RESOLUTION DES PROBLEMES

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Vérification des spécificités du système

Veuillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.
L'**outil de diagnostic de DirectX** vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester **DirectDraw**, **Direct3D** et **DirectSound**.

Remarque : à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de "**tâches de fond**", qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

• Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icone de ce programme et sélectionnez FERMER, DESACTIVER ou l'option équivalente.

• Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu.
Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC.
Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable.
Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows
1 Cliquez sur le bouton démarrer et choisissez l'option Aide (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorías de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:



Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a seconda del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE


DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG


DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN


FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN


SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT


VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

• **Avant toute chose,** essayez de télécharger le pilote de carte graphiquele plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants** de **cartes graphiques** les plus connus :

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Si vous ne trouvez pas de mise à jour,** essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant** de **chipset de carte graphique** :

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote** de **carte son** le plus récent :

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

Important : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

Windows 98/ME

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.
2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Systray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.
3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

Windows 2000/XP Professionnel

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.
2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.
Remarque : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

Windows XP Familial

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.
2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

Avant de lancer l'appel, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte

momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

SOMMAIRE

DÉMARRAGE **2**

FICHIER LISEZ-MOI 2

MANUEL D'INSTRUCTIONS 2

PARAMÉTRAGE ET INSTALLATION 2

QUOI DE NEUF **3**

NOUVELLE CAMPAGNE SOLO 3

MERCENAIRES 3

NAVIRES 4

SOINS ET RÉPARATIONS 4

EXPÉRIENCE 4

FRAPPES AÉRIENNES 5

NOUVEAUX MODES MULTIJOUEUR ET OPTIONS 6

UNITÉS ET BATIMENTS NOUVEAUX ET MODIFIÉS **8**

MERCENAIRES 8

LA TASK FORCE TALON 12

L'ARMEE AMERICAINE 15

LE CONSORTIUM 21

RACCOURCIS CLAVIER **27**

SUPPORT TECHNIQUE **30**

www.fr.atari.com

DEMARRER

FICHIER LISEZ-MOI

Le jeu DVD-ROM Act of War: High Treason™ contient un fichier Lisez-moi qui détaille le contrat de licence et les informations relatives aux dernières mises à jour du jeu. Nous vous recommandons de le lire attentivement afin de découvrir les modifications survenues postérieurement à l'impression de ce manuel.

Pour consulter le fichier Lisez-moi, double-cliquez sur l'icône ReadMe.txt dans le dossier Act of War: Hight Treason qui se trouve sur votre disque dur (par défaut C:\Program Files\Atari\Act of War). Vous pouvez également consulter le fichier Lisez-moi en cliquant sur le bouton Démarrer situé sur la barre des tâches Windows®. Sélectionnez ensuite Programmes/Atari/Act of War, et cliquez sur View ReadMe.

MANUEL D'INSTRUCTIONS

Une version électronique au format .pdf du manuel d'instructions pour le jeu Act of war: Direct Action est incluse dans le disque du jeu. Vous y trouverez les informations complémentaires concernant le jeu Act of War ! Vous trouverez également le logiciel Adobe Acrobat Reader 7.05 (qui vous permet de lire le manuel en format .pdf), ainsi qu'un guide d'installation expliquant comment accéder à ces fonctions et les utiliser. Reportez-vous au guide d'installation en cliquant sur le bouton Démarrer sur votre barre des tâches Windows®, puis en sélectionnant Programmes/Atari/Act of War: High Treason/Install Guide.

PARAMETRAGE ET INSTALLATION

1. Démarrez Windows® 2000/XP.
2. Insérez le disque de jeu Act of War: High Treason dans votre lecteur de DVD-ROM.
3. Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'écran de titre devrait alors s'afficher. Si cette fonction est désactivée, ou bien si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de votre barre des tâches Windows®, puis sur Exécuter. Entrez la commande D:\Setup puis cliquez sur OK. Remarque : Si votre lecteur de DVD-ROM est représenté par une autre lettre que D, utilisez la lettre correspondante.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation de Act of War: High Treason.
5. Avertissement : assurez-vous d'utiliser la clé CD de Act of War: High Treason et non celle de Act of war: Direct Action lorsque vous installez le jeu, sinon il vous sera impossible de jouer en multijoueur !
6. Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton Démarrer de votre barre des tâches Windows® puis sélectionnez Programs/Atari/Act of War/Act of War: High Treason pour démarrer le jeu. Vous pouvez également cliquer sur l'icône Act of War: High Treason de votre bureau Windows® pour lancer le jeu.

Remarque : Le disque du jeu Act of War: High Treason doit être inséré dans votre lecteur de DVD-ROM pour jouer.

ACT OF WAR: DIRECT ACTION DOIT ETRE PREALABLEMENT INSTALLE SUR VOTRE ORDINATEUR.

