COMMAND & CONQUER

ALERTE ROUGE

MISSIONS M.A.D.



INSTALLER COMMAND & CONQUER ALERTE ROUGE MISSIONS M.A.D.

Avant d'exécuter cette procédure, veuillez noter l'emplacement de votre répertoire Alerte Rouge.

DOS

1. Insérez le CD-ROM dans votre lecteur de CD-ROM.
2. A l'invite DOS, saisissez la lettre identifiant votre lecteur de CD-ROM, suivie du caractère "deux-points "(par exemple D:) et appuyez sur ENTREE.
3. Saisissez setup et appuyez sur ENTREE.

WINDOWS®

1. Dans le Gestionnaire de programmes, ouvrez le menu "Fichier ".
2. Sélectionnez l'option "Exécuter".
3. Sélectionnez "Parcourir"et placez-vous sur votre lecteur de CD-ROM.
4. Cliquez deux fois sur le fichier "setup.exe".
5. Cliquez sur "OK ".

WINDOWS® 95

1. Insérez le CD-ROM dans votre lecteur de CD-ROM. The Aftermathô utilise la fonction AutoPlay de Windows® 95, et le programme Setup s'exécute automatiquement. Si la fonction AutoPlay est désactivée sur votre ordinateur, effectuez les opérations suivantes :

1. Cliquez sur le bouton "Démarrer ".
2. Sélectionnez l'option "Exécuter"dans le menu.
3. Sélectionnez "Parcourir"et placez-vous sur votre lecteur de CD-ROM.
4. Cliquez deux fois sur le fichier "Setup.exe". Sur certains systèmes, il s'affiche sous le nom "Setup", mais son icône représente toujours un CD.
5. Cliquez sur "OK".

UNE FOIS DANS L'INSTALLATION:

1. Vous serez invité à saisir l'emplacement de votre répertoire Alerte Rouge. NOTE : Par défaut, l'installation s'effectue dans le répertoire original d'Alerte Rouge.
2. Une fois ceci saisi, cliquez sur "Oui "et les nouvelles missions s'installent.
3. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation sous DOS, abandonnez la procédure en appuyant sur la touche <Echap> et vérifiez que le chemin indiqué correspond bien au répertoire d'Alerte Rouge.

APRÈS L'INSTALLATION:

Pour accéder aux nouvelles missions, lancez Alerte Rouge. Sous DOS, saisissez "RA "et appuyez sur la touche ENTREE. Ensuite, cliquez sur le bouton "Nouvelles Missions "du menu principal. Dans Windows®, ouvrez le groupe de programmes "Westwood "et trouvez l'icône "The Aftermath™. Dans Windows® 95, cliquez sur les boutons "Démarrer ", "Programmes", "Westwood "et "Alerte Rouge™. Ensuite cliquez sur "Alerte Rouge Edition Windows 95 "ou sur "Alerte Rouge Version DOS ". Avec l'AutoPlay de Windows® 95, cliquez sur le bouton "Jouer à Alerte Rouge : Missions M.A.D. ".

NOUVELLES UNITÉS

MÉCANICIEN

PORTÉE: COURTE
BLINDAGE: AUCUN
ARME: CLÉ À DOUILLES

Le Vieux Grenier

Nouveau soldat des Alliés, le mécanicien peut réparer des véhicules sur le terrain. Lent et sans blindage, il constitue une cible facile pour l'infanterie et les tanks Soviétiques. Cependant, sa vulnérabilité est largement compensée par sa capacité à réparer toute unité alliée voisine. Tout comme le médecin, il faut du temps au mécanicien pour réparer une unité complètement.

TANK M.A.D.

Portée: Maximale
Blindage: Moy.
Arme: Onde de Choc Chronoporteuse

Le tank M.A.D., ou Tank de Destruction Mutuelle Assurée (Mutually Assured Destruction Tank), est une arme de solution ultime qui, une fois activée, génère une puissante onde de choc chronoporteuse. Une fois sa charge atteinte, il explose et endommage toute unité et structure situées sur la carte. L'unité émet un signal sonore croissant avant l'explosion, donnant à chacun des joueurs la possibilité de se préparer à la destruction imminente. Si l'unité est détruite avant d'exploser, ses effets destructeurs sont neutralisés. Pour activer la destruction du Tank M.A.D., sélectionnez-le et cliquez dessus une deuxième fois. La sirène d'alarme entame son compte à rebours avant destruction. Une fois l'unité activée, la seule solution pour empêcher l'explosion consiste à la détruire.

CHRONOTANK

Portée: Courte
Blindage: Léger
Arme: Missiles Hellfire

Le ChronoTank est le fruit des dernières percées technologiques Alliées. A pleine charge, l'unité offre la capacité unique de se Chronoporter, apparaissant ainsi à tout endroit sur le champ de bataille pour surprendre l'ennemi. Ses lanceurs de missiles sont précis et rapides, ajoutant leur puissance à tout assaut de tanks ou à toute attaque rapide. A l'inverse de la capacité de la Chronosphère, le ChronoTank ne revient pas automatiquement à son point de pré-portation original.

