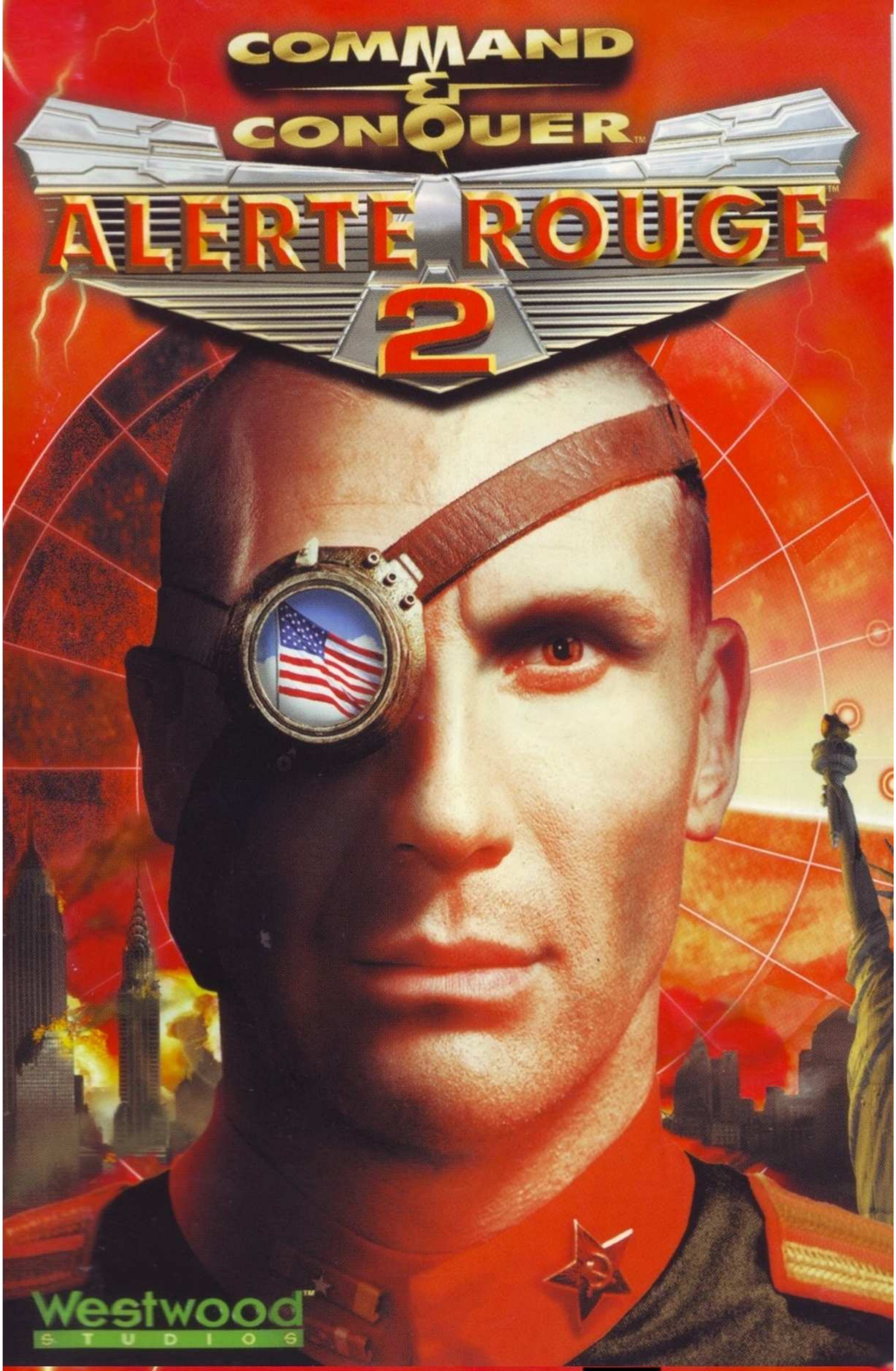
COMMAND & CONQUER™

ALERTE ROUGE™ 2



Westwood™ STUDIOS

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

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

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.
Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.
Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMÉDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SOMMAIRE

Sommaire 3
Installation du jeu 4
Introduction 5
L'histoire 5
Menu principal 7
Partie Joueur solo 7
Escarmouche 8
Internet 8
Réseau 8
Vidéos & Générique 9
Options 9
Configurer une partie réseau ou escarmouche 11
L'interface de jeu 15
L'essentiel du jeu 17
Pour perfectionner votre jeu 24

La barre de commandes avancées 27
Points de parcours 28
Commandes clavier 30
Unités et structures 33
Forces alliées 33
Forces soviétiques 37
Structures alliées 42
Structures Sovietiques 46
Westwood Online 49
Recherche rapide 50
Recherche perso 50
Liste d'amis 52
Domination du monde 52
Dialogues en cours de partie 53
En cas de problèmes avec Internet 55
L'equipe d'Alerte Rouge 2 56
Assistance technique 59
Qu'est–ce que DirectX™ ? 60
Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98 62

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

INSTALLATION DU JEU

Remarque : pour obtenir de plus amples informations sur l'installation et le lancement du jeu, veuillez vous reporter à la rubrique Assistance technique, page 59.

Pour installer *Command & Conquer*™ : *Alerte Rouge 2*™ sous WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium avec le programme AUTORUN, veuillez :

1. Insérer le CD Allié ou Soviétique dans votre lecteur de CD-ROM et cliquer sur installer.

2. Cliquer sur suivant et ne pas oublier de lire le contrat de licence. Quand vous aurez terminé, cochez la case pour donner votre accord ou cliquez sur annuler pour quitter.

3. Entrer le numéro de série qui se trouve sur le dos de la boîte de Command & Conquer : Alerte Rouge 2, puis cliquer sur suivant.

4. Puis, suivre les instructions pour terminer l'installation.

Pour installer manuellement le jeu sous WINDOWS 95/98/NT/2000/Millennium :

1. Cliquez sur le bouton démarrer et sélectionnez l'option exécuter.

2. Sélectionnez parcourir, puis votre lecteur de CD-ROM.

3. Faites un double clic sur le fichier "Setup.exe". Sur certains ordinateurs, il sera dénommé "Setup", mais il y aura toujours une icône de CD devant.

4. Cliquez sur OK.

5. Suivez la procédure décrite ci-dessus pour l'installation avec le programme autorun, à partir du point n° 2.

Pour procéder à une désinstallation manuelle sous WINDOWS 95/98/NT :

1. Cliquez sur démarrer, puis sur programmes, westwood, Alerte Rouge 2, puis sur désinstaller Alerte Rouge 2 .

2. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour terminer la désinstallation.

Pour procéder à une désinstallation avec le programme autorun :

1. Insérez le CD correspondant aux Alliés ou aux Soviétiques dans le lecteur de CD-ROM.

2. Lorsque vous verrez apparaître la fenêtre Autorun, cliquez sur désinstaller.

3. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour terminer la désinstallation.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

INTRODUCTION

Heureux de vous revoir, Commandant...

Command & Conquer : Alerte Rouge 2 vous permet de choisir entre deux forces distinctes : les Alliés, honorables et loyaux, ou les Soviétiques, agressifs et militaristes.

Dans les parties Joueur solo, si vous choisissez de jouer pour les Alliés, vous combattrez les Soviétiques et vice versa. En mode Multijoueur, les forces Alliées et Soviétiques et leurs factions peuvent se battre entre elles.

Les deux camps sont très différents et n'ont en commun que quelques unités et structures. Les points forts et les points faibles de chacun peuvent être exploités. Les unités et les structures des deux armées reflètent leur philosophie de base particulière. Alors que les Alliés font essentiellement confiance à leur technologie de pointe et leur savoir-faire, les Soviétiques, eux, s'appuient davantage sur la force brutale pour atteindre leurs objectifs.

Remarque *: nous conseillons à tous les joueurs qui ne sont pas familiarisés avec l'univers de Command & Conquer de commencer par les missions du Camp d'entraînement avant de se lancer dans le jeu. Nous faisons notre possible pour que le jeu soit facilement accessible, mais le Camp d'entraînement vous donnera les notions de base. Vous y apprendrez à construire des bâtiments, à entraîner des unités, vous comprendrez l'importance des récoltes de minerai et des raffineries. Vous apprendrez aussi à vous déplacer et à viser, ainsi que de nombreuses autres choses qui vous seront très utiles par la suite.*

L'HISTOIRE

Si vous pouviez remonter dans le temps, qu'aimeriez-vous changer ? Serait-il possible d'éviter les guerres ? Le fait de manipuler le passé peut-il avoir des conséquences graves sur le présent et l'avenir ?

Certains voyages dans le temps ont changé le cours de l'Histoire. Des assassinats ont modifié le destin des nations et du monde. L'Union Soviétique n'a trouvé personne en face d'elle pour arrêter son expansion vers l'ouest. Elle a commencé sa marche vers l'ouest dès l'époque de Joseph Staline, dans l'espoir de réaliser son rêve : une nation s'étendant de l'Oural à l'Atlantique.

Seule la puissance des Alliés a pu empêcher une domination totale des Soviétiques. Leur énorme armée a finalement été dominée par la technologie supérieure des Alliés. La paix dans le monde était enfin devenue une réalité. Staline trouva la mort au cours du conflit, laissant en suspens le sort de la plus grande nation du monde.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Après la guerre, les Alliés nommèrent Alexi Romanov à la tête du nouvel empire soviétique. Le choix semblait idéal. Politicien de métier, il adopta les idéaux des Alliés et se mit à la tâche afin de transformer l'Union Soviétique en un pays prospère et pacifique. Les Alliés ainsi que leurs dirigeants poussèrent un soupir de soulagement. La terrible menace avait disparu.

Mais était-ce une illusion ? Secrètement, Romanov brûlait de haine pour les Alliés qui avaient détruit sa patrie. Lorsqu'il fut au pouvoir, il n'eut qu'une idée en tête : la vengeance. Puisque les Alliés avaient remporté la victoire grâce à leur technologie supérieure, il décida que les Soviétiques devaient mettre au point leurs propres armes qui n'auraient rien à envier aux leurs. Les armées de l'ancienne Union Soviétique défileraient à nouveau la tête haute, et cette fois, elles ne subiraient aucun échec. Elles partiraient à la conquête des Etats-Unis !

Pendant de longues années, les Alliés furent très satisfaits de la situation. Personne ne savait que, dans le plus grand secret, les scientifiques soviétiques procédaient à des expériences de contrôle mental et que les physiciens poursuivaient des tests nucléaires. L'invasion des Etats-Unis fut une surprise totale. Les troupes soviétiques envahirent la Californie, le Texas et New York. Les civils succombèrent au contrôle mental et prirent le parti des envahisseurs contre leur propre pays. Des pieuvres géantes firent leur apparition sur les côtes de l'Amérique, écrasant les navires avec leurs énormes tentacules. Le massacre venait de commencer !

Fort heureusement, le Président Dugan n'avait pas perdu son temps, et les découvertes scientifiques des Alliés avaient également progressé. Il avait préparé ses forces et demandé aux chercheurs d'améliorer la technologie permettant de contrôler le temps et les forces de la nature, et s'apprêtait à affronter l'Union Soviétique une fois de plus. Romanov bénéficiait d'une puissance incroyable, d'un effet de surprise et de forces massives. Les Alliés se battaient pour leur patrie et leur idéal. Le conflit se propagea dans le monde entier, à la vitesse de l'éclair.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Menu principal



Le jeu s'ouvre sur une séquence vidéo, montrant l'invasion des Etats-Unis par les Soviétiques. Vous accédez ensuite au Menu principal dans lequel vous pouvez choisir le type de partie que vous désirez jouer et choisir parmi de nombreuses options afin d'en améliorer les performances sur votre ordinateur.
Dans le menu principal, vous avez le choix entre joueur solo, internet, réseau, vidéos & générique, options et quitter la partie.

Partie Joueur solo

Cette option vous permet de choisir de nouvelles campagnes, de charger des parties sauvegardées et de configurer des parties Escarmouche vous permettant d'affronter l'ordinateur.
Pour faire une partie Joueur solo dans *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*, cliquez sur ce bouton dans le Menu principal. Vous faites apparaître un nouveau menu vous proposant trois options parmi lesquelles Nouvelle campagne, Charger sauvegarde, et Escarmouche. Pour revenir au Menu principal, cliquez sur le bouton correspondant situé dans le coin droit au bas de l'écran.

Nouvelle campagne

En cliquant sur le bouton nouvelle campagne, vous faites apparaître le Menu campagne. Vous pouvez choisir votre camp : les Alliés ou les Soviétiques. Vous pouvez aussi décider de faire un stage au Camp d'entraînement où vous apprendrez l'essentiel de ce qu'il faut savoir : comment déplacer vos unités sur la carte, comment viser l'ennemi, comment construire votre base et bien d'autres choses encore.

Remarque *: nous conseillons à tous les joueurs peu habitués aux jeux de stratégie en temps réel, ainsi qu'à ceux qui découvrent l'univers de Command & Conquer, de faire les missions du Camp d'entraînement pour se familiariser avec l'interface. Les joueurs expérimentés peuvent se passer du Camp d'entraînement, mais celui-ci propose des nouveautés qui peuvent cependant leur être extrêmement utiles.*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vous pouvez choisir le niveau de difficulté de la campagne allant de Facile à Difficile. Les joueurs qui abordent un jeu de stratégie en temps réel pour la première fois ont intérêt à commencer par le niveau Facile, et les joueurs expérimentés peuvent relever le défi d'un niveau Difficile.
Si vous ne voulez pas commencer une nouvelle campagne, cliquez sur le bouton retour pour revenir au menu Joueur solo.

Charger sauvegarde

En cliquant sur ce bouton, vous faites apparaître le menu Charger la mission. Vous pouvez y sélectionner une partie sauvegardée et la continuer là où vous l'aviez laissée. Choisissez la mission que vous désirez poursuivre, puis cliquez sur le bouton charger. Si vous ne voulez pas charger une partie sauvegardée, cliquez sur le bouton retour pour revenir au menu Joueur solo.

Escarmouche

Les Escarmouches sont des parties uniques. On pourrait les définir comme des parties multijoueurs, mais à la place de joueurs, vous avez des adversaires contrôlés par l'ordinateur. En cliquant sur ce bouton, le menu correspondant s'affiche. Pour avoir des détails à ce sujet, veuillez consulter la rubrique Configurer une partie en réseau ou escarmouche, page 11.