Installation de DirectX®

Le jeu Act of War: High Treason nécessite DirectX® 9.0c ou supérieur pour pouvoir être exécuté. Si DirectX® 9.0c ou supérieur n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur "Oui" pour accepter le contrat de licence de DirectX® 9.0c. L'installation de DirectX® 9.0c sera ensuite lancée.

QUOI DE NEUF

NOUVELLE CAMPAGNE SOLO

"Le jour du Consortium"

Reprenez les hostilités en découvrant de nouveaux environnements et de nouvelles missions. Dans cette campagne, vous apprendrez comment devenir un seigneur de guerre des temps modernes…

MERCENAIRES

Vous avez le goût du risque ? Alors voici les Mercenaires ! Ils vous permettront d'alimenter les rangs de votre armée avec de puissantes unités, et de compenser ses faiblesses en engageant des éléments compétents.

Il faut savoir que chaque escouade de mercenaires vous coûtera plus que de simples unités, car vous devrez payer un entretien pour chaque escouade que vous possédez. Si vous ne perdez pas trop d'unités, vous pouvez récupérer votre argent en rompant le contrat.



Engager des mercenaires disponibles.

Cliquez sur l'icône disponible, puis payez le prix de l'escouade. Ensuite, vous allez commencer à payer le coût d'entretien. Chaque groupe de mercenaires ne peut être engagé que par un seul joueur à un moment donné.



Mener les mercenaires au combat.

Cliquez sur le sol pour larguer vos mercenaires par hélicoptère à cette position (sauf pour les avions). Cette position doit être en dehors du brouillard de guerre (sauf pour les avions). Tous les mercenaires mettent un certain temps pour se déployer ou pour être libérés de leurs fonctions (pendant ce temps-là, vous ne pouvez pas les contrôler).

Le déploiement est annulé si le premier hélicoptère d'observation des mercenaires est abattu. Le coût du déploiement, moins les frais pour l'hélicoptère, sera alors recrédité.

Utiliser les mercenaires.

Durant les combats, les mercenaires se dirigent comme n'importe quelle autre unité.

Rompre le contrat.

Si vous n'avez plus suffisamment d'argent pour l'entretien, ou s'il n'y a plus de mercenaires sur le champ de bataille, le contrat est rompu. Vous pouvez également le rompre en cliquant sur l'icône Engager.

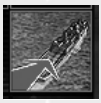
NAVIRES

Tous les navires sont déployés dans le chantier naval.



Si un navire est endommagé, cliquez sur son bouton Réparer. Le navire sera alors inutilisable pendant les réparations : il ne pourra ni se défendre, ni attaquer, ni se déplacer ou faire quoi que ce soit d'autre. Par contre, les hélicoptères et avions rattachés au navire en réparation, eux, fonctionnent normalement.





De nombreux navires disposent d'avions ou d'hélicoptères. En sélectionnant un avion et en cliquant sur le bouton "Atterrir", celui-ci retournera sur le navire pour être réparé et réapprovisionné. En sélectionnant le navire et en cliquant sur "Rappeler", tous ses avions retourneront sur le navire.

Si le "vaisseau-mère" est perdu, tous ses avions sont eux aussi perdus.





Les unités navales équipées de systèmes de détection d'unités furtives ne détectent PAS les unités furtives au sol.



La plupart des navires disposent d'un bouton "Feu à volonté". Lorsque cette commande est activée, le navire ouvrira automatiquement le feu sur toute cible ennemie se trouvant à sa portée.

SOINS ET REPARATIONS



Les soins et réparations se gèrent désormais de la même manière que les frappes aériennes, une fois que vous avez des unités capables de fournir des soins/réparations, un nouveau bouton d'interface apparaîtra.

Pour soigner ou réparer, cliquez sur le bouton puis désignez la zone ou vous voulez effectuer l'action. Les unités de soins/réparations s'y rendront alors automatiquement.

EXPERIENCE

Désormais, l'expérience s'obtient en cinq étapes, et ce, pour toutes les unités (même les unités de construction et les avions !). Lorsque vous lancez une frappe aérienne, vous choisirez vos avions les plus expérimentés en premier. Pour choisir vos avions les MOINS expérimentés en premier, maintenez la touche Maj. appuyée tout en sélectionnant le nombre d'avions.



Une unité dont le statut est Elite (petite étoile) augmentera temporairement le niveau d'expérience de toutes les unités aux alentours.

FRAPPES AERIENNES

Désormais, vous pouvez annuler des frappes aériennes en sélectionnant l'avion en vol ou en faisant un clic gauche sur son icône (à gauche de l'écran), puis en cliquant sur le bouton Annuler de l'ATH. Vous pouvez aussi faire un clic droit sur l'icône de l'avion à gauche de l'écran. L'avion cessant le combat se repliera aussitôt.


