Mike Bell

Directeur général Europe : Gerhard Florin

Partenaires marketing EA Europe : Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull, Raoul Birkhold

Président Asie Pacifique : Nigel Sandiford

Partenaires marketing EA Asie Pacifique : Irene Chua, Savannah Hahn, Michael Kim, Jay Cho, Bas Lee

Partenaires de la communauté de jeu : Elmar Seeberger, Uli Lächelt, Jörg Lindner

Exécutifs du développement EA : Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillian, John Batter, Glenn Entis

Un grand merci à l'équipe de Maxis : Luc Barthelet, Lucy Bradshaw, Sinjin Bain

Contenu militaire fourni par David Hsu/Specialized Distribution

EA Redwood Shores

Gestion du projet d'emballage US : John Burns

Conception de l'emballage US : BLT & Associates, Inc.

Documentation : Steve Olson

Edition de la documentation : Dan Davis, Greg Roensch

Mise en page de la documentation US : Al Golden, The Big Idea Group

Contrôle qualité consommateurs : Darryl Jenkins, Simon Steel, Dave Knudson, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Russell Medeiros, Eron Garcia, Ben Crick

EA Europe

Localisation : Sam Yazmadjian, Elena Carballido

CQC Europe : Linda Walker, Jean-Yves Duret, David Fielding, Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson, James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, James Featherstone, Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Département production : Jane Luckraft, Garry Mullett, Helen Vaughan, Paul Ryan

Services créatifs : Victoria Bateman

Responsables studio : Anne Miller, Phil Jones

Chef marketing Europe : Simon Bull

LOCALISATION FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean
Responsable traduction : Nathalie Duret
Coordination de la traduction : Stéphane Tachon
Traduction : Around the Word, David Courtin
Responsable test : Franck Badin
Coordination des tests : Lionel Berrodier
Testeur principal : Bastien Georjon
Testeur : Bruno Bocquin
Conception glossaire : Romain Soulié, Frédéric Aubrun
Mise en page documentation : David Gély, Christine Delholme
Studio d'enregistrement : La Marque Rose (Paris)
Voix françaises : Gérard Dessalles (directeur artistique), Marc Moro, Fabrice Josso, José Luccioni, Bertrand Arnaud, Gilles Marino, Max André, Martial Leminoux, Stéphane Miquel, Jean-Louis Faure, Laura Blanc, Serge Thiriet, Benjamin Zeitoun, Olivier Peissel, Vincent Crouzet, Bruno Dubernat, Luc Bernard, Philippe Peythieu, Françoise Cadol, René Morard, Jean-François Vlerick, Régis Reuilhac, Yann Pichon, Bernard Gabay, Alexandre Donders, My Phuong Nguyen

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 vendredi de 09h00 à 20h00 du 04 novembre 2002 au 14 mars 2003
- du lundi au vendredi de 09h00 à 18h00 du 17 mars 2003 au 03 novembre 2003

Remarque : nous ne fournissons pas d'aide technique pour l'*éditeur de cartes.*

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 !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel *EA*-zine qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

http://www.france.ea.com (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, **http://www.france.ea.com**, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques *Besoin d'aide ?*, *Téléchargements* et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

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, **http://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 36 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. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

EA SE RESERVE LE DROIT DE METTRE UN TERME A LA FONCTION EN LIGNE DE CE JEU APRES UN PREAVIS DE 90 JOURS.

WWF08003954MT