Internet

Appuyez sur le bouton internet du menu principal pour accéder à Westwood Online, un forum de jeu sur Internet sponsorisé par Westwood Studios et destiné aux fans d'Alerte Rouge 2. Vous pourrez y faire des parties en Duel ou en Coopération sur Internet. Le mieux est de jouer avec des partenaires équipés de bonnes connexions Internet et dont l'ordinateur est configuré pour une performance optimale. Ces facteurs influencent les performances du jeu. Il faut d'abord se connecter à Internet via votre fournisseur d'accès pour pouvoir ensuite vous connecter à Westwood Online. Pour avoir d'autres informations, veuillez consulter la rubrique Westwood Online, p. 49.

Réseau

Cliquez sur ce bouton pour configurer ou rejoindre des parties en mode Duel ou Coopération sur réseau local. Pour avoir des détails, veuillez consulter la rubrique Configurer une partie en réseau ou escarmouche, page 11.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vidéos & Générique

Cliquez sur ce bouton du Menu principal pour faire apparaître le menu Vidéos & Générique. Vous pourrez y regarder les vidéos relatives à vos campagnes victorieuses et connaître l'équipe de *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*.

Options



Cliquez sur le bouton options du Menu principal pour afficher le menu correspondant. Vous pouvez y personnaliser de nombreux aspects de vos parties.

Options affichage

DETAILS VISUELS : choisissez un niveau BAS, ou ÉLEVÉ. Un niveau élevé est plus agréable, mais nécessite une plus grande vitesse de processeur. Les ordinateurs plus lents auront peut-être des difficultés lors de parties avec un niveau élevé. Cette option comprend les effets spéciaux tels la fumée, l'éclairage, les éclaboussures, ou les animations comme les sillages des navires.

DEFINIR RESOLUTION PARTIE : une résolution plus élevée est plus agréable et plus nette, mais un ordinateur plus puissant est nécessaire. La vue du champ de bataille est également plus étendue lors des parties. En faisant une partie avec la résolution la plus basse, soit 640 x 480, les performances de votre ordinateur sont améliorées.

Options de jeu

Sous les Options d'affichage vous trouverez les Options de jeu :

VITESSE : ce curseur vous permet de régler la vitesse des unités et le temps nécessaire à la construction des structures. Si vous avez du mal à suivre les adversaires gérés par l'IA, pensez à diminuer la vitesse. Lors de parties Joueur solo, la vitesse est verrouillée sur le paramètre par défaut.

DIFFICULTÉ : modifiez le niveau de difficulté en choisissant facile, normal ou difficile. Nous conseillons aux nouveaux venus dans l'univers de Command & Conquer de commencer par le niveau facile.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Options interface

Les Options interface vous permettent d'effectuer des réglages supplémentaires pour des parties sur mesure. Sous ce titre, vous trouverez plusieurs onglets :

LIGNES DE MIRE : quand vous demandez à une unité de se déplacer vers un point donné ou d'attaquer un ennemi, vous voyez apparaître une ligne reliant l'unité à son objectif. Si vous cliquez sur non, cette ligne n'apparaît pas.

VOIR OBJETS CACHÉS : vous permet de repérer les unités dissimulées derrière les bâtiments ou autres obstacles. Si vous cliquez sur oui, vous voyez les unités et les structures défensives se trouvant derrière des obstacles. Si vous cliquez sur non, les unités cachées le restent.

AIDE : un texte d'aide s'affiche si le curseur s'arrête sur un objet pendant plus de 2 secondes.

DÉFILEMENT : permet de définir la vitesse à laquelle la souris parcourt l'écran.

Options audio

Les trois barres situées sous les Options audio vous permettent de régler le volume des différents sons du jeu. Vous pouvez aller de 0 (pas de son) à 10 (fort).

volume musique : cliquez et faites glisser pour régler le volume de la musique des missions et du menu.

VOLUME DU SON : cliquez et faites glisser pour régler les effets sonores (tirs, explosions, etc.).

VOLUME DE LA VOIX: cliquez et faites glisser pour régler les voix des personnages.

Clavier



Cliquez sur le bouton clavier pour personnaliser vos commandes :

CATÉGORIE : les commandes clavier sont réparties en plusieurs catégories que vous pouvez trouver en cliquant sur la flèche du menu Catégorie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le groupe de commandes d'une catégorie se trouve

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

dans la case commandes à droite.

COMMANDES : sélectionnez la commande que vous désirez changer. La touche assignée à cette commande apparaîtra sous raccourci actuel.

RACCOURCI ACTUEL : cliquez dans la boîte nouveau raccourci et choisissez la touche que vous désirez utiliser pour cette commande. Pour assigner la nouvelle touche à cette commande, cliquez sur le bouton assigner. Vous pouvez choisir une touche déjà assignée à une autre commande. Si c'est le cas, la commande actuelle assignée à la touche sélectionnée apparaît sous la boîte nouveau raccourci. Vous pouvez tout de même assigner la touche à la commande choisie, mais la commande par défaut précédente n'a plus de raccourci.

TOUT RÉTABLIR : pour revenir aux raccourcis par défaut de Westwood, cliquez sur le bouton tout rétablir situé au bas de l'écran.

Réseau

Cliquez sur le bouton réseau pour configurer vos paramètres réseau.

***Remarque** : ne modifiez ces paramètres que si vous connaissez bien les protocoles du réseau.*

CONFIGURER UNE PARTIE RÉSEAU



OU ESCARMOUCHE

A la différence des parties en mode Campagne, les parties en Réseau et Escarmouche se présentent comme des batailles en Duel ou Coopération entre deux armées ou plus. Le but est simplement de détruire tout ce qui se trouve sur l'écran.

En cliquant sur le bouton escarmouche du menu Joueur solo, ou en commençant une nouvelle partie en réseau, vous pouvez changer un certain nombre d'options.

JOUEUR : sur le côté gauche de l'écran, les onglets des joueurs vous sont présentés. Dans une partie Escarmouche, la première boîte vous représente. En

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

cliquant dans cette boîte, vous pouvez vous attribuer un pseudo. Par défaut, ce pseudo est "Nouveau joueur". En mode Escarmouche, vous pouvez également choisir le niveau de votre adversaire. Un ennemi Crétin est plus facile à vaincre qu'un ennemi Génial.

PAYS : en cliquant dans la boîte située à droite, vous choisissez lequel des neuf pays vous souhaitez représenter, et si vous cliquez sur aléatoire, l'ordinateur le fait pour vous.

COULEUR : vous pouvez aussi choisir la couleur de votre pays ou laisser l'ordinateur faire le choix.

Les joueurs IA ainsi que les autres joueurs en réseau peuvent être configurés de la même manière, en cliquant sur le bouton situé sous le menu joueur pour activer un joueur, puis sur les boutons pays et couleur. Par défaut, les ennemis IA voient leur pays et leur couleur générés de façon aléatoire.
Sous ces menus se trouvent des options supplémentaires :

VITESSE : ce curseur vous permet de régler la vitesse des unités et le temps nécessaire à la construction des structures. Si vous avez du mal à suivre les adversaires gérés par l'IA, pensez à diminuer la vitesse.

RESSOURCES : définit la somme avec laquelle vous commencez votre mission.

NOMBRE D'UNITÉS : définit la taille de départ de votre armée.

PARTIE COURTE : en cliquant dessus, vous pouvez vaincre l'ennemi en vous contentant de détruire ses structures. Si vous ne choisissez pas cette option, vous devez également détruire ses unités pour le vaincre définitivement.

ARMES ABSOLUES : pour activer ou désactiver les armes superpuissantes.

CONSTRUCTIONS ALLIEES : vous permet de construire vos structures près de celles de vos alliés.

VCM REDEPLOYABLE : permet de replier votre Chantier de construction en le transformant à nouveau en Véhicule de construction mobile (VCM), vous permettant ainsi de déplacer votre base.

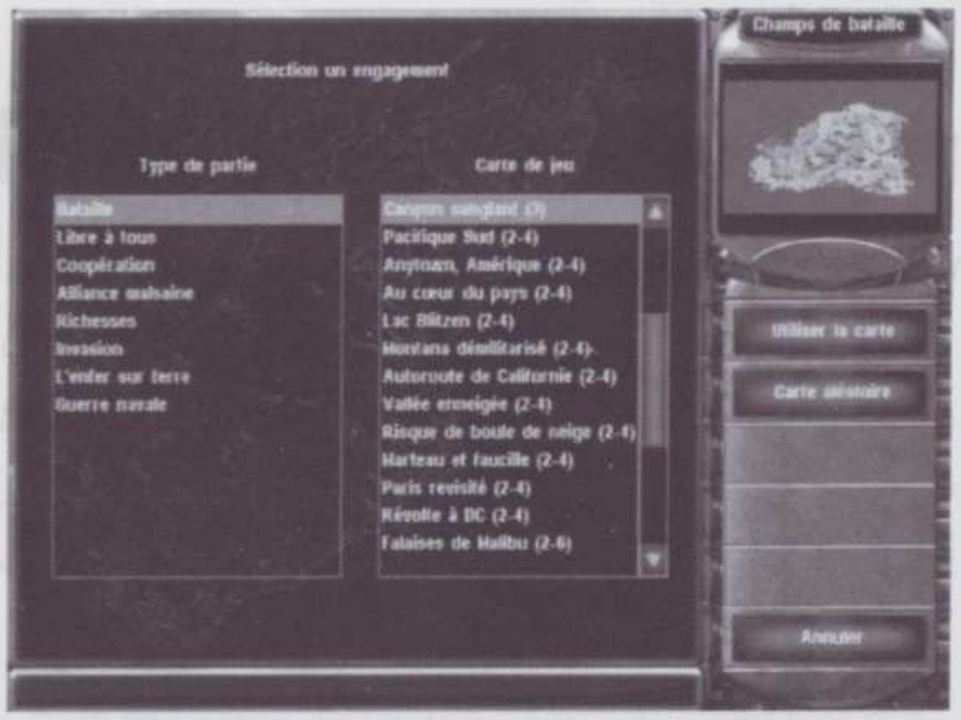
Remarque : pour déplacer un Chantier de construction, faites un clic-gauche sur la structure puis un autre clic-gauche sur le secteur vers lequel vous voulez le déplacer.

CAISSES : lorsqu'elle est activée, cette option génère l'apparition aléatoire de caisses sur la carte.

Une fois que vous avez choisi tous vos paramètres et si vous avez envie de jouer, cliquez sur le bouton démarrer la partie à droite de l'écran. Vous pouvez aussi choisir une autre carte en cliquant sur le bouton perso. bataille.
Alerte Rouge 2 comprend de nombreux champs de bataille sur lesquels vous pouvez évoluer. Cliquez sur le bouton perso. bataille. Vous faites alors apparaître un nouveau menu vous permettant de choisir non seulement une autre carte mais aussi différents modes de jeu pour votre bataille.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Parties en coopération



Dans *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*, vous pouvez faire une campagne courte à deux, contre des adversaires IA prédéfinis. Il y a cinq campagnes en tout, certaines plus difficiles que d'autres. Le but est de coopérer avec votre partenaire pour détruire la base ennemie.

Modes de jeu multijoueurs

Dans le menu Modes de jeu, sont affichés les différents types de jeu possibles. Etant donné que de nombreuses cartes ne sont pas disponibles pour certains types de jeu, il vous faut décider quel type vous avez envie de faire avant de choisir une carte. Les types de jeu sont les suivants :

BATAILLE : toutes les options de la carte Escarmouche ou Réseau peuvent être activées ou désactivées. Les alliances et les coopérations sont admises. Ce type de partie est activé par défaut. Une alliance vous permet de faire équipe avec un ami pour contrer l'ennemi. Ce partenaire n'est plus considéré comme un ennemi et vous pouvez voir des zones de la carte qu'il peut lui-même voir, sous le voile.

LIBRE À TOUS : identique au mode Bataille, mais les alliances sont interdites.

ALLIANCE MALSAINE : chaque joueur démarre avec un VCM allié et soviétique et peut développer la technologie qu'il désire.

RICHESSES : les joueurs doivent s'emparer de derricks à l'aide d'ingénieurs pour bénéficier d'un afflux constant d'argent. Les collecteurs sont interdits !

INVASION : les joueurs commencent au milieu du champ de bataille avec un VCM. Des caisses sont éparpillées sur les cartes et les joueurs doivent se précipiter pour monter leur base et récupérer tous les bonus qu'elle contient. Le voile est totalement levé.

CHAIR À CANON : dans ce type de partie, le joueur se sert surtout de l'infanterie et des tanks. Aucune unité aérienne ou navale, ni d'arme superpuissante ne peuvent être construites.

BATAILLE NAVALE : les joueurs commencent sur de petites îles et n'ont que très peu de territoire pour s'étendre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

COOPERATION : deux amis jouent ensemble contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur lors d'une courte campagne.

Choisir un champ de bataille

Quand vous sélectionnez un type de partie, les cartes disponibles correspondantes apparaissent dans le menu situé à droite. Chaque carte propose un certain nombre de joueurs. Cliquez sur celle qui vous intéresse et vous en avez un petit aperçu dans le coin supérieur droit de l'écran. Cliquez sur le bouton Utiliser la carte pour revenir au menu Escarmouche/Multijoueur dans lequel vous pouvez commencer à jouer.

Créer une carte aléatoire



Vous pouvez créer une carte aléatoire en cliquant sur le bouton créer une carte aléatoire. Vous pouvez y déterminer le type de terrain, le moment de la journée, le climat, la taille de la carte, la disponibilité des ressources et le nombre de joueurs. Si vous n'avez pas de préférences, vous pouvez cliquer sur le bouton Etonnez-moi ! pour obtenir une carte aléatoire. Grâce au bouton aperçu carte, vous pouvez voir la carte que vous avez créée.

CHARGER CARTE : pour utiliser une carte aléatoire sauvegardée.

SAUVEGARDER CARTE : si la carte aléatoire que vous avez créée vous plaît, vous pouvez la sauvegarder pour vos futures parties. Les cartes aléatoires sauvegardées peuvent être chargées et supprimées à partir de ce menu.

SUPPRIMER CARTE : pour supprimer une carte créée.