Avion sélectionné


Avion perdu


Avion en vol


Abandonner avion


Avion endommagé


Ravitaillement avion


Avion verrouillé


Réparation avion


Tir d'avion



Les icônes d'avions (à gauche de l'écran) indiquent le statut de votre frappe aérienne.

Pour suivre un avion en vol, faites un clic gauche sur son icône.

Lorsque vos avions sont en l'air, vous pouvez voir leur portée et leur champ de vision sur la mini-carte. Pour basculer du mode mini-carte normal au mode carte avion, cliquez sur la petite icône d'avion (à droite de la mini-carte).

NOUVEAUX MODES ET OPTIONS MULTIJOUEUR

MARINE ONE ABATTU **(Mode versus : 2 joueurs ou 2 équipes).**

Dans ce mode de jeu tactique très rythmé, votre objectif consiste à escorter le président jusqu'à la zone d'évacuation indiquée par un signal sur la mini-carte. Vous n'avez aucune base à aménager, pas d'unités à construire ou de ressources à collecter. Des renforts vous parviennent dans les bunkers que vos unités d'infanterie contrôlent ou occupent. Des renforts vous arrivent en outre régulièrement à votre point de départ.

Le dernier joueur à avoir posté une unité à proximité du président le contrôle. Le président ne peut ni être tué ni occuper un bâtiment ou un véhicule. Les seules unités plus rapides que le président sont les buggies, les VLTT et les Fenneks.

LA CHASSE AU SCUD

Le premier à atteindre le lanceur Scud s'en empare !

Le lanceur Scud permet de faire des frappes de destruction massive (aucune arme de destruction massive ni anti-tactique n'étant autorisée dans ce mode). Le lanceur Scud peut être détruit, causant des dommages massifs autour de lui. S'il est détruit, il réapparaîtra à son point de départ.

OPTIONS

Vous avez accès à des paramètres de restriction des armes de destruction massive et des avions, ainsi qu'à des options de vitesse de jeu, de richesse de la carte, de limitation de temps, et bien plus.

EFFICACITÉ DES NOUVELLES UNITÉS

EFFICACE CONTRE

Certaines unités sont plus efficaces contre certaines cibles. Les icônes utilisées dans les descriptions des unités des pages suivantes indiquent l'efficacité des unités contre les cibles.

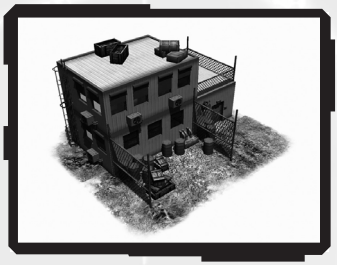
Cible	Efficace contre	Très efficace contre
Tous les navires		
Destroyer		
Frégate		
Sous-marin		
Navire de combat furtif		
Navire amphibie		
Tous les avions		
Hélicoptères (hélicoptères & avions)		
Véhicules blindés		
Infanterie		
Véhicules		
Bâtiments		
Armes tactiques		

UNITES ET BATIMENTS NOUVEAUX ET MODIFIES

REFERENCE D'UNITES ET DE BATIMENTS

MERCENAIRES

POSTE DE COMMANDEMENT DES MERCENAIRES



Centre de contrôle primaire servant à rappeler ou déployer des unités de mercenaires. Des extensions sont également disponibles pour augmenter la puissance des mercenaires. C'est aussi à partir du Poste de Commandement que le temps de trajet nécessaire pour l'envoi des unités sera calculé.

UNITES DE MERCENAIRES

Il existe trois catégories de mercenaires (officiel, non officiel et hors-la-loi) et les coûts de déploiement et d'entretien diffèrent légèrement selon la catégorie.

SCHWARZER HUND



L'équipe de mercenaires officiels Schwarzer Hund est composée de 5 troupes de combat spécialisées dans la prise et le contrôle de bâtiments.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, hélicoptère, véhicule.		N/A

EQUIPE DE SECOURS GRIZZLY



Les cinq médecins de combat de l'Equipe de secours de mercenaires officiels Grizzly sont légèrement armés et blindés mais peuvent soigner les troupes qui se trouvent à proximité toutes les vingt secondes.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, hélicoptère, véhicule.		N/A

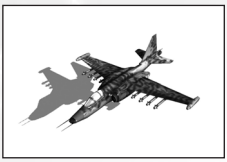
DOGS OF WAR



L'escouade de mercenaires officiels Dogs of War est composée de deux systèmes anti-aériens Roland II.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol.		N/A

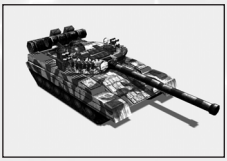
IRON RAIN



L'aile de mercenaires non officiels Iron Rain est composée de trois avions d'appui aérien Su-25 Frogfoot.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs ennemis.	N/A	N/A