Pour activer la capacité de Chronoportation, sélectionnez l'unité, et cliquez dessus une seconde fois. Un sélecteur de destination s'affiche. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur tout emplacement visible de l'écran de jeu ou du radar, et l'unité Chronoportation se dirige vers cet emplacement. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour annuler le Chronoportation. Veuillez noter que l'unité ne dispose de cette capacité que lorsqu'elle est à pleine charge, et lorsque tous les voyants de l'unité sont activés.

CAMION DE DÉMOLITION

Portée: Non armé
Blindage: Léger
Arme: Bombe Atomique

Transporte une bombe atomique réglée pour exploser à l'impact ou à la destruction, ces unités télécommandées ajoutent une puissance de feu importante à l'offensive Alliée. Envoyez un camion de démolition sur toute unité, structure ou force active sur le terrain. Le camion s'y déplace et explose. Soyez prudent dans son utilisation – de nombreux commandants imprudents ont perdu leur base suite à une attaque de MIGs Soviétiques sur l'unité avant que celle-ci ne parvienne à sortir de l'enceinte de la base Alliée.

TANK TESLA

Portée: Longue
Blindage: Léger
Arme: Eclairs

Emportant la puissance destructrice de la bobine de Tesla sur le terrain, le Tank Tesla constitue un ajout précieux à l'arsenal Soviétique. Grâce à sa longue portée et à ses puissantes décharges électriques, le tank Tesla est efficace tant dans le rôle offensif que défensif. Utilisé en conjonction avec des bobines Tesla normales, les tanks Tesla offrent une sécurité accrue contre les assauts Alliés, et assurent que des conditions de courant faible n'affectent pas les défenses Soviétiques.

ELECTROCUTEURS

Portée: Courte
Blindage: Aucun
Arme: Eclairs

Une autre utilisation des inventions de Tesla, les Electrocuteurs sont des unités d'infanterie robustes (et plutôt lentes) portant un générateur Tesla portable, capable d'infliger des électrochocs à toute unité ou structure. Valant leur pesant d'or, les Electrocuteurs ne peuvent être écrasés comme les autres unités d'infanterie.

SOUS-MARIN LANCE-MISSILES

Portée: Longue
Blindage: Aucun
Arme: Salve de Missiles

Réalisant que sa marine manquait d'une capacité de première attaque, l'Empire Soviétique développa une nouvelle classe de sous-marins capables de lancer des attaques sur des cibles continentales. Les armes du Sous-marin Lance-Missiles sont d'une puissance proche de celle des terrifiants croiseurs Alliés, mais de plus, les sous-marins peuvent apparaître et disparaître avant que les ennemis ne repèrent l'origine de l'attaque.

CREDITS:

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Brett W. Sperry
PRODUCTEUR
Lewis S. Peterson
PROGRAMMEUR
Barry Green
RESPONSABLES TECHNIQUES
Steve Wetherill, Eric Wang
CONCEPTEURS DE CARTES PARTIES SOLO
John Archer, Patrick Connelly, Adam Isgreen, Michael Lightner, Erik Yeo
CONCEPTEURS DE CARTES MULTIJOUEURS
John Archer, Stuart Bailey, Nigel Berryman, D'Andre Campbell, Keith Ditchburn, Gareth Eke, Darren Esp, Rod Gray, Randy Greenback, Levi Luke, Iain McNeil, Graeme Miller, Lee Morse, David Parsons, Alex Scarrow, Robert Scheel, Lawrence So, John Sweeney, Matthew Tillett, Phillip Veale
GRAPHISTES
Chris Demers, Matthew Hansel , Joseph B. Hewitt IV
RESPONSABLES AUDIO
Paul S. Mudra Bande son Frank Klepacki
EFFETS SONORES
Dwight K. Okahara
RESPONSABLE AQ
Glenn Sperry
ASSURANCE QUALITÉ
Jim Adkins, Lloyd Bell, Chris Blevens, D'Andre Campbell, Errol Campbell, Shane Dietrich, Randy Greenback,

Les Jeux Manuel

Jon Hix, Mark Laity, Troy Leonard, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Partick Offord, Richard Rasmussen, Mike Ruppert, Steve Shockey, Mike Smith, Albert Springfield

VOIX

Gilbert Levy, Emmanuel Curtil

Command & Conquer, Alerte Rouge, Missions M.A.D. et Westwood Studios sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés. Edité en 1997 par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Pour toutes précisions concernant l'assistance technique, veuillez vous reporter à votre manuel original de Command & Conquer Alerte Rouge.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience á la vue de certains types de lumiéres clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent á des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent á certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté á une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjá présenté des symptÙmes liés á l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs á leurs enfants lorsqu'ils jouent á 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, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions á prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable á un écran, jouez á bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix á quinze minutes toutes les heures.

Livret Manuel