UTILISER LA CARTE : utilisez la carte créée et revenez au menu Choix carte.

APERCU CARTE : vous permet de voir la carte que vous avez créée. Une carte réduite s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'INTERFACE DE JEU

La carte tactique



La Carte tactique domine votre écran. C'est l'endroit à partir duquel vous commandez vos troupes, construisez votre base et attaquez l'ennemi. Elle ne montre qu'une partie du champ de bataille. Pour faire défiler la vue du champ de bataille, il suffit de déplacer votre curseur vers le bord de l'écran. Votre curseur se transforme alors en flèche verte et la vue se déplace dans la direction indiquée. Si vous vous trouvez au bord d'un champ de bataille, vous voyez apparaître une flèche rouge.

La souris

Alerte Rouge 2 peut se jouer presque exclusivement avec une souris. En faisant un clic-gauche, vous pouvez sélectionner vos troupes et leur donner des ordres, définir les objectifs à détruire et déplacer votre armée sur le champ de bataille. Un clic-droit annule les ordres. Il est également possible de faire défiler la vue plus rapidement en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et en faisant glisser le curseur dans la direction désirée.

La barre de commandes

La barre de commandes se trouve sur le côté droit de l'écran. Elle se compose d'onglets de première importance et contient des renseignements dont vous aurez besoin pour diriger votre base avec efficacité.

RESSOURCES : le montant de vos ressources est affiché au sommet de la barre de commandes. Vous savez de quelle somme vous disposez et combien d'unités ou de structures vous pouvez construire. L'argent est le nerf de la guerre !

BOUTON BRIEFING (POUR LES MODES JOUEUR SOLO/COOPÉRATION UNIQUEMENT) : ce bouton vous permet de vérifier rapidement les objectifs de la mission en cours dans les modes Joueur solo ou Coopération. Il se trouve tout en haut de la barre de commandes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

BOUTON DIPLOMATIE (POUR LES PARTIES SUR INTERNET ET EN RÉSEAU UNIQUEMENT) : en mode Multijoueur, il n'y a pas d'objectif de mission ni de briefing. Le bouton briefing est remplacé par le bouton diplomatie. En cliquant dessus, la liste de tous les joueurs actifs s'affiche, ainsi que la couleur des armées, les alliances en cours, le nombre de victimes de chaque armée. Vous pouvez aussi choisir les joueurs de l'équipe qui pourront lire vos messages. Vos alliés peuvent toujours lire vos messages, sauf si vous décochez l'option Parler aux alliés. Il faut alors préciser les joueurs auxquels vous désirez envoyer des messages. Pour avoir plus d'informations à propos des messages, veuillez consulter la rubrique Barre de commandes avancées, page 27.

BOUTON OPTIONS : en cliquant dessus, vous pouvez charger ou sauvegarder votre partie, abandonner la mission ou modifier les commandes clavier et les options audio. Il ressemble énormément au menu Options dont il a déjà été question dans ce manuel et se trouve tout en haut de la barre de commandes.

ECRAN RADAR : sur l'écran principal, vous ne voyez qu'une petite partie du champ de bataille. L'affichage du radar est situé juste sous les boutons briefing/diplomatie et options, et vous pouvez y voir le champ de bataille en entier. Toutes les parties de la carte que vous avez révélées grâce aux mouvements de troupes sont visibles. Vous pouvez aussi vous en servir pour déplacer vos troupes ainsi que votre vue de la bataille. Quand les unités sont sélectionnées, cliquez sur l'affichage radar pour ordonner à vos troupes de se déplacer vers l'endroit désigné. Si aucune unité n'est sélectionnée et si vous cliquez dessus, seule votre vue se déplacera vers l'endroit indiqué. De cette façon, vous pouvez déplacer votre vue d'un endroit à un autre, très rapidement et sans être obligé de faire défiler la carte.

Remarque : le radar n'apparaît que si votre base dispose de suffisamment d'énergie et si vous disposez d'une tour radar soviétique ou d'un centre de commandement des forces aériennes alliées..

BOUTON RÉPARATION : au cours des combats, de nombreux bâtiments seront endommagés. Pour les réparer, cliquez sur l'icône représentant une clé et qui se trouve juste sous l'affichage radar. Votre curseur se transforme alors en clé. Quand vous cliquez avec ce curseur sur un bâtiment endommagé, la réparation commence. Le curseur est barré lorsqu'il passe sur des bâtiments qui sont en bon état ou qui ne peuvent pas être réparés. N'oubliez pas que les réparations coûtent cher, mais moins que de devoir remplacer les bâtiments quand ils sont complètement détruits, et c'est plus rapide.

BOUTON VENTE : près de l'icône de la clé, se trouve celle du dollar. En cliquant dessus, votre curseur se transforme en symbole du dollar. Si vous cliquez avec ce curseur sur l'un de vos bâtiments, vous allez le vendre. Vous encaisserez une partie du prix d'origine de ce bâtiment et vous aurez souvent quelques conscrits et GI en prime pour soutenir votre cause.

ONGLETS PRODUCTION : situés sous les onglets réparation et vente, se trouvent quatre onglets Production. Ils présentent toutes les structures et unités que vous pouvez construire. Les onglets sont les suivants : bâtiment, Armurerie, infanterie et véhicule. Quand vous cliquez sur un onglet, vous affichez des images situées dans les boîtes sous les onglets de Production. Ces icônes représentent les différentes choses que vous pouvez construire. Au fur et à mesure que vous créez de

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

nouvelles structures de plus en plus puissantes, vous avez la possibilité de produire d'autres unités, bâtiments ou défenses. Vous pouvez cliquer sur de nombreuses images de façon continue pour aligner de futures constructions ou des entraînements à venir. Si vous hésitez sur la signification d'une image, arrêtez le curseur dessus pour faire apparaître l'aide. Si le nombre d'unités ou de structures uniques est trop élevé pour l'espace disponible dans la barre de commandes, des flèches apparaissent sous les icônes. Elles vous servent à faire défiler les icônes vers le haut ou le bas.

INDICATEUR D'ÉNERGIE : votre base a besoin d'énergie pour les bâtiments et les opérations. L'indicateur d'énergie situé à gauche des onglets de production indique le niveau d'énergie dont vous disposez. S'il est complètement rouge, certaines défenses et structures sont hors service. Pour augmenter l'énergie, il faut construire davantage de réacteurs Tesla et de centrales.

BARRE DE COMMANDES AVANCÉES : en cliquant sur la petite boîte située sous la carte tactique de l'écran principal, vous faites apparaître la barre de commandes avancées. Pour avoir plus d'informations, consultez la rubrique Barre de commandes avancées, page 27.

L'ESSENTIEL DU JEU

Command & Conquer : Alerte Rouge 2 a été conçu pour vous permettre un contrôle maximum de vos unités, à tout moment et sans effort.

Souris

La souris contrôle le pointeur sur l'écran, et selon l'endroit où vous cliquez, vous pouvez contrôler vos unités, attaquer les ennemis, construire des structures, collecter du minerai et d'autres choses encore. Sauf indication contraire, en faisant un clic-gauche vous sélectionnez les unités et les structures et vous donnez vos ordres, et en faisant un clic-droit vous désélectionnez les unités et les structures et vous annulez les ordres.

Sélectionner les unités

- Pour sélectionner une unité sur le champ de bataille, placez le curseur dessus et faites un clic-gauche.
- Pour désélectionner l'unité, faites un clic-droit.

Vous pouvez non seulement sélectionner des unités seules mais aussi des groupes d'unités. Il suffit de suivre les instructions ci-dessous :

1. Faites un clic-gauche et maintenez le bouton enfoncé à l'extérieur d'un groupe d'unités.
2. Faites glisser le curseur pour englober les unités que vous voulez sélectionner. Vous créez une boîte autour de ces unités.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

3. Lâchez le bouton de la souris. Toutes les unités dans la boîte sont maintenant sélectionnées.

Vous pouvez maintenant ordonner à ces groupes de se déplacer ou de faire feu, comme pour une seule unité.

Se déplacer et tirer

Pour faire agir votre unité :

1. Sélectionnez une unité.
2. Déplacez le curseur vers l'endroit du champ de bataille où vous voulez qu'elle se rende.

S'il est possible à cette ou ces unités de se rendre à cet endroit, vous voyez un curseur de déplacement vert et les unités se mettent en route dès que vous avez cliqué. Si vos unités ne peuvent pas y aller, le curseur est barré en rouge. Si le curseur est placé sur une unité ou une structure ennemie, il se transforme en curseur de visée rouge et les unités sélectionnées se mettent à tirer dès que vous avez cliqué sur la cible. Quand vous ordonnez à vos unités de se déplacer, elles se dirigent sur l'objectif par le chemin le plus direct.

Le voile

Lorsque vous commencez une mission, la majeure partie du champ de bataille est recouverte d'un voile noir. Les zones recouvertes par le voile représentent les secteurs du champ de bataille que vous n'avez pas encore explorés. Au fur et à mesure que vous déplacez vos unités vers les bords du voile, vous découvrez de plus grandes portions de terrain, selon la visibilité de l'unité. Vous pouvez aussi ordonner à vos unités d'y pénétrer directement et vous dévoilez ainsi d'importantes zones de terrain

Collecter le minerai/Récolter des ressources

En de nombreux endroits du champ de bataille, vous pouvez trouver du minerai de grande valeur. Ce minerai doit être collecté et raffiné ce qui vous rapporte des ressources. Ces ressources peuvent alors être utilisées pour construire d'autres structures et unités. Les Alliés et les Soviétiques possèdent des véhicules leur permettant de collecter le minerai et de le transporter jusqu'aux raffineries où il sera transformé.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour collecter le minerai :

1. Cliquez sur un véhicule collecteur, soit un collecteur-chrono, soit un collecteur blindé.
2. Déplacez votre curseur sur un gisement.
3. Cliquez une nouvelle fois et votre véhicule se dirigera vers le gisement et se mettra au travail.

Quand il aura fait le plein, il reviendra automatiquement vers la raffinerie la plus proche appartenant à son camp, puis retournera vers le gisement. Si vous envoyez un collecteur à un endroit où il n'y a pas de minerai, il n'ira pas en chercher. Il faut donc bien cibler un gisement pour que le collecteur commence son œuvre.

Il y a deux types de minerai :

- Le **minerai jaune** est abondant, mais n'a pas autant de valeur que les gemmes multicolores.
- Les **gemmes multicolores** sont très rares et très recherchées, leur valeur représentant le double du minerai normal.

Remarque : *vous pouvez demander à un collecteur de revenir plus tôt à la raffinerie en le sélectionnant et en plaçant le curseur sur une raffinerie. Le curseur se transforme alors en curseur d'entrée. Cliquez une nouvelle fois pour renvoyer le collecteur à la raffinerie avec son chargement.*

Construire des unités et des structures

Pour construire des unités et des structures, il faut utiliser les menus production situés sous les onglets production. Chacun des quatre onglets affiche les structures ou unités que vous pouvez construire pour votre base.

Pour construire une structure ou une unité :

1. Cliquez sur l'onglet approprié pour afficher le choix disponible.
2. Cliquez sur ce que vous souhaitez construire. La construction démarre immédiatement.

La construction des unités et des bâtiments nécessite du temps qui est représenté par un bras sur l'image de ce que vous êtes en train de construire. Le prix de la construction est déduit de vos ressources (le prix apparaît si vous déplacez le curseur sur l'image). Si vous vous trouvez à court d'argent lors de la production d'une unité ou d'une structure, le processus s'arrête jusqu'à ce que vous ayez de nouveau des fonds. Quand vous aurez de nouveau de l'argent, la production se poursuivra automatiquement.

Remarque : *vous pouvez arrêter la production en cours en faisant un clic-droit sur l'image concernée. Un clic-gauche sur la même image, et la production reprend. Un nouveau clic-droit annule la production et reverse l'argent dépensé.*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

File d'attente des constructions

Vous pouvez créer une file d'attente pour de nombreuses unités d'infanterie et les véhicules. Toutes les unités d'infanterie sont créées au fur et à mesure dans une caserne, selon l'ordre dans lequel vous les placez dans la file. Les véhicules sont créés dans des bâtiments différents. Ceux qui sont créés dans un bâtiment spécial le sont selon l'ordre dans lequel vous les placez dans la file. Vous pouvez, par exemple, construire un tank (dans une usine d'armement) et un navire (dans un chantier naval) simultanément. Il suffit de choisir le nombre d'unités que vous voulez construire et elles sont automatiquement produites dans le bâtiment adéquat.

Points de ralliement

Une fois que vous avez terminé leur construction, vous pouvez demander aux unités de se déplacer à certains endroits en sélectionnant le bâtiment où elles ont été construites, puis en cliquant sur le lieu du champ de bataille où vous voulez les envoyer. Une ligne en pointillé reliant les deux points indique l'endroit sélectionné. Lorsque l'unité est créée, elle se dirige automatiquement vers cet endroit.

Placer des structures sur le champ de bataille

Quand la structure ou tout autre objet a été créé, le mot prêt apparaît sur son image dans le menu production.

Pour placer la nouvelle création sur le champ de bataille :

1. Cliquez sur son image.
2. Déplacez le curseur sur le champ de bataille. Un carré apparaît sous le curseur. Il représente un plan et donne la taille et la forme de la structure que vous avez créée.
3. Déplacez le plan à l'endroit où vous voulez placer le bâtiment et cliquez une nouvelle fois.

Si le carré est vert, le bâtiment est placé et mis en service. S'il est rouge, une partie du secteur est bloquée et le bâtiment ne peut pas être placé.

Remarque : les structures supplémentaires ne peuvent pas être construites avant d'avoir placé la structure terminée.

Remarque : les structures ne peuvent être placées qu'en terrain plat et à proximité d'autres structures.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Energie

L'indicateur d'énergie situé à gauche des onglets production est très important. Tous les bâtiments que vous créez ont besoin d'énergie. Le fait de savoir exactement où vous en êtes au niveau des besoins et des ressources d'énergie peut faire la différence entre la victoire et la défaite. Il est très important de connaître à la fois vos besoins et votre production d'énergie.

- Le rouge indique vos besoins actuels et représente votre consommation.
- La totalité de l'indicateur montre votre production d'énergie.
- Les parties en jaune et en vert de l'indicateur d'énergie montrent le surplus dont vous disposez pour des bâtiments supplémentaires. C'est très simple : en vert c'est bon, en rouge c'est mauvais.