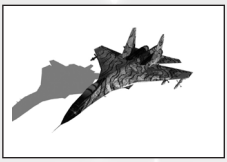
BURNING LEGION



L'escadron de mercenaires non officiels Burning Legion est composé de trois chars d'assaut T-80, très efficaces contre toutes les cibles au sol.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Menace aérienne, embuscade, soldats anti-char.		N/A

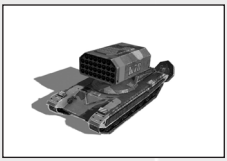
DEATH WING



Le Death Wing des mercenaires non officiels est composé de trois chasseurs intercepteurs Su-27.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol anti-aériennes, chasseurs ennemis.		N/A

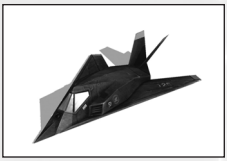
RAWHIDE



L'escadre Rawhide de mercenaires non officiels est équipée de trois lance-roquettes multiples Smerch. Moins puissante que l'artillerie classique, sa portée de tir est moyenne et son armure relativement faible. Cliquer sur “Feu à volonté” pour que l'équipe Smerch ouvre automatiquement le feu sur les cibles ennemies en vue et à portée de tir.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, menace aérienne, ambushing, soldats anti-char.	N/A	N/A

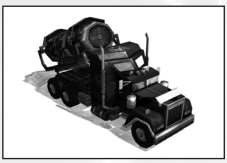
SHADOW HAWK



Le Shadow Hawk F-117A Nighthawk est un bombardier mercenaire non officiel rapide, qui largue une unique bombe dont le rayon d'éclat est particulièrement étendu.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités anti-aériennes au sol, chasseur ennemi, radar furtif de détection aérienne.		N/A

FIREWORKS



Le Fireworks est un camion mercenaire hors-la-loi transportant une bombe nucléaire. Il peut poser sa charge de manière furtive à un endroit donné. Elle sera ensuite déclenchée manuellement sur site ou depuis le camion. Eloignez le camion à bonne distance avant de déclencher l'explosion !

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, menace aérienne.		N/A

LA TASK FORCE TALON

NOUVEAU BATIMENT DE LA TASK FORCE TALON



Chantier naval

Voir Chantier naval de l'armée américaine.

NOUVELLES UNITES DE LA TASK FORCE TALON

OCSW- FUSIL MULTICALIBRE



Déployés à l'extérieur de la caserne, les équipes OCSW, équipées de blindages légers, nécessitent l'installation d'un centre de renseignements. Deux types de munitions au choix : hautement explosif ou perforant.

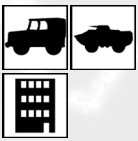
EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, hélicoptères, véhicules.		N/A

LANCEUR SPINNER TACIT RAINBOW

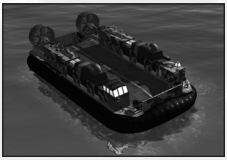


Déployé dans le centre de commandement Spinner, ce système lance des missiles Tacit Rainbow sur n'importe quelle cible sur la carte.

Si un missile Tacit Rainbow ne trouve pas de cible dans la zone désignée, il décrit des cercles à haute altitude autour de la zone jusqu'à repérer une cible, ou il est détruit manuellement. Le lanceur Tacit Rainbow continue à lancer des missiles sur la cible indiquée jusqu'à ce qu'on lui ordonne manuellement d'arrêter (ou de se déplacer).

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, menace aérienne, soldats anti-char.		N/A

LCAC



Voir Armée américaine.

DESTROYER : CLASSE LPD-17 « SAN ANTONIO »



Le LPD (plateforme d'atterrissage) nécessite une extension de la technologie Drone, et déploie jusqu'à deux aéronefs VTOL F/A-35 de soutien rapproché, ainsi qu'un hélicoptère Sea Hawk anti-sous-marins.

Le LPD est également équipé de missiles antiaériens, en plus des missiles air-air F/A-35, d'un système radar à impulsions et d'un lance-missiles Harpoon à double canon tirant des missile anti-navires Harpoon de longue portée toutes les six secondes.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Destroyers, sous-marins.		N/A

NAVIRE D'ASSAUT AMPHIBIE : DDX



Le destroyer multimissions de classe DD(X) nécessite une extension de la technologie SHIELD, et déploie deux hélicoptères furtifs de reconnaissance/attaque RAH-66 Comanche. Ils peuvent être améliorés avec des missiles Hellfire. Le DD(X) fournit un tir de barrage de longue portée et des tirs directs grâce à ses puissants canons jumeaux sur le pont. Il est également équipé de missiles antiaériens.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Sous-marins.		N/A

SOUS-MARIN : SSN-21 DE CLASSE « SEAWOLF »



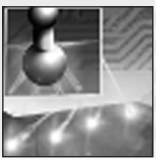
Le sous-marin d'attaque de classe Seawolf est équipé de dispositifs de furtivité et de détection.

En attaque, le sous-marin Seawolf lance trois torpilles autoguidées contre sa cible toutes les 15 secondes. Celles-ci peuvent évoluer dans les environs de la cible pendant 20 secondes avant de la trouver.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Sous-marins, frégates.		N/A

NOUVELLES AMELIORATIONS DES TFT

MINES GUOS



Cette amélioration disponible dans les casernes permet aux commandos de la Task Force de déployer des mines GUOS au lieu de drones GUOS. Ces mines peuvent être activées soit en sélectionnant le commando, soit la mine, soit automatiquement lorsqu'une unité ennemie s'approche.

Les mines GUOS sont furtives et révèlent le brouillard de guerre alentour.

Un commando Task Force ne peut déployer qu'une seule mine GUOS à la fois. Une fois que la mine a explosé, le commando a besoin de 60 secondes pour recharger le lanceur de mines GUOS.

SOLDAT FUTURE FORCE



Cette amélioration du commando Task Force nécessite un centre de contrôle SHIELD et ne s'applique qu'à un commando à la fois. Les soldats Future Force sont plus puissants que les commandos Task Force à tous points de vue.

NANO-SATURATION DU GISEMENT PÉTROLIER



Un derrick équipé de système à nano-saturation fonctionne comme un piège : si le derrick est détruit (ou vendu) et que l'adversaire construit un nouveau derrick par dessus, la nano-saturation provoque une explosion, détruisant le derrick ennemi et en causant des dégâts à tous les véhicules et toutes les constructions alentour…

BOMBE BLACKOUT F/A-35 BLU-144



En plus des dégâts de l'explosion, cette amélioration (disponible dans la Tour contrôle aéronefs), la bombe F/A-35 provoque également une panne de courant et désactive la structure visée pendant 15 secondes. Cette arme est particulièrement utile pour éliminer des aéronefs et des armes de défense anti-stratégiques.

L'ARMEE AMERICAINE

NOUVEAU BATIMENT DE L'ARMEE AMERICAINE



Chantier naval

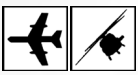
Cette structure sert à créer des navires pour l'armée. Comme le “derrick”, cette structure doit être placée sur une base.

NOUVELLES UNITES DE L'ARMEE AMERICAINE

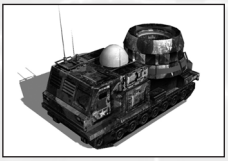
STINGER



Les soldats Stinger sont déployés dans les casernes. Ils nécessitent un DefCon 2 et un hôpital de campagne. Ils peuvent dresser des embuscades et pénétrer dans des bâtiments.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, véhicules.		N/A

VÉHICULE D'ASSAUT ÉLECTRONIQUE (VAE)



Les VAE sont déployés à l'extérieur des dépôts de blindés lourds. Les VAE ne sont pas équipés d'armes et ne sont protégés que par un faible blindage. Mais vous pouvez activer manuellement l'une des trois capacités spéciales. Ces capacités spéciales nécessitent une puissance de 30 MW délivrée par des générateurs. ECM (contre-mesure électronique) : toutes les unités alliées alentour (sauf les autres VAE) gagnent la capacité de furtivité. IEM : tous les bâtiments alentour (y compris les vôtres et ceux des alliés) subissent une panne de courant (l'utilisation de cette capacité entraîne souvent des répercussions. Si un centre d'opérations avancé de la TFT subit une panne, toutes les structures alimentées par ce bâtiment subiront également la panne). Précision : Augmente tous les dégâts infligés par les unités alliées alentour. Les effets se cumulent si plusieurs VAE ont activé en même temps cette capacité.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
N/A	Menace aérienne, unités au sol armées.		N/A

OH-58D KIOWA



Les hélicoptères Kiowa sont déployés sur l'hélipad. Les Kiowa sont furtifs tant qu'ils ne tirent pas ou qu'ils n'utilisent pas leur impulsion radar.

Vous pouvez activer manuellement l'impulsion radar, ce qui doublera la portée de votre vision et révèlera les unités furtives ennemies pendant dix secondes. Cette capacité met 1 minute à se recharger.

Le Kiowa tire manuellement des salves de roquettes de courte portée, particulièrement efficaces contre l'infanterie. Cette capacité met 30 secondes à se recharger.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs.		N/A

MLRS



Voir MLRS dans la section Armée américaine du manuel Act of War: direct Action™ (une version .pdf imprimable est disponible sur le disque). Le MLRS est désormais classé comme “artillerie lourde”.