La quantité d'énergie que vous pouvez produire dépend du bon état de vos sources d'énergie (les réacteurs Tesla et les centrales). Entretenez-les bien, sinon vous risquez de vous retrouver sans énergie au mauvais moment.

Remarque : *quand vos besoins sont supérieurs à votre production, de nombreuses opérations élémentaires sont ralenties, d'autres s'arrêtent complètement. Les constructions de bâtiments et d'unités sont stoppées, le radar s'arrête de fonctionner et de nombreuses défenses sont hors service.*

Bâtiments de recherche

Dans de nombreux scénarios, vous voyez apparaître des bâtiments de recherche neutres à certains endroits de la carte. Ils peuvent être pris en y mettant un ingénieur. Contrairement à d'autres bâtiments, les bâtiments de recherche ne peuvent pas être vendus et n'ont pas besoin d'énergie. En prenant un bâtiment de recherche, vous aurez des capacités spéciales sur le champ de bataille. Il y a quatre types de bâtiments de recherche : l'aéroport, l'hôpital, l'avant-poste et le derrick.

Aéroport



Quand vous prenez un aéroport, vous pouvez produire des parachutistes. A peu de minutes d'intervalle, vous pouvez lâcher un groupe de parachutistes à un endroit choisi de la carte. Si vous êtes du côté des Alliés, les parachutistes seront des GI, si vous êtes du côté des Soviétiques, ce seront des conscrits. Quand les parachutistes sont prêts à être déployés, cliquez sur l'image dans le menu Armurerie des onglets Production. Pour les déployer, cliquez sur le secteur du champ de bataille où vous voulez les lâcher. Un avion effectuera le parachutage à l'endroit désiré.

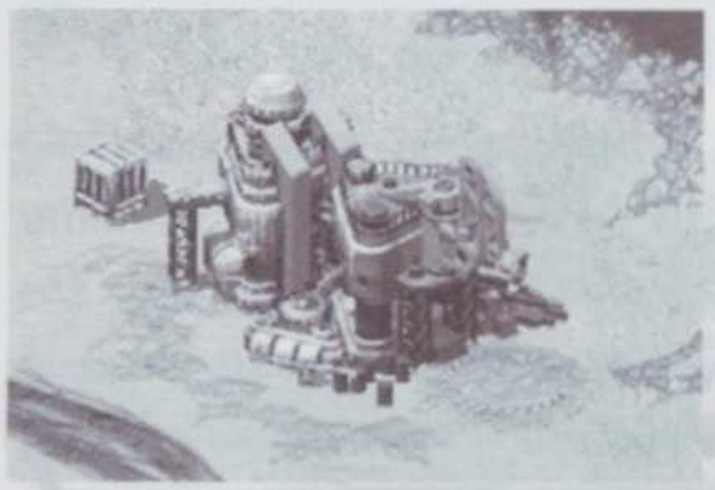
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Hôpital



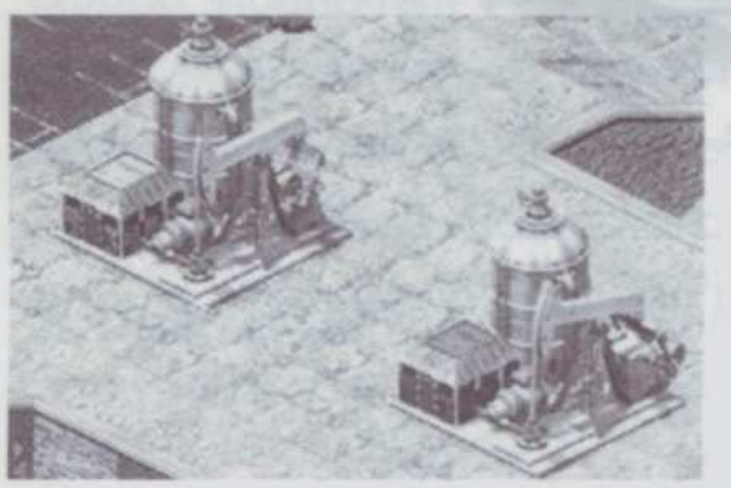
Les unités d'infanterie blessées peuvent être envoyées à l'hôpital pour être soignées. Après avoir sélectionné les unités d'infanterie blessées, placez le curseur sur l'hôpital. Il se transforme alors en curseur d'entrée. Les unités complètement guéries sont automatiquement déployées à partir de l'hôpital.

Avant-poste



Un avant-poste est un atelier de réparation armé qui fonctionne exactement comme les centres de réparation alliés ou soviétiques (voir ci-dessous). La différence est que l'avant-poste est capable de se défendre contre les attaques aériennes ou terrestres. Après avoir pris l'avant-poste, il se défendra tout seul contre vos ennemis. Les véhicules endommagés peuvent y être réparés.

Derrick



Les derricks fournissent un flux constant d'argent lorsqu'ils sont occupés (plus une prime de "découverte" lors de la première prise).

Fortifier des bâtiments civils

De nombreux bâtiments civils peuvent être occupés par vos troupes. Quand elles sont dans un bâtiment civil, elles peuvent utiliser les fenêtres et les portes pour tirer et endommager les unités ennemies qui s'aventurent trop près. Seuls les GI alliés et les conscrits soviétiques peuvent occuper des bâtiments civils.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour occuper un bâtiment :

1. Sélectionnez un GI ou un conscrit et placez le curseur sur un bâtiment neutre. Il se transforme alors en curseur d'entrée.
2. Cliquez sur le bâtiment et le soldat sélectionné y pénétrera.

Les fenêtres d'un bâtiment occupé seront condamnées et il y aura du fil barbelé sur le toit. Cliquez sur le bâtiment. La rangée d'icônes représentant des soldats au bas du bâtiment indique le nombre maximum qu'il peut contenir. Chaque icône remplie représente un seul soldat dans le bâtiment. Le fait d'augmenter le nombre d'unités dans le bâtiment augmente aussi la puissance de feu. Les unités installées dans un bâtiment ne peuvent pas être visées, et il faut détruire le bâtiment lui-même. Lorsqu'il est très endommagé, toutes les unités à l'intérieur partiront.

Pour ordonner à des unités occupant un bâtiment de partir :

1. Placez le curseur sur le bâtiment occupé. Il se transforme en curseur de déploiement.
2. Faites un clic. Vos unités quittent le bâtiment qui redevient neutre.

Prendre les bâtiments ennemis & réparer des ponts et des structures civiles

Les ingénieurs ont deux tâches principales : prendre les bâtiments ennemis et réparer les ponts détruits.

Pour prendre un bâtiment ennemi :

1. Sélectionnez un ingénieur et placez le curseur sur un bâtiment ennemi. S'il peut être pris, le curseur se transforme en curseur d'entrée.
2. Cliquez sur le bâtiment et l'ingénieur ira le prendre. Si l'ingénieur atteint le bâtiment ennemi, celui-ci passe immédiatement sous votre contrôle.

Les ingénieurs peuvent également pénétrer dans vos propres bâtiments endommagés qu'ils répareront rapidement (une partie des dégâts est réparée immédiatement). Ils peuvent aussi entrer dans un local de réparation à côté d'un pont pour remettre ce pont en état. De même, ils peuvent pénétrer dans des structures civiles dans lesquelles vous avez stationné vos GI ou vos conscrits. Les ingénieurs réparent tous les bâtiments civils endommagés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware Franc

Alliances

Dans les parties Multijoueurs, vous pouvez créer des alliances entre les armées. Ceci peut se faire grâce à l'écran Diplomatie, ou en cliquant sur une unité ennemie et en appuyant sur la touche Q. Les joueurs alliés ne s'attaquent pas mutuellement et peuvent voir ce que les autres voient sous le voile.

Remarque : *l'autre joueur doit aussi appuyer sur la touche Q pour que l'alliance soit scellée.*

POUR PERFECTIONNER VOTRE JEU

Création d'équipes

Vous pouvez créer des équipes composées d'unités que vous pourrez ensuite sélectionner instantanément comme groupe. Il suffit de suivre les instructions ci-dessous :

1. Sélectionnez un ensemble d'unités.

2. Appuyez sur la touche CTRL et maintenez-la enfoncée, puis choisissez un chiffre entre 1 et 9. Toutes les unités sélectionnées portent ce numéro d'équipe.

Remarque : *si vous désélectionnez l'équipe, vous pouvez la sélectionner à nouveau en appuyant sur la touche chiffrée correspondante.*

Remarque : *si vous assignez une nouvelle équipe à un chiffre, elle remplacera l'ancienne équipe.*

Si vous désirez ajouter des unités à une équipe :

1. Sélectionnez l'équipe.

2. Maintenez la touche **MAJ** enfoncée et cliquez sur les unités que vous voulez ajouter à l'équipe.

Vendre

Vous pouvez vendre tous les bâtiments que vous possédez en utilisant le bouton vente situé sous l'affichage Radar. Il suffit de suivre les instructions ci-dessous :

1. Cliquez sur le bouton vente.

2. Cliquez sur le bâtiment que vous souhaitez vendre.

Remarque : *pour vendre, vous pouvez aussi appuyer sur la touche L.*

Une partie des ressources nécessaires à la construction du bâtiment vous est reversée et vous perdez les avantages donnés par sa possession. Il est possible et souvent avantageux de vendre des bâtiments ennemis capturés par vos ingénieurs, mais vous ne pouvez pas vendre les bâtiments civils occupés par vos troupes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Réparer

Pour réparer un véhicule :

1. Sélectionnez-le et déplacez votre curseur sur le centre de réparation. Il se transforme alors en curseur d'entrée.

2. Cliquez pour faire entrer le véhicule dans le centre de réparation. Il est immédiatement mis en réparation.

- Le prix de la réparation sera déduit. Plusieurs unités peuvent être alignées ensemble dans la file d'attente et réparées l'une après l'autre. Dès que la réparation sera terminée, l'unité sortira automatiquement du centre de réparation.

Remarque : *vos véhicules ne peuvent être réparés que si vous possédez un centre de réparation.*

Pour réparer une structure :

1. Appuyez sur le bouton vente de la barre de commandes puis faites un clic-gauche sur la structure à réparer.

2. Les réparations commencent.

- Le prix de la réparation sera déduit.

Remarque : pour faire la réparation, vous pouvez aussi appuyer sur la touche K.

Mode surveillance

Si vous mettez vos unités en mode Surveillance, elles attaquent toutes les unités ennemies qui approchent, puis reprennent leur poste. Les unités qui ne sont pas en mode Surveillance attaqueront également les ennemis, mais ne reviennent pas à leur position initiale.

- Pour initier ce mode, appuyez sur la touche **G**.

Mouvement d'attaque

Les unités se déplacent et attaquent sans hésiter les ennemis rencontrés sur leur chemin.

Pour ce faire :

1. Sélectionnez la ou les unité(s).

2. Appuyez sur **CTRL/MAJ**.

3. Faites un clic-gauche sur l'endroit du champ de bataille où vous voulez aller.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Unités d'élite & de vétérans

Au fur et à mesure des combats, vos unités gagnent en expérience. Une unité qui gagne en expérience aura un rang supérieur pouvant aller jusqu'au niveau élite. Les unités d'élite sont plus rapides, plus fortes et disposent d'une meilleure puissance de feu et d'une cadence de tir supérieure. En outre, ces unités guérissent toutes seules lorsqu'elles subissent des dégâts et reçoivent des armes améliorées lorsqu'elles sont promues au rang d'élite.

Remarque : *les unités d'élite se reconnaissent aux galons affichés en bas à gauche de l'écran.*

Bouton Déployer les unités (D)

De nombreuses unités ont des fonctions secondaires qui peuvent être activées en les déployant. Parmi ces unités, on compte les véhicules de construction mobile, les GI, les dévastateurs et Youri.

- Faites un double clic sur l'unité pour la déployer.
- Vous pouvez aussi appuyer sur la touche D pour déployer un groupe.

Tir forcé

En temps normal, vos unités n'ouvrent pas le feu sur une cible qui n'est pas ennemie. Pour obliger vos unités à tirer sur un objectif particulier, maintenez la touche **CTRL** enfoncée et cliquez sur ce point. Vous pouvez ainsi détruire des ponts ou des murs.

Caisses

Périodiquement, des caisses font leur apparition sur le champ de bataille. Vous pouvez les récupérer en déplaçant une unité dessus. Leur contenu est mystérieux mais toujours avantageux. Certaines d'entre elles augmentent vos ressources, d'autres révèlent toute la carte. D'autres encore augmentent le blindage, la vitesse, l'expérience ou la puissance de feu, ou redonnent la santé à l'unité qui la récupère.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LA BARRE DE COMMANDES AVANCÉES

En cliquant sur l'onglet situé sous l'affichage principal de la bataille (au bas de l'écran), vous ouvrez la barre de commandes avancées. Cette barre vous propose des raccourcis pour de nombreuses commandes.

Bouton Créer l'équipe

Il vous permet de créer rapidement des équipes, tout comme avec la touche **CTRL** + un chiffre. Sélectionnez les unités que vous désirez intégrer à l'équipe, puis cliquez sur l'un de ces boutons. De cette façon, vous créez une équipe que vous pouvez sélectionner une nouvelle fois en cliquant sur le bouton ou avec la touche 1 ou 2 du clavier. Pour démanteler une équipe, faites un clic-droit sur le bouton.

Bouton sélectionner type (T)

Ce bouton vous permet de sélectionner rapidement toutes les unités d'un certain type dans le secteur ou sur la carte. Sélectionnez une unité, puis cliquez sur le bouton sélectionner type. Toutes les unités similaires se trouvant sur l'écran sont sélectionnées. Faites un nouveau clic, et toutes les unités du même type se trouvant sur la carte sont sélectionnées.

Bouton Déployer les unités (D)

Cliquez sur une unité qui peut se déployer, puis cliquez sur ce bouton pour qu'elle se déploie. Si vous sélectionnez un groupe d'unités, vous pouvez les déployer ou les refermer ensemble.