HARRIER



L'Harrier est lancé depuis le porte-avions USS Tarawa. Si votre Harrier est abattu, vous pouvez en construire d'autres. Les Harrier sont particulièrement utiles pour les attaques au sol.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs.	N/A	N/A

A-10 THUNDERBOLT



L'A-10 utilise dorénavant sa tourelle Gatling montée à l'avant contre les cibles au sol. La tourelle se déporte automatiquement latéralement depuis le centre de la cible afin d'infliger des dégâts moyens en ligne droite à partir du centre.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs ennemis.	N/A	Bombes à fragmentation CBU-105

SEA HAWK



Hélicoptère armé de torpilles et qui peut déployer une balise sonore suspendue en vol, lui conférant la capacité de détection des furtifs. En déployant plusieurs balises sonores (larguées dans l'eau), un Sea Hawk peut révéler de vastes zones de brouillard de guerre, et acquérir la capacité de détection. Un Sea Hawk peut déployer une balise sonore toutes les 15 secondes, sans frais, et qui reste déployée 90 secondes.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs ennemis.		N/A

LCAC (ENGIN DE DÉBARQUEMENT AÉROGLISSEUR)



Le LCAC dispose de huit emplacements de transport. Pour charger une unité dans un LCAC, placez les deux unités l'une à côté de l'autre près du rivage, sélectionnez la ou les unité(s) à embarquer et faites un clic droit sur le LCAC.

Pour débarquer une unité, déplacez le LCAC près de la rive de votre choix et cliquez sur Débarquer. Les unités sont automatiquement placées sur la rive. Les LCAC sont vulnérables aux tirs ennemis.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
N/A	Toutes les unités au sol, menace aérienne.		N/A

DESTROYER : « ARLEIGH BURKE » CLASSE AEGIS DDG 51



Ce destroyer équipé de missiles guidés nécessite Defcon 1.

L'activation de l'impulsion radar décuple la portée de la vision de l'Arleigh Burke, mais cela le rend également visible de loin...

Ce destroyer peut fournir un tir de barrage de courte portée grâce à son armement monté sur le pont. Son arme la plus offensive est un missile Harpoon anti-navires de longue portée à double canon qui tire un missile toutes les neuf secondes.

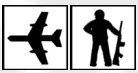
Ses défenses antiaériennes, constituées de canons automatiques et de missiles antiaériens, sont très puissantes.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Menace aérienne, sous-marins, destroyers.		N/A

NAVIRE D'ASSAUT AMPHIBIE : LHA-1 «TARAWA » CLASS



Le Tarawa nécessite Defcon 2. Il peut déployer jusqu'à quatre Harrier II de soutien rapproché, et est équipé d'un canon automatique et de défenses antiaériennes (les Harrier sont également équipés de missiles air-air).

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Menace aérienne, sous-marins, destroyers.		N/A

FRÉGATE : « OLIVER HAZARD PERRY » CLASSE FFG-7



Le FFG-7 détecte les unités furtives, y compris les sous-marins, et déploie un SH60B Seahawk.

Le Oliver Hazard Perry est équipé d'une puissante arme sur le pont, capable de fournir un tir de barrage indirect, et d'un puissant canon automatique de défense antiaérienne. Son armement offensif principal est constitué d'un missile Harpoon anti-navires de longue portée pouvant être lancé toutes les dix secondes.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Menace aérienne, sous-marins, destroyers.		N/A

SOUS-MARIN : SSN-688 CLASSE « LOS ANGELES »



Le sous-marin d'assaut SSN de classe LOS ANGELES nécessite Defcon 2, et est équipé de la capacité de détection de furtivité. En attaque, il peut lancer contre sa cible une torpille autoguidée toutes les 8 secondes. Celle-ci peut évoluer dans les environs de la cible pendant 12 secondes avant de la trouver.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Destroyers.		N/A

NOUVELLES AMELIORATIONS POUR L'ARMEE AMERICAINE

LANCE-GRENADES M203



Cette amélioration (un achat par marine), augmente les dégâts causés à l'infanterie ennemie, et permet aux groupes de marines d'être efficaces contre des bâtiments ou des véhicules à l'arrêt.

MISSILES BRADLEY TOW



Cette amélioration nécessite DefCon 2 (disponible dans le dépôt de blindés légers). Une fois le Bradley acheté, vous pouvez alterner entre sa mitrailleuse 25 mm classique ou les missiles guidés TOW, très efficaces contre les véhicules.

LANCEUR VLTT KEM



Cette amélioration nécessite DefCon 2 (disponible en sélectionnant le VLTT). Cette amélioration est irréversible. Les missiles à énergie cinétique sont particulièrement efficaces contre toutes les cibles immobiles.

Le VLTT tire automatiquement un missile à énergie cinétique toutes les sept secondes sur toute cible à sa portée.

BOMBES À FRAGMENTATION À SOUS-MUNITIONS A-10 THUNDERBOLT BU-105



Cette amélioration nécessite DefCon 2 (disponible dans la tour contrôle aérienne).