Bouton Surveillance (G)

Ce bouton peut servir à mettre les unités en mode Surveillance. Sélectionnez les unités pour lesquelles vous souhaitez activer ce mode, puis cliquez sur ce bouton. Si vous mettez vos unités en mode Surveillance, elles attaquent toutes les unités ennemies qui approchent, puis reprennent leur poste. Les unités qui ne sont pas en mode Surveillance attaquent également les ennemis, mais ne reviennent pas à leur position initiale.

Bouton Points de parcours (Z)

Command & Conquer : Alerte Rouge 2 a un système de points de parcours très efficace qui vous permet de contrôler les mouvements de vos troupes sans être obligé de vous occuper du moindre détail. Les Points de parcours vous permettent en outre de coordonner des attaques précises. Pour obtenir plus d'informations, veuillez consulter la rubrique Points de parcours ci-dessous.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Bouton Messages (B)

Au cours des parties multijoueurs, vous pouvez choisir un emplacement pour émettre des messages grâce au bouton Placez un message. Cliquez sur ce bouton, puis sur la carte pour désigner l'emplacement. Cet emplacement est visible par tous les joueurs avec lesquels vous êtes allié. Faites un clic-gauche sur cet emplacement en appuyant sur la touche Entrée et vous pouvez alors taper un message pour vos alliés. Appuyez sur cette touche une nouvelle fois et le texte se met sur l'emplacement. Pour annuler un message, faites un clic-droit sur l'emplacement. Tous les joueurs peuvent enlever l'emplacement de leur propre écran en cliquant dessus et en appuyant sur la touche **SUPPR**.

Points de parcours

Les points de parcours vous permettent de contrôler plusieurs groupes d'infanterie et de véhicules attaquant simultanément en différents endroits de la carte. Pour accéder aux points de parcours, utilisez le bouton points de parcours de la barre de commandes avancées, ou appuyez sur la touche Z. Pour quitter les points de parcours, cliquez une nouvelle fois sur le même bouton.

Créer des points de parcours

La première utilité des points de parcours est de pouvoir créer des marques permettant le déplacement des unités d'un lieu à un autre. Grâce aux points de parcours, vous pouvez demander à vos unités de suivre un chemin donné, pour éviter les dangers éventuels ou pour contourner discrètement les bases ennemies pour les attaquer sur un côté mal défendu.

Pour créer des points de parcours :

1. Sélectionnez Points de parcours, puis les unités que vous voulez déplacer.
2. Cliquez sur le champ de bataille (ou sur la carte radar), à l'endroit où vous voulez qu'elles se dirigent. Chaque fois que vous cliquez sur l'écran, vous ajoutez un nouveau point de parcours.

Pour que les unités sélectionnées suivent le chemin trace, quittez ce mode en appuyant une nouvelle fois sur le bouton points de parcours.

Remarque : *les points de parcours ne durent pas. Lorsque vos unités auront atteint un point puis continueront vers le suivant, ce point de parcours s'effacera.*

Créer des patrouilles

Une façon très utile d'utiliser les points de parcours consiste à créer des patrouilles, ou des points de parcours en boucle. Les patrouilles suivent le chemin indiqué jusqu'à ce qu'elles reçoivent d'autres ordres, et attaquent tous les ennemis rencontrés. Les patrouilles peuvent être utilisées pour protéger de façon continue certaines zones.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour créer une patrouille :

1. Sélectionnez Points de parcours, puis les unités que vous voulez mettre en patrouille.
2. Créez les points de parcours pour définir votre circuit.
3. Pour finir, cliquez une nouvelle fois sur votre second point de parcours pour faire la boucle.

En quittant le mode Parcours, les unités sélectionnées suivent le chemin défini. Comme vous avez créé une boucle, les points de parcours restent en place. Contrairement aux autres, ils ne disparaîssent pas et vos unités continuent leur ronde sans discontinuer.

Remarque : *si toutes les unités de la patrouille sont détruites, les points de parcours le seront aussi.*

Coordonner des attaques

Les points de parcours vous permettent également de coordonner des attaques avec plusieurs groupes. Pour ce faire :

1. Sélectionnez le mode Parcours.
2. Sélectionnez un ensemble d'unités.
3. Créez des points de parcours pour ce groupe.
4. Désélectionnez ce groupe en faisant un clic-droit sur la carte mais ne quittez pas le mode Parcours.
5. Sélectionnez un autre ensemble d'unités.
6. Créez des points de parcours pour ce groupe
7. Quittez le mode Parcours.

Etant donné que les unités ne commencent à suivre les points de parcours que si vous quittez ce mode, toutes les unités auxquelles vous avez donné des ordres restent sur place.
Pour lancer l'attaque, quittez le mode Parcours. Chaque groupe d'unités se met en route et suit son parcours, vous permettant ainsi d'attaquer les positions ennemies simultanément, à partir de nombreuses directions.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Supprimer les points de parcours

Pour supprimer les points de parcours, faites un clic-gauche sur celui que vous voulez effacer et appuyez sur la touche SUPPR. Il est supprimé. Les points de parcours se trouvant de chaque côté de celui qui a été éliminé sont alors reliés. Si, par exemple, vous créez une série de trois points de parcours pour une unité et si vous supprimez le deuxième, l'unité se rend directement du premier point au troisième.

COMMANDES CLAVIER

De nombreuses commandes nécessaires à la création de votre base et à la direction de vos troupes peuvent être effectuées avec la souris, mais vous pouvez aussi utiliser le clavier.

Fonctions de base du clavier

Nom	Touche	Définition
Déployer un objet/ une unité	D	Certaines unités ont des fonctions secondaires permettant des attaques plus larges ou différentes, ou ayant d'autres capacités. Vous pouvez également cliquer dessus quand le curseur de déploiement apparaît au-dessus de l'unité. Les GI, les dévastateurs et Youri possèdent tous des pouvoirs secondaires. Vous pouvez aussi vous en servir pour sortir des unités des bâtiments qu'elles occupent.
Surveiller le secteur	G	Les unités scrutent le terrain et attaquent automatiquement les ennemis.
Mouvement d'attaque	Clic sur l'unité, CTRL/MAJ, déplacement sur le secteur	Les unités se déplacent et attaquent sans hésiter les ennemis rencontrés sur leur chemin.
Disperser	X	Les unités évitent d'être renversées. Appuyez sur cette touche si des véhicules essaient d'écraser votre infanterie.
Stop	S	Les unités sélectionnées s'arrêtent net.
Tir forcé	Maintenez la touche CTRL enfoncée, mettez le curseur sur la cible et faites un clic-gauche.	Oblige l'unité à tirer sur une unité alliée ou neutre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Nom	Touche	Définition
Déplacement forcé	Maintenez la touche ALT enfoncée, mettez le curseur sur la cible et faites un clic-gauche.	Oblige l'unité à rouler, marcher sur une zone ou à passer sur une unité.
Menu options	ECHAP	Accédez au menu Options.
Créer une équipe	CTRL + 1-9	Crée des équipes composées d'unités.
Sélectionner l'équipe	1-9	Sélectionne l'équipe créée.
Alliance	Q	Appuyez sur la touche pour ne pas attaquer les alliés.
Sélection du type	T	Faites un clic-gauche sur le bouton selectionner type dans la barre de commandes avancées ou appuyez sur T pour sélectionner toutes les unités du même type présentes à l'écran (un seul clic). Faites un double clic pour les sélectionner sur tout le champ de bataille.
Parler à tous (en mode multijoueur)	Appuyez sur la touche Entrée pour faire apparaître le curseur de discussion, puis à nouveau sur Entrée pour envoyer le message. Si vous souhaitez annuler le message faites un clic-droit.	Vous envoyez ainsi un message à tous les spectateurs
Parler aux alliés (en mode multijoueur)	Appuyez sur la barre d'espace pour faire apparaître le curseur de discussion, puis sur Entrée pour envoyer le message. Si vous souhaitez annuler le message, faites un clic-droit.	Vous envoyez ainsi un message à tous les alliés.
Parler à tous les joueurs (en mode multijoueur)	Appuyez sur la touche \ pour faire apparaître le curseur de discussion, puis sur Entrée pour envoyer le message. Si vous souhaitez annuler le message, faites un clic-droit.	Ecrit les messages à vos alliés et les met sur le champ de bataille.
Placer un message sur la carte	Appuyez sur B, puis sur Entrée et écrivez le message. Appuyez sur Entrée pour envoyer le message.	Appuyez sur SUPPR pour effacer l'emplacement.
Sélectionner le mode parcours	Cliquez sur l'unité, appuyez sur Z et maintenez la touche enfoncée, placez les points de passage, relâchez pour initier la mise.	Définit les points de parcours.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Nom	Touche	Définition
Indiquer un point de ralliement	Cliquez sur une caserne, une usine d'armement, un chantier naval ou une cuve de clonage et sélectionnez le point de ralliement sur le champ de bataille.	Rassemble vos unités à un endroit du champ de bataille quand elles ont été produite
Voir le radar	Barre d'espace	Votre vue est centrée sur l'événement radar le plus récent.
Bravo !	C	Toute votre infanterie exulte dans la victoire !
Menu diplomatie	Tab	Ouvre l'écran Diplomatie.

Fonctions avancées du clavier

Nom	Touche	Définition
Suivre	F	La vue suit l'unité sélectionnée.
Surveiller la destination	CTRL/ALT + clic-gauche sur le secteur	Déplacement vers le secteur et surveillance.
Escorter l'unité	CTRL/ALT + clic sur l'unité	Surveille l'unité pendant qu'elle se déplace.
Surveiller une structure	CTRL/ALT + clic sur la structure	Surveille une structure donnée.
Onglet structure	Q	Raccourci pour les structures.
Onglet armurerie	W	Raccourci pour l'armurerie.
Onglet infanterie	E	Raccourci pour l'infanterie.
Onglet unités	R	Raccourci pour les unités.
Unité suivante	M	Sélectionne l'unité suivante dans l'ordre de création.
Unité précédente	N	Sélectionne l'unité sélectionnée précédente.
Toutes les sélectionner	P	Sélectionne toutes les unités du champ de bataille.
Parcourir les élites	Y	Sélectionne toutes les unités d'élite ou de vétérans.
Choisir la santé	U	Sélectionne toutes les unités d'un même niveau de santé.
Modifier les unités sélectionnées	Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur l'unité sélectionnée pour désélectionner. Cliquez sur l' unité non sélectionnée pour l'ajouter au groupe.	Retirez la ou les unités spécifiées d'un groupe.
Centrer la carte tactique sur la base	H	Centre la vue sur votre base. Généralement, il s'agit de votre chantier de construction.
Mode réparation	K	Répare vos structures.
Mode vente	L	Vend vos structures.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Nom	Touche	Définition
Création d'un repère	CTRL + F1-F4	Crée un point sur la carte où vous pouvez vous rendre instantanément.
Aller au repère	F1-F4	Vous dirige immédiatement sur le terrain marqué d'un repère.
Moqueries multijoueurs	F5-F12	Envoie des messages audio tout prêts à d'autres joueurs.

UNITÉS ET STRUCTURES

Forces alliées

Infanterie



GI

Le GI est l'unité de base de l'infanterie alliée. Lent et peu destructeur, le GI est cependant indispensable en raison de son faible coût et de sa capacité à s'entourer de sacs de sable protecteurs. En faisant un clic-gauche sur un GI sélectionné, il se déploie en plate-forme pour mitraillette d'une portée et d'une puissance accrues, mais est incapable de se déplacer. En faisant un autre clic-gauche, le GI se replie.



Ingénieur

Bien qu'il ne soit pas armé, l'ingénieur est une unité extrêmement utile. Un usage précis d'équipes d'ingénieurs peut changer complètement l'issue de la bataille. Sachez que si vous utilisez un ingénieur, vous le perdez. Les ingénieurs servent à réparer les ponts détruits (il faut entrer dans le local de réparation), à s'emparer des structures ennemies, à réparer les vôtres, et à réparer et à prendre des bâtiments techniques neutres. Les ingénieurs savent aussi désamorcer les bombes d'Ivan le fou en visant l'unité ou la structure minée.



Soldat (Roquettes)

Le soldat-roquettes constitue la version aérienne du GI. Il est muni d'une arme puissante et sanglé dans un dispositif lui permettant de survoler le champ de bataille. Il est parfait pour la défense antiaérienne et pour les attaques air/sol sur des cibles peu armées.



Espion

L'espion est l'unité furtive utilisée par les forces alliées pour s'assurer l'avantage sur leurs ennemis. Au lieu d'attaquer les unités ennemies, l'espion se concentre sur une unité ennemie et se transforme pour finir par lui ressembler. De cette façon, il peut s'introduire dans les structures ennemies sans être repéré, et les bénéfices de l'opération peuvent être substantiels. Les activités de l'espion lorsqu'il a pénétré dans la structure ennemie dépendent de cette structure. Les chiens de combat ne se laissent jamais tromper par les transformations de l'espion, il faut donc faire attention à eux. Si un espion pénètre dans...

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Une caserne ennemie : vos unités d'infanterie sont créées avec un rang de vétéran.
Une usine d'armement ennemie : vos véhicules sont créés avec un rang de vétéran.
Une raffinerie ennemie : il s'empare de l'argent qui s'y trouve.
Une centrale ennemie : il arrête temporairement la production d'énergie de l'ennemi.
Un labo de combat ennemi : il peut alors fabriquer des unités techniques d'infanterie spéciales. Ceci apparaîtra dans l'onglet INFANTERIE de la barre de commandes.
Un radar ennemi : il remet un voile pour l'ennemi.



Tanya

Tanya est l'unité d'infanterie des Alliés la plus polyvalente. Presque aussi rapide qu'un GI, Tanya sait en outre très bien nager et traverse les fleuves et les océans. Bien qu'elle manque de puissance vis-à-vis des véhicules, les armes de Tanya éliminent les unités d'infanterie ennemies d'un seul coup. Tanya est également très habile pour installer des charges de C4 dans les bâtiments ou navires ennemis, les détruisant sur le champ. Les ponts peuvent également être détruits de cette façon, il suffit de déposer la charge de C4 dans le local de réparation.



Chien de combat

Les chiens de combat sont des bergers allemands ayant subi un entraînement spécial ; ils sont extrêmement efficaces contre l'infanterie, et complètement inutiles contre les véhicules et les structures. En outre, ils constituent votre unique défense contre les espions. Il peut être utile de faire constamment surveiller votre base par un chien de combat.



Légionnaire (Chrono)

Un légionnaire-chrono ne se déplace jamais à pied. A la place, il se téléporte sur la carte. La distance à laquelle il se téléporte détermine la durée nécessaire pour se rendre à l'endroit donné. Pendant son déplacement, le légionnaire-chrono est vulnérable au feu ennemi. Son arme est unique, car au lieu de détruire les unités ou les structures ennemies, il les envoie simplement hors du temps. Plus l'ennemi est puissant, plus l'opération est longue. Au cours du processus, l'unité ennemie est invulnérable. Si le légionnaire-chrono est tué en cours d'opération, cette unité partiellement effacée réapparaît.

Véhicules



Char d'assaut Grizzly

Le Grizzly est le char standard des Alliés. Il peut être très utile pour les assauts des bases, mais il est également capable d'écraser les unités d'infanterie ennemies. Ce véhicule à tout faire est utilisable à la fois pour la défense et l'attaque.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Véhicule de combat d'infanterie (VCI)

Il s'agit là d'un véhicule incroyablement polyvalent capable de modifier ses armes en fonction du type d'infanterie qui y prend place. Si, par exemple, vous y mettez un ingénieur, il se transforme en véhicule de réparation capable de remettre en état les véhicules endommagés sans qu'il soit nécessaire de les ramener à la base ; si vous y mettez des GI, le véhicule est plus efficace pour attaquer l'infanterie, etc. Découvrez vous-même les nombreuses possibilités offertes par le VCI.

Remarque : *certaines unités n'ont aucun effet sur lui et par défaut vous disposez d'un lance-roquette.*



Busard de guerre

Ce jet est utilisé pour des attaques au sol contre des positions ennemies. Très utile pour harceler les structures ou les colonnes d'unités ennemies, cet appareil est sensible à la DCA soviétique.



Char Mirage

Le char Mirage ressemble énormément au char d'assaut Grizzly. Il a cependant une caractéristique unique : il se camoufle pour ressembler à un arbre. Ainsi transformé, il peut tirer sur des unités ennemies, et il est alors très difficile de repérer l'origine du tir. Il apparaît cependant pour un court instant pendant qu'il tire. S'il est utilisé judicieusement (par exemple si vous le postez dans une forêt ou à proximité), le char Mirage peut provoquer des attaques surprise dévastatrices.



Transporteur furtif Nighthawk

Ce puissant hélicoptère de transport sert à déplacer rapidement et efficacement les unités sur la carte, quel que soit le terrain. Il est totalement invisible pour les radars ennemis, ce qui accroît encore son efficacité quand il sert de navette pour le transport des unités, mais il est sensible à la DCA.



Char à prisme

Ce char très puissant est muni d'une arme similaire à celle de la tour à prisme (voir ci-dessous). Son rayon lumineux, puissant et mortel, se répercute à partir de la cible sur les ennemis proches, ce qui fait que ce véhicule est parfaitement capable de détruire des groupes d'unités ennemies à lui tout seul. La portée des répercussions dépend de la proximité du char à prisme par rapport à sa cible.



VCM (véhicule de construction mobile)

Comme vous le verrez dans la rubrique concernant les bâtiments alliés, le chantier de construction constitue le cœur de chaque base. Très souvent, vous ne commencez pas avec cette structure mais avec un VCM, ou véhicule de construction mobile. Lorsqu'il est déployé, ce véhicule se transforme en chantier de construction et vous avez alors tous les avantages de ce bâtiment. Pour déployer un VCM, sélectionnez le véhicule et laissez le curseur dessus. Si le curseur se transforme en cercle doré avec quatre flèches, faites un clic-gauche dessus pour déployer le véhicule. Si le curseur se transforme en cercle rouge barré, c'est qu'il n'y a pas assez d'espace pour le déployer ou que quelque chose l'en empêche. Déplacez le véhicule ou l'objet gênant pour trouver un endroit adapté.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Collecteur (Chrono)

Au centre de votre économie se trouve le collecteur-chrono, un petit véhicule qui récolte le minerai et le ramène à la raffinerie. Ce minerai est alors converti en argent, vous pouvez donc produire des unités et des structures permettant d'augmenter votre puissance. Lorsqu'il se rend à un gisement, le collecteur-chrono se déplace comme un véhicule normal, mais quand il a fait le plein de minerai, il retourne à la raffinerie tout comme un légionnaire-chrono et se téléporte sur la carte. Cela permet de gagner énormément de temps.



Transport amphibie

Le transport amphibie des Alliés permet de déplacer les unités. Contrairement au transporteur furtif Nighthawk, il reste repérable par les radars, mais peut transporter des véhicules aussi bien que l'infanterie. Il se déplace sur la terre comme sur l'eau, et permet de lancer des attaques amphibies sur les positions ennemies. Ce véhicule n'est pas armé.



Destroyer

L'unité navale de base des Alliés est le destroyer, et il est conçu pour se défendre automatiquement des attaques sous-marines. Il peut être utilisé pour bombarder les côtes et les installations ennemies, facilitant ainsi les invasions ennemies.



Croiseur amiral

Autre navire important des Alliés, le croiseur amiral est utilisé pour la défense contre les attaques aériennes. Outre des défenses antiaériennes conventionnelles, le croiseur amiral est aussi équipé de défenses anti-missiles qui protègent les installations vitales contre ce genre d'attaques.



Porte-avions

Comme vous l'avez deviné, le porte-avions est un gros navire dont les attaques consistent à envoyer ses avions sur les cibles ennemies. Les avions atterrissent, font le plein et continuent leurs attaques jusqu'à la destruction complète de leur objectif. Mieux encore, tout avion perdu par le porte-avions est automatiquement remplacé gratuitement.



Dauphin

Les dauphins constituent une unité navale très importante pour les Alliés. Camouflés et impossibles à détecter par les radars ennemis, les dauphins attaquent à l'aide d'un dispositif amplificateur du sonar. Ils sont particulièrement efficaces contre les unités navales soviétiques, en particulier les pieuvres géantes et les sous-marins.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Forces soviétiques

Infanterie



Conscrit

L'équivalent du GI allié est le conscrit soviétique. Incapable de se déployer en position fortifiée, le conscrit revient moins cher que le GI.



Ingénieur

Bien qu'il ne soit pas armé, l'ingénieur est une unité extrêmement utile. Un usage précis d'équipes d'ingénieurs peut changer complètement l'issue de la bataille. Sachez que si vous utilisez un ingénieur, vous le perdez. Les ingénieurs servent à réparer les ponts détruits (il faut entrer dans le local de réparation), à s'emparer des structures ennemies, à réparer les vôtres, et à réparer et à prendre des bâtiments techniques neutres. Les ingénieurs savent aussi désamorcer les bombes d'Ivan le fou en visant l'unité ou la structure minée.



Chien de combat

Les chiens de combat sont des huskys sibériens ayant subi un entraînement spécial ; ils sont extrêmement efficaces contre l'infanterie, et complètement inutiles contre les véhicules et les structures. Ils constituent en outre votre unique défense contre les espions. Il peut être utile de faire constamment surveiller votre base par un chien de combat.



Soldat (Tesla)

Cette unité d'infanterie spécialisée attaque à l'aide d'une puissante charge électrique générée par une bobine Tesla portable. Les soldats Tesla sont très précieux pour de nombreuses raisons, la principale étant leur immunité devant les chars ennemis qui ne peuvent pas les écraser. En cas de coupure de courant, les soldats Tesla rechargent les bobines Tesla qui défendent votre base et les gardent en état de marche contre les unités ennemies. Le fait de recharger une bobine Tesla augmente également sa portée et sa puissance. Pour effectuer cette opération, il suffit de déplacer un soldat Tesla à proximité et le rechargement se fera automatiquement



Ivan le fou

Il s'agit d'un nom de code utilisé pour désigner un expert soviétique en démolition : un Ivan le fou place de la dynamite un peu partout sur la carte. En principe, il peut piéger à peu près tout ce qu'il veut, des structures ennemies aux conscrits et même des vaches. Lorsqu'elles sont placées sur les unités ou les structures neutres ou ennemies, les bombes commencent le compte à rebours puis explosent. Les unités Ivan le fou sont également capable de démolir les ponts en plaçant la dynamite dans le local de réparation.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Soldat (DCA)

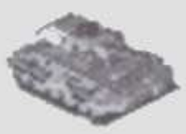
Cette unité d'infanterie avancée est utilisable contre les objectifs terrestres et aériens. Son artillerie lui permet d'endommager les avions et de blesser gravement l'infanterie ennemie.



Youri

Issu de la recherche soviétique de pointe, Youri possède la capacité de prendre le contrôle mental de la plupart des unités vivantes ainsi que des véhicules. Quand il est contrôlé, le véhicule ennemi devient en fait votre propre unité, et vous pouvez le diriger comme si vous l'aviez construit vous-même. Si Youri est tué, la liaison avec le véhicule ennemi est interrompue et celui-ci revient dans son équipe d'origine. Il ne peut pas contrôler les collecteurs blindés, les collecteurs-chrono, les chiens de combat, les avions ni d'autres unités Youri. Il est capable de mettre le cerveau des autres en ébullition, grâce à ses attaques mentales. Il suffit de faire un double clic sur lui et d'observer le comportement de l'infanterie alentour.

Véhicules



Blindé lourd Rhino

Le blindé lourd Rhino est la réplique soviétique du char d'assaut Grizzly. Plus massif et plus lent que le Grizzly, le Rhino représente la force pure et est d'une efficacité redoutable contre les structures.



Rampe de DCA

Ce véhicule léger est destiné à la défense antiaérienne et les assauts terrestres. Son attaque d'artillerie ressemble à celle du soldat DCA. Il peut également servir de transport de troupes, déplaçant les unités d'infanterie par voie terrestre. Par contre, il n'est pas amphibie et ne se déplace donc pas sur l'eau.



Rampe de lancement de V3

La rampe de lancement de V3 représente l'artillerie de l'armée soviétique. Bien que pouvant être facilement détruite, la V3 est capable d'infliger des dégâts terribles. Elle lance des roquettes à longue portée très puissantes qui détruisent tout ce qu'elles touchent. C'est une excellente arme de soutien, mais elle est trop vulnérable pour conduire une attaque.



Dirigeable Kirov

Ces énormes zeppelins soviétiques constituent une force aérienne qu'il ne faut pas négliger. Ils ont une capacité de résistance aux dégâts absolument incroyable et lâchent d'énormes bombes extrêmement puissantes. Capables de dévaster des régions entières, leur lenteur est leur principal point faible.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Drone de terreur

Les drones de terreur sont de nouvelles unités cybernétiques créées par la recherche militaire soviétique. Ces petits insectes mécaniques arpentent les champs de bataille à la recherche de véhicules ennemis. S'ils en repèrent un à leur portée, les drones de terreur entrent en action, se précipitant à l'intérieur du véhicule pour le démanteler. Seuls les centres de réparation ou les avant-postes sont capables de neutraliser le drone de terreur lorsqu'il passe à l'attaque.



Char Apocalypse

Char soviétique le plus achevé, l'Apocalypse est équipé d'un énorme canon. C'est un immense véhicule qui peut encaisser des dégâts très importants avant de s'écrouler. Il peut s'utiliser pour attaquer des objectifs terrestres ou aériens.

VCM



Comme vous le verrez dans la rubrique ci-dessous concernant les structures soviétiques, le chantier de construction est le cœur de toute base. Très souvent, vous ne démarrez pas avec cette structure, mais vous disposez d'un VCM (véhicule de construction mobile). Lorsque celui-ci est déployé, il se transforme en chantier de construction, vous offrant ainsi tous les avantages de ce bâtiment. Pour déployer un VCM, sélectionnez le véhicule et maintenez le curseur dessus. Si le curseur se transforme en cercle doré avec quatre flèches, faites un clic-gauche dessus pour déployer le véhicule. Si le curseur se transforme en cercle rouge barré, cela signifie soit qu'il n'y a pas assez d'espace pour le déployer, soit qu'il y a un obstacle. Dans ce cas, déplacez le véhicule (ou l'objet gênant) pour trouver un endroit où le déploiement est possible.



Collecteur blindé

C'est l'équivalent du collecteur-chrono des Alliés, et son objectif principal est également de récupérer le minerai pour le transformer en ressources. Lorsque cette opération est achevée, la production d'unités et de structures est alors possible. Contrairement au collecteur-chrono des Alliés, le collecteur blindé n'est pas totalement sans défense. Il dispose d'un canon de taille respectable qui lui permet d'éliminer les dangers mineurs. Comme tous les véhicules lourds, il est capable d'écraser l'infanterie ennemie en passant dessus.



Transport amphibie

Similaire au transport amphibie des Alliés, il permet de déplacer l'infanterie et les véhicules sur terre comme sur eau. Il n'est pas armé, mais il est puissamment blindé pour assurer la sécurité du transport de son chargement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Sous-marin d'attaque Typhon

Ce vaisseau conduit ses attaques sous la surface des eaux et envoie de puissantes torpilles sur ses ennemis. Il ne peut pas attaquer des objectifs terrestres, mais c'est cependant une unité d'une grande puissance lors des conflits navals qui, en nombre suffisant, peut prendre le contrôle total des voies navigables. Le sous-marin d'attaque Typhon est une unité furtive qui n'est pas décelée par les radars ennemis.



Cuirassé amiral

Ce gros navire est utile pour attaquer les vaisseaux ennemis aussi bien que les installations terrestres. Ses missiles à longue portée sont très puissants et les unités ennemies rencontrent beaucoup de difficultés à l'approcher suffisamment près pour le détruire.



Scorpion des mers

Ce navire très rapide est capable d'attaquer toutes les cibles. Il est équipé d'un système anti-missiles et peut être utilisé pour protéger des structures ou des lieux d'importance stratégique des attaques de missiles.



Pieuvre géante

Capturées et entraînées par les scientifiques soviétiques, ces monstrueuses créatures attrapent les navires ennemis dans leurs puissants tentacules pour les écraser. La pieuvre géante est une unité furtive et n'est pas décelée par les radars ennemis.

Forces spéciales en mode multijoueur

En modes multijoueur et escarmouche, vous pouvez non seulement choisir votre camp (Alliés ou Soviétiques), mais aussi une armée spéciale. Les forces alliées comprennent les Etats-Unis, la France, l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la République de Corée. Les forces soviétiques regroupent l'Union Soviétique, Cuba, la Libye et l'Irak. Chaque armée est dotée d'unités ou de capacités spéciales.