L'A-10 largue automatiquement deux bombes au centre de la cible, causant des dégâts moyens à tous les types de structures présents dans une zone étendue autour du point d'impact.

LE CONSORTIUM

NOUVEAU BATIMENT DU CONSORTIUM



Chantier naval

Voir Chantier naval de l'armée américaine.

NOUVELLES UNITES DU CONSORTIUM

SNIPER POLARIS



Ce véhicule de reconnaissance rapide et économique requiert un camp de prisonniers, transporte un sniper à l'arrière, et est faiblement blindé.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités au sol, hélicoptères.		N/A

KAMOV KA-58 BLACK GHOST FURTIF



Cet hélicoptère est équipé d'une capacité furtive lorsqu'il n'attaque pas.

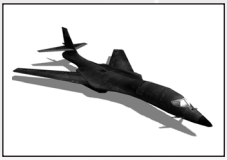
EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs, unités d'infanterie d'élite, radar de détection furtive aérienne.		N/A

PIRANHA



Voir MLRS dans la section Armée américaine du manuel Act of War: direct Action™ (une version .pdf imprimable est disponible sur le disque). Le Piranha est classé “artillerie lourde”.

TU-160 BLACKJACK



Ce bombardier est rapide et très puissant. Sa charge est presque aussi dévastatrice que celle d'un bombardier B2 et couvre une zone bien plus étendue.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs ennemis, radar de détection de furtivité aérienne.		N/A

COUGAR



Voir “Seahawk” de l'armée américaine.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Unités antiaériennes au sol, chasseurs ennemis.		N/A

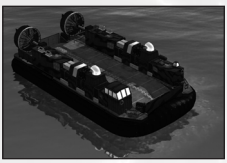
CORVETTE FURTIVE : CLASSE « VISBY »



La corvette furtive de classe Visby nécessite un statut Dévoilé. Elle est équipée d'un armement de pont puissant capable de fournir un tir de barrage indirect. Son arme offensive principale est un missile Harpoon anti-navires de longue portée pouvant être tiré toutes les six secondes. Il déploie un hélicoptère Cougar anti-sous-marins et possède un système d'impulsion radar.

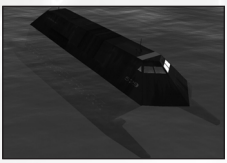
EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Destroyer, sous-marins, menace aérienne.		N/A

LCAC

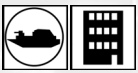


Voir Armée américaine.

NAVIRE D'ASSAUT FURTIF : CLASSE « SEA SHADOW »



Ce navire furtif nécessite un statut Dévoilé. Il ne possède pas d'armement mais peut déployer un aéronef F-32 JSFVOTL à des fins offensives. Le F-32 est équipé d'un seul missile Harpoon et peut également lancer des attaques de roquettes dévastatrices.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Tous les navires, menace aérienne.		N/A

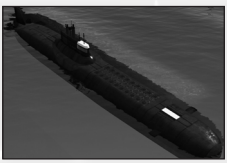
NAVIRE D'ASSAUT AMPHIBIE : ZUBR CLASSE « BISON »



Cet engin de débarquement aéroglisseur nécessite un camp de prisonniers et ne possède pas d'armement offensif. Il n'est équipé que d'un double canon automatique de défense antiaérienne. Le Zubr est une sorte de caserne flottante couplée à un pool de véhicules. Il est inutile d'y embarquer des unités. huit emplacements de transport sont disponibles.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
N/A	Toutes les unités au sol, tous les navires.		Bouclier électromagnétique anti-balistique

SOUS-MARIN : CLASSE « TYPHOON »



Ce sous-marin stratégique lance-missiles nécessite un camp de prisonniers. En attaque, un sous-marin Typhoon lance une torpille autoguidée contre sa cible toutes les 20 secondes. Celles-ci peuvent évoluer dans les environs de la cible pendant 25 secondes avant de la trouver.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Frégates, sous-marins.		

DÉFENSE CÔTIÈRE : CLASSE « TARANTUL »



La principale arme offensive du Tarantul est un missile Harpoon anti-navires de longue portée tiré toutes les dix secondes.

EFFICACE CONTRE	VULNÉRABILITÉ	CAPACITÉS SPÉCIALES	EXTENSIONS
	Sous-marins, menace aérienne.		N/A

NOUVELLES AMELIORATIONS DU CONSORTIUM

MISSILES HIND AT-6 SPIRAL



Cette amélioration nécessite un statut Dévoilé. Une fois achetés, tous vos Mi-35 Hinds tirent automatiquement des missiles guidés AT-6 Spiral toutes les six secondes. Ces missiles sont efficaces contre tous les véhicules (même les hélicoptères !) et toutes les structures.

FOURNITURES D'URGENCE POUR TOURELLE RAILGUN



Cette amélioration doit être achetée individuellement pour chaque tourelle railgun. Elle permet à la tourelle de rester opérationnelle encore 10 secondes en cas de coupure de courant.