Parachutistes américains

En mode multijoueur, l'armée américaine peut produire et déployer des parachutistes dès que le Quartier Général des Forces Aériennes a été construit. Les parachutistes peuvent être envoyés à n'importe quel endroit de la carte, sauf sur l'eau. Lorsqu'il est sélectionné, un avion de transport lâche un groupe de cinq parachutistes sur le secteur sélectionné. Lorsqu'ils ont touché terre, les parachutistes deviennent des GI standard. Si l'avion de transport est abattu, les parachutistes sont perdus. La possibilité de déployer des parachutistes varie, vous ne pouvez donc pas les utiliser constamment.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Super canon français

Cette arme française spéciale n'est pas un véhicule mais une grande structure appelée le "super canon". Ce super canon fournit une défense extrêmement efficace contre les attaques ennemies, en particulier contre les unités blindées.



Char destroyer allemand

Les chercheurs allemands ont développé cette unité conçue spécialement pour résister aux blindés ennemis. Bien qu'ils soient très faibles vis-à-vis des structures ou de l'infanterie, les chars destroyers sont en revanche extrêmement puissants vis-à-vis des véhicules ennemis et peuvent servir à préparer le chemin pour vos attaques ou pour bloquer les colonnes blindées ennemies.



Sniper britannique

Cette unité d'infanterie britannique est équipée d'un fusil spécial à longue portée, d'une grande utilité pour battre les unités d'infanterie. Largement supérieurs aux GI standard, les snipers ont une portée et une puissance incroyables, et sont capables d'éliminer les unités d'infanterie d'un seul coup et de très loin.



Aigle noir coréen

L'arme spéciale de l'arsenal coréen est l'Aigle noir. Cet avion est en effet un busard de guerre plus puissant, capable d'encaisser de lourds dommages et d'en infliger tout autant.



Char Tesla russe

Le char Tesla est un gros véhicule terrestre qui tire des charges Tesla à la place des balles. Ces charges sont efficaces sur des unités et des structures.



Terroriste cubain

Les Cubains ont développé cette unité terroriste dans le but d'attaquer les bases ennemies. Le terroriste transporte des charges de C4 sur son corps et se jette sur ses ennemis comme un kamikaze, les faisant sauter vite et bien.



Camion de démolition libyen

Le camion de démolition libyen est un véhicule suicide conçu pour semer le désordre et la terreur dans la base ennemie. Ce camion est équipé d'une petite charge nucléaire et lorsqu'il est attaqué, cette charge explose, détruisant tout sur un large périmètre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Dévastateur irakien

Les chercheurs irakiens ont mis au point le dévastateur, un soldat détruisant tout sur son passage, ne laissant que des territoires désolés et impraticables. Lorsqu'il est déployé, le dévastateur utilise un canon à radiations qui irradie le sol autour de lui, et ni l'infanterie ni les véhicules légers ne peuvent plus y accéder. Il porte une combinaison protectrice pour le mettre à l'abri des radiations. Lorsque le dévastateur est tué ou lorsqu'il n'est pas déployé, le sol qu'il a pollué retourne lentement à la normale.

Structures alliées

Structures



Chantier de construction

Le chantier de construction est le cœur de toute base. Cette structure est à l'origine de la création de tous les autres bâtiments, des murs simples aux labos de combat sophistiqués. Comme c'est de ce bâtiment dont dépend votre capacité à agrandir votre base et à acquérir de nouvelles technologies, tout commandant avisé se doit de le protéger à tout prix et constamment. De nombreuses missions démarrent avec un chantier de construction déjà placé, d'autres commencent avec un VCM qu'il vous faut déployer pour commencer une construction.



Centrale électrique

Certains de vos bâtiments tel le chantier de construction produisent leur propre énergie, mais ce n'est pas le cas pour la plupart d'entre eux. Afin de les rendre opérationnels et optimiser leur rendement, vous devez leur fournir de l'énergie et c'est l'objet de cette structure. Les centrales électriques fournissent une bonne quantité d'énergie, mais des bases plus importantes auront besoin de plusieurs centrales pour fonctionner correctement. Les centrales électriques sont très vulnérables mais d'une haute importance, il faut donc bien les surveiller.



Raffinerie

Vos collecteurs-chrono doivent déposer leur minerai quelque part et la raffinerie est là dans ce but. En outre, c'est une structure primordiale pour votre système économique. Un collecteur ayant fait le plein revient à la raffinerie pour y décharger le minerai avant de retourner au gisement. Ce minerai est alors transformé en ressources vous permettant d'acheter des structures et des unités. Chaque raffinerie dispose d'un collecteur. Cette structure est indispensable pour chaque mission, il vous en faudra parfois même plusieurs. Plus vous avez de collecteurs et de raffineries, plus vous aurez d'argent.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Casernes

Toutes les unités d'infanterie, que ce soit le GI de base ou le légionnaire-chrono sophistiqué, sont créées dans les casernes alliées. De nombreuses autres structures puissantes et efficaces, ainsi que les défenses de la base, nécessitent la présence d'une caserne.



Usine d'armement

Si vous voulez construire des véhicules – et ce sera certainement le cas – vous aurez besoin d'une usine d'armement. Tous les véhicules terrestres sont fabriqués dans l'usine d'armement, mais certains d'entre eux nécessitent des bâtiments supplémentaires pour leur production.



Chantier naval

La marine joue un rôle très important dans la protection de votre base et dans l'attaque des positions ennemies. Toutes vos unités navales, y compris les dauphins, sont produites dans votre chantier naval. Cette structure doit être placée en totalité dans l'eau. Les navires endommagés peuvent retourner au chantier naval pour y être réparés.



Quartier Général des Forces Aériennes

Le Quartier Général des Forces Aériennes remplit deux rôles importants. Tout d'abord, il comprend le radar qui, lorsqu'il est activé, vous montre les secteurs voilés que vous avez enlevés de la carte radar. Ensuite, cette structure permet la production d'avions. Chaque Quartier Général des Forces Aériennes peut contrôler jusqu'à quatre busards de guerre. Pour se procurer d'autres avions, il faut avoir un nouveau Quartier Général des Forces Aériennes.



Centre de réparation

Au cours des combats, vos unités seront endommagées. En faisant entrer un véhicule abîmé dans le centre de réparation, il sera remis en état. La réparation n'est pas gratuite, et son coût dépend de la gravité des dommages subis.



Labo de combat

De nombreuses unités alliées ainsi que la défense dépendent de technologies supérieures fournies uniquement par le labo de combat. Pour produire les armes spéciales des Alliés, il est indispensable de posséder un labo de combat dans votre base. Ils sont très chers à construire et nécessitent une grande quantité d'énergie, mais les unités et structures dont vous disposerez grâce à eux en font un complément indispensable à toute base alliée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Epurateur de minerai

Les Alliés ont réussi à développer un épurateur de minerai pour raffiner encore davantage le minerai. C'est une structure qui revient cher, mais qui rapporte encore plus d'argent pour chaque chargement de minerai déposé à la raffinerie. Avec le temps, le coût de l'épurateur de minerai est amorti plusieurs fois.



Récepteur satellite espion

L'armée alliée a fortement besoin d'obtenir des renseignements pour vaincre les Soviétiques. Lorsqu'il est construit et déployé, le récepteur satellite espion retire complètement le voile pour révéler tout ce qui se trouve sur le champ de bataille et sur l'affichage radar.

Armurerie



Murs

Les murs sont des dispositifs de défense passifs destinés à arrêter la progression de l'infanterie et des véhicules. De nombreuses sections de mur peuvent être placées en une seule fois et permettent une construction rapide.



Blockhaus

Les blockhaus sont des emplacements de tir fortifiés permettant de protéger un secteur des attaques de l'infanterie ennemie. Ils ne sont guère efficaces vis-à-vis des véhicules et on ne peut pas tirer à travers les murs.



Tour à prisme

La tour à prisme constitue une défense très puissante pour les Alliés. Elle tire un rayon lumineux de haute concentration sur les unités terrestres ennemies en approche. Si vous placez les tours à prisme suffisamment près les unes des autres, elles peuvent alors tirer un seul rayon en se reliant les unes aux autres pour combiner leur puissance de tir sur une seule cible.



Missile patriote

Les missiles patriote sont en fait un dispositif antiaérien permettant de protéger les bases alliées des avions soviétiques. Ils sont efficaces contre toutes les unités aériennes, y compris les missiles ennemis qu'ils détruisent.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Camoufleur de base

Une bonne part de la stratégie alliée repose sur l'acquisition de renseignements utiles tout en empêchant les Soviétiques d'y accéder. Lorsque le camoufleur de base est déployé, il crée un voile protecteur sur un large périmètre et dissimule la base alliée de sorte que les radars soviétiques ne la détectent plus. Ce dispositif nécessite cependant un énorme apport d'énergie pour fonctionner.



Chronosphère

La recherche des Alliés concernant le voyage dans le temps a eu pour résultat l'invention de la chronosphère, un dispositif permettant aux unités de se déplacer instantanément d'un point à l'autre de la carte. La chronosphère permet même aux véhicules de se déplacer sur de grandes distances. Les véhicules ennemis peuvent également être transportés grâce à elle. Les navires ennemis peuvent être ramenés sur terre, les véhicules terrestres ennemis peuvent être jetés à l'eau, provoquant leur destruction immédiate.

Tout comme pour le système de contrôle météo, lorsque la chronosphère est construite, tous les joueurs en sont informés et le voile recouvrant le dispositif disparaît.



Système de contrôle météo

Le système de contrôle météo permet au commandant des Alliés de contrôler les forces de la nature. Lorsqu'il est créé, ce système est capable de générer de puissantes tempêtes artificielles qu'il est alors possible d'envoyer sur n'importe quel point de la carte, détruisant tout sur leur passage. Ces tempêtes artificielles détruisent les bâtiments et les unités sur un large secteur. Dès que le système de contrôle météo est construit, tous les joueurs en sont informés et le voile qui le recouvre est retiré. Ils suivent également le compte à rebours avant le déclenchement de la tempête artificielle.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

STRUCTURES SOVIETIQUES

Structures



Chantier de construction

Le chantier de construction est le cœur de toute base. Cette structure est à l'origine de la création de tous les autres bâtiments, des murs simples aux labos de combat sophistiqués. Comme votre capacité à agrandir votre base et à acquérir de nouvelles technologies dépendent de ce bâtiment, tout commandant avisé se doit de le protéger à tout prix et constamment. De nombreuses missions démarrent avec un chantier de construction déjà placé, d'autres commencent avec un VCM qu'il vous faudra déployer pour commencer une construction.



Réacteur Tesla

Le réacteur Tesla est indispensable pour faire fonctionner les bases soviétiques. Tout comme les centrales, ils sont de la plus haute importance, mais très vulnérables. Ils doivent constamment être protégés, en particulier des espions.



Raffinerie

Vos collecteurs blindés livrent le minerai récolté à la raffinerie, une structure centrale dans votre système économique. Un collecteur ayant fait le plein revient à la raffinerie pour y décharger le minerai avant de retourner au gisement. Ce minerai est alors transformé en ressources vous permettant d'acheter des structures et des unités. Chaque raffinerie dispose d'un collecteur. Cette structure est indispensable pour chaque mission, il vous en faut parfois même plusieurs. Plus vous avez de collecteurs et de raffineries, plus vous aurez d'argent.



Casernes

Toutes les unités d'infanterie, que ce soit le conscrit de base ou Ivan le fou, sont créées dans les casernes soviétiques. De nombreuses autres structures puissantes et efficaces, ainsi que les défenses de la base, nécessitent la présence d'une caserne.



Usine d'armement

Si vous voulez construire des véhicules – et ce sera certainement le cas – vous aurez besoin d'une usine d'armement. Tous les véhicules terrestres y sont fabriqués, mais certains d'entre eux nécessitent des bâtiments supplémentaires pour leur production.



Chantier naval

La marine joue un rôle très important dans la protection de votre base et dans l'attaque des positions ennemies. Toutes vos unités navales, y compris les pieuvres géantes, sont produites dans votre chantier naval. Cette structure doit être placée en totalité dans l'eau. Les navires endommagés peuvent retourner au chantier naval pour y être réparés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Tour radar

Etant donné que les Soviétiques ne disposent pas de force aérienne conventionnelle, ils n'ont pas besoin d'aéroport. Lorsque la tour radar est créée, l'affichage radar soviétique est activé.



Centre de réparation

Au cours des combats, vos unités seront endommagées. En faisant entrer un véhicule abîmé dans le centre de réparation, il sera remis en état. La réparation n'est pas gratuite, et son coût dépend de la gravité des dommages subis.



Labo de combat

De nombreuses unités soviétiques ainsi que la défense dépendent de technologies supérieures uniquement fournies par le labo de combat. Pour produire les armes spéciales des Soviétiques, il est indispensable de posséder un labo de combat dans votre base. Leur construction coûte très cher et nécessite une grande quantité d'énergie, mais les unités et structures dont vous disposez grâce à eux en font un complément indispensable à toute base soviétique.



Réacteur nucléaire

Avec le développement du réacteur nucléaire, les Soviétiques ont résolu le problème des réacteurs Tesla supplémentaires. Ce grand bâtiment produit l'équivalent de nombreux réacteurs Tesla et le commandant soviétique dispose virtuellement de toute l'énergie dont il a besoin. La destruction d'un réacteur nucléaire provoque une énorme explosion atomique dont les retombées anéantissent les unités d'infanterie et les véhicules légèrement blindés.



Cuves de clonage

Uniques dans l'arsenal technologique des Soviétiques, les cuves de clonage vous permettent de reproduire à l'identique et gratuitement les unités d'infanterie créées dans les casernes. Lorsque vous avez une cuve de clonage, toute unité créée dans votre caserne y est dupliquée.
Les unités d'infanterie peuvent être envoyées dans une cuve de clonage pour y être détruites. Vous avez alors un peu d'argent en compensation. De plus, toute unité d'infanterie capturée par Youri peut être envoyée dans la cuve de clonage. Essayez, et vous aurez une prime.

Armurerie



Murs

Les murs constituent un système de défense passif conçu pour arrêter l'infanterie et les véhicules ennemis. Pour construire plus rapidement, il est possible de placer plusieurs portions de murs en même temps.