RACCOURCIS CLAVIER

COMMANDE	RACCOURCI(S)
Parcourir les sections de construction inactives	=
Parcourir les QG	Ret. Arr.
Sélectionner toutes les unités du même type à l'écran	Ctrl + clic gauche ou double clic gauche sur une unité
Sélectionner toutes les unités combattant sur une carte	Alt-F
Disperser le groupe sélectionné	Alt-S
Sélectionner tous les navires de guerre	Alt + B
Ajouter/supprimer des unités à une liste	Shift + clic gauche
Assigner une liste à un nombre numéroté	Ctrl + chiffre (& à à)
Sélectionner un groupe numéroté	chiffre (& à à)
Donner un ordre aux unités en surbrillance dans la liste	Ctrl + ordre
Sélectionner une super frappe ou une frappe aérienne	F1 – F4
Donner des ordres uniquement aux unités activées dans la sélection (celles dont l'icône est plus grande en bas de l'ATH)*	appuyer sur Ctrl en donnant l'ordre
* Exemple : la liste comporte dix unités --5 Marines et 5 Javelins. Vous remarquerez en bas de l'écran que les icônes des Marines sont plus grandes que celles des Javelins, et la zone d'action indique les actions disponibles pour les Marines. Pour donner un ordre d'attaque aux Marines uniquement, sans déselectionner les Javelins, appuyez sur Crtl en faisant un clic droit sur la cible des Marines. Pour donner un ordre d'attaque différent aux Javelins, sans désélectionner les Marines, appuyez sur TAB, et maintenez la touche Ctrl enfoncée en faisant un clic droit sur la cible des Javelins.	
Mettre en surbrillance le type d'unité suivant dans la liste	Tab
Mettre en surbrillance le type d'unité précédent dans la liste	Maj + Tab
Sélectionner Jefferson	Pavé numérique 0
Sélectionner Oz	Suppr

RACCOURCIS CAMERA

COMMANDE	RACCOURCI(S)
Déplacer caméra	flèches directionnelles
Déplacer la caméra sur la mini-carte	clic gauche sur la mini-carte
Zoom avant/arrière	Ctrl + flèches haut/bas Molette souris
Pivoter caméra	Ctrl + flèches haut/bas Appuyer sur la molette de la souris + déplacer la souris
Restaurer la direction par défaut de la caméra (Nord)	Fin
Poursuite avion	Cliquer sur l'icône de l'appareil à gauche de l'écran
Centrer la caméra sur un groupe numéroté	chiffre correspondant au groupe sélectionné (& à à)
Déplacer la caméra vers le lieu du dernier message reçu (construction ou amélioration seulement)	Barre d'espace
Sauvegarder la position de la caméra	Ctrl-F1 à F4
Retrouver une position de caméra	Alt-F1 à F4

RACCOURCIS DE LA MINI-CARTE

COMMANDE	RACCOURCI(S)
Signal sur la mini-carte	Alt + G
Alterner entre affichage normal et aéroporté	Alt + Q

RACCOURCIS DE MESSAGES

COMMANDE	RACCOURCI(S)
Envoyer un message à tous les joueurs	Entrée s'il n'y a pas d'alliance Maj + Entrée s'il existe des alliances

RACCOURCIS DIVERS

COMMANDE	RACCOURCI(S)
Déployer les unités	Alt + S
Déselectionner tout	Alt + B
Série d'actions et d'ordres	Shift + ordre
Capture d'écran	Impr. écran
Alterner entre affichage fenêtré et plein écran	Ctrl + Entrée

RACCOURCIS DES MENUS

COMMANDE	RACCOURCI(S)
Ouvrir le Menu Pause	Echap
Sauvegarde rapide (Operation et Engagement uniquement)	F5
Chargement rapide (Operation et Engagement uniquement)	F10
Menu Objectifs (Operation uniquement)	Alt + O
Statut joueur (multijoueur uniquement)...	Alt + O
Pause stratégique (mode Solo uniquement. Suspend la partie sans ouvrir le menu Pause, en vous permettant de donner des ordres à vos unités)	Pause
Défilement rapide	ctrl-clic sur la molette de la souris
Afficher les barres de santé de toutes les unités à l'écran	Origine

VOUS ÊTES BLOQUÉ DANS UN JEU ATARI ?
VOUS CHERCHEZ DÉSESPÉRÉMENT
UNE SOLUTION, UNE ASTUCE, UN CONSEIL ?
VOUS VOULEZ GAGNER UN MAX DE JEUX VIDEO
EN PARTICIPANT A NOS CONCOURS ?

UN SEUL NUMERO
24H/24 ET 7J/7

08 92 3000 96*

*0,34 Euro/minute

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 08 92 3000 96 (0,34€ /mn) (24/24h & 7/7)) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.