Sentinelle de combat

Ce canon fixe est utilisé pour se défendre contre l'infanterie ennemie, mais n'est pas très efficace contre les véhicules.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Bobine Tesla

La bobine Tesla constitue une excellente défense pour les bases, notamment contre les unités terrestres, et elle tire de puissants éclairs électriques. Contrairement à d'autres types de défenses, la bobine Tesla peut être rechargée par des soldats Tesla et reste opérationnelle même s'il y a une coupure de courant dans la base.



Canon antiaérien

Le canon antiaérien soviétique est une forme de défense fondamentale contre toutes les unités aériennes. Il est d'une efficacité redoutable, particulièrement contre les unités aériennes alliées, y compris les soldats-roquettes.



Psycho-senseur

La recherche soviétique sur les phénomènes psychiques a donné naissance au psycho-senseur. Ce dispositif, lorsqu'il est déployé, vous permet de voir les ordres reçus par les unités ennemies dont l'intention est d'attaquer les unités ou structures se trouvant dans son rayon d'activité. Lorsqu'il est construit, le psycho-senseur montre la cible qui va être attaquée si celle-ci se trouve à sa portée.



Rideau de fer

Il s'agit là d'une réalisation soviétique particulièrement intéressante qui vous permet de rendre invulnérables, pour un court laps de temps, les unités et les structures. Lorsqu'il est prêt et sélectionné, le rideau de fer rend indestructibles les unités et structures se trouvant dans un périmètre rapproché. Les unités invulnérables ne peuvent pas être attaquées par les drones de terreur, mais peuvent tout de même être contrôlées mentalement. La force du rideau de fer détruit toutes les unités d'infanterie sur lesquelles il est employé. Il peut être utilisé de cette façon sur les unités d'infanterie ennemies comme une arme. Lorsque le rideau de fer est construit, tous les joueurs en sont informés et le voile qui le recouvre est retiré.



Silo à missiles nucléaires

L'arme ultime de l'arsenal soviétique est le silo à missiles nucléaires. Il génère un énorme missile nucléaire qui peut être utilisé pour dévaster complètement un secteur donné. De plus, les radiations qu'il laisse dans son sillage éliminent toutes les unités d'infanterie de la zone et endommage les véhicules légèrement blindés. Lorsque le silo de missiles nucléaires est construit, tous les joueurs en sont informés et le voile qui le recouvre est retiré.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Westwood Online

Westwood Studios vous invite à jouer à *Command & Conquer : Alerte Rouge 2* sur Internet via Westwood Online, notre forum de jeu gratuit. Vous pourrez vous mesurer à vos amis, ou faire équipe avec eux contre des adversaires IA. De nombreux modes de jeu, détaillés dans ce manuel, sont proposés.
Pour aller sur Westwood Online, appuyez sur le bouton internet se trouvant dans le Menu principal. Westwood Online est un forum de jeu sponsorisé par Westwood Studios pour les fans d'Alerte Rouge 2.

Remarque sur les performances en mode multijoueur : *il est recommandé de jouer avec des personnes possédant une connexion Internet rapide et dont les ordinateurs sont configurés pour une performance optimale. Ces facteurs influencent les performances du jeu. Si vous affrontez des joueurs avec des connexions Internet rapides et des ordinateurs puissants, vous bénéficierez des meilleures conditions de jeu.*

Bienvenue sur le site d'Alerte Rouge 2

C'est le premier menu auquel vous accédez en vous connectant à Westwood Online. A partir de ce menu, vous avez plusieurs possibilités pour faire des parties Multijoueurs : recherche rapide, recherche perso, liste d'amis ou domination du monde. Cet écran affiche aussi votre Profil.

Profil

Cette fenêtre affiche vos statistiques personnelles concernant Alerte Rouge 2 sur Westwood Online.

VICTOIRES : le nombre de parties Alerte Rouge 2 en mode Duel que vous avez gagnées.

DÉFAITES : le nombre de parties Alerte Rouge 2 en mode Duel que vous avez perdues.

DÉCONNEXION : le nombre de déconnexions de Westwood Online dues à des problèmes liés à Internet.

RANG : votre classement sur Westwood Online parmi les joueurs du monde entier en mode Duel.

POINTS : le nombre de points que vous avez gagnés lors de vos victoires en mode Duel.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Créer un compte Westwood Online

Si vous n'avez pas créé de compte Westwood Online lors de l'installation du jeu, il suffit de :

1. Cliquer sur les boutons recherche rapide, recherche perso, liste d'amis ou domination du monde.
2. Appuyer sur le bouton nouveau compte.
3. Suivre les instructions à l'écran : votre date de naissance et votre adresse électronique vous seront demandées.
4. Appuyer sur continuer pour ouvrir votre compte.

Si vous avez des questions, veuillez prendre connaissance de notre charte de confidentialité. Si le programme a des difficultés pour établir une connexion avec Westwood Online, un message vous signalera le problème rencontré.

Se connecter à un compte Westwood Online existant

Après avoir accédé à l'écran d'accueil de Westwood Online, appuyez sur recherche rapide, recherche perso, liste d'amis ou domination du monde. Il vous est alors demandé d'entrer votre pseudo et votre mot de passe. Ensuite, appuyez sur le bouton se connecter pour continuer. On vous demande si vous désirez vous connecter automatiquement à ce compte ultérieurement. Nous vous conseillons de choisir cette option pour vous simplifier la vie. Vous pouvez aussi faire la même opération en cochant la case connexion automatique avec ce compte de l'écran Mes infos. Si le programme a des difficultés pour établir une connexion avec Westwood Online, un message vous signalera le problème rencontré.

Recherche rapide

Cliquez sur ce bouton pour trouver rapidement un partenaire à la hauteur, possédant une bonne connexion à Internet et un niveau similaire au vôtre, et disponible pour une partie en face à face. La carte et les options sont présélectionnées. C'est un moyen rapide et facile de faire une partie sur Internet sans les complications rencontrées quand vous voulez trouver une partie ou s'il faut la configurer.

Recherche perso

Ce bouton vous permet de rechercher et de configurer vos parties personnalisées sur Westwood Online. Vous sont alors données les informations suivantes :

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Parties disponibles

Cette fenêtre affiche les parties en cours d'organisation dans le forum actuel : soit une caserne alliée, soit une caserne soviétique, etc. Si vous avez envie de rejoindre une partie en cours de formation, il suffit de faire un double clic sur la partie dans la fenêtre des Parties disponibles. Vous pouvez également sélectionner la partie dans la fenêtre des Parties disponibles en faisant un clic-gauche dessus et appuyer sur le bouton rejoindre à droite de l'écran.

Joueurs

Cette fenêtre affiche les joueurs attendant de faire une partie dans le forum actuel (soit une caserne alliée, soit une caserne soviétique, etc.)

Voir les messages

Sous les écrans des Parties disponibles et des Joueurs, vous verrez la fenêtre de dialogue. C'est ici qu'apparaissent vos messages et ceux des autres joueurs. Vous pouvez aussi y voir les messages précédents.

Envoyer les messages

Pour envoyer un message à d'autres joueurs, il suffit de :

1. Cliquer dans la boîte de saisie sous la fenêtre de dialogue.

2. Taper votre message.

3. Appuyer sur la touche **Entrée**.

Pour attirer l'attention sur un message sortant, vous pouvez cliquer sur l'icône message action située à droite. Le message est envoyé dans une couleur différente pour montrer son importance. Pour envoyer un message à une seule personne ou une liste de personnes en particulier, et non pas au forum tout entier, vous pouvez cliquer sur plusieurs noms dans la fenêtre des joueurs. Pour désélectionner tous les noms de cette liste, faites un clic-droit dans la fenêtre des joueurs.

Créer & rejoindre des parties sur Westwood Online

Les boutons suivants vous permettent de créer des parties en ligne
ou d'y participer :

CRÉER UNE PARTIE : pour créer une nouvelle partie, appuyez sur ce bouton. Vous devez alors préciser le nombre de joueurs, choisir le mot de passe pour accéder à la partie (vous pouvez aussi laisser la case vide si vous désirez créer une partie ouverte à tous), si vous voulez participer à un tournoi sponsorisé par Westwood Online (vous serez alors classé selon vos résultats), ou si vous préférez faire un tournoi du Clan de bataille. Le bouton clan de bataille ne sera pas disponible si vous n'appartenez pas à un clan.

REJOINDRE UNE PARTIE : pour participer à une partie en formation, faites un double clic sur une partie dans Parties disponibles. Vous pouvez également

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

sélectionner une partie dans la fenêtre des Parties disponibles puis cliquer sur rejoindre.

LISTE D'AMIS : appuyez sur ce bouton pour savoir lequel de vos amis est prêt à jouer. Vous pouvez y démarrer des parties, contacter vos amis pour leur demander s'ils veulent jouer, ajouter ou supprimer des noms et consulter leur profil actuel concernant Alerte Rouge 2.

CLAN/RANG : si vous avez envie de créer un clan ou de consulter les classements Westwood Online de différentes catégories, cliquez sur ce bouton. Un clan est un groupe de personnes qui sont classées ensemble comme une seule. Ce rang peut être consulté dans l'écran Classement.

OPTIONS : Alerte Rouge 2 vous propose encore d'autres options pour personnaliser vos parties. Parmi elles, vous pouvez par exemple filtrer tout langage agressif, permettre à d'autres de vous trouver, etc.

Remarque : *pour en savoir plus à propos des différentes cartes et modes d'Alerte Rouge 2, veuillez consulter les rubriques correspondantes dans ce manuel.*

Liste d'amis

Alerte Rouge 2 vous permet de trouver facilement vos amis pour faire une partie. Il suffit d'appuyer sur le bouton **LISTE D'AMIS** pour voir immédiatement lequel de vos amis est prêt à jouer ou est déjà connecté. Vous pouvez y démarrer des parties, contacter vos amis pour leur demander s'ils veulent jouer, ajouter ou supprimer des noms et consulter leur profil actuel concernant Alerte Rouge 2. C'est le meilleur moyen pour être sûr de jouer avec ou contre des personnes que vous connaissez déjà.

Domination du monde

En mode Domination du monde, les joueurs d'Alerte Rouge 2 disposent d'une arène de combat dans laquelle chaque victoire ou chaque défaite est décisive. Les Soviétiques et les Alliés s'affrontent mutuellement dans des combats multijoueurs pour le contrôle du monde. Les joueurs se battent dans de nombreux territoires contestés, avec des cartes prédéfinies pour chaque territoire. A la fin de la journée, l'issue de toutes les batailles livrées dans chaque territoire désigne le camp qui contrôle ce territoire. Les lignes de front des deux camps avancent ou reculent en fonction de celui qui contrôle chaque territoire. Comme ces lignes de front sont mobiles, de nouveaux territoires sont revendiqués. Avec le temps, l'un des camps finit par dominer et proclame sa légitimité. Les résultats sont publiés régulièrement.

Quand une carte a été conquise, une autre la remplace. Trois arènes de combat sont proposées : l'Amérique du nord, l'Europe et l'Asie du sud-est.

Quand vous avez choisi toutes les options, vous accédez à la carte de la bataille

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

en cours. Cette carte vous montre les territoires soviétiques, les territoires alliés et ceux qui sont contestés. Vous pouvez vous battre sur n'importe lequel des territoires contestés. Chacun d'entre eux a été conçu pour un grand choix de parties multijoueurs. En déplaçant votre curseur sur l'un des territoires contestés, une liste des conditions de la bataille relatives à cette carte s'affiche. Vous pouvez par exemple démarrer avec moins d'argent. D'autres territoires revendiqués sont plus difficiles à conquérir que d'autres, il faut donc bien consulter ces renseignements avant de se lancer dans une partie. En déplaçant votre curseur sur un territoire soviétique ou allié, vous affichez les renseignements statistiques le concernant (la population, le produit national brut ainsi que les menaces en cours), Vous avez ainsi une idée de ce qui se passe dans le reste du monde.

Mes infos

En appuyant sur ce bouton, vous pouvez entrer votre pseudo, votre serveur préféré (les serveurs sont classés géographiquement, vous pouvez donc avoir par exemple un serveur pour l'Asie et un autre pour les Etats-Unis. Vous pouvez choisir celui que vous voulez, mais n'oubliez pas que vous aurez probablement une meilleure connexion sur votre serveur local), la nation et la couleur sous laquelle vous voulez jouer, ainsi que votre classement actuel sur Westwood Online. Vous pouvez aussi cocher l'option connexion automatique si vous ne voulez pas entrer votre mot de passe chaque fois que vous vous connectez à Westwood Online.
LISTE D'AMIS : gérez votre liste d'amis.
CLAN/RANG : consultez votre classement ou celui de votre clan.
NOUVEAU COMPTE : créez un compte Westwood Online.
gérer le compte : vous ouvrez une page web vous permettant de gérer votre compte d'utilisateur Westwood Online.

DIALOGUES EN COURS DE PARTIE

Avec *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*, les joueurs peuvent très facilement communiquer durant une partie.
T aper des messages

Pour envoyer un message tous les spectateurs :

1. Appuyez sur la touche Entrée puis tapez votre message dans la boîte de dialogue.
2. Appuyez de nouveau sur Entrée pour envoyer le message aux spectateurs.

Pour envoyer un message à tous les alliés :

1. Appuyez sur la barre d'espace, puis tapez votre message.
2. Appuyez ensuite sur Retour pour envoyer le message uniquement à vos alliés.

Pour envoyer un message à tous les joueurs :

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

1. Appuyez sur la touche \ et tapez votre message.
2. Appuyez ensuite sur Entrée pour envoyer le message à tous les joueurs.

Utiliser le menu Diplomatie pour définir vos alliés et discuter avec des partenaires :

1. Cliquez sur le bouton DIPLOMATIE de la barre latérale. Le menu correspondant s'affiche.
2. Cliquez sur le(s) nom(s) des joueurs auxquels vous souhaitez envoyer un message..
3. Lorsque vous revenez à l'écran de jeu, appuyez sur la touche Entrée pour envoyer les messages aux joueurs que vous avez sélectionnés.

Remarque : *cette méthode d'envoi des messages vous désavantage pendant une courte période puisque vous devez quitter la partie pour sélectionner des utilisateurs particuliers.*

Bouton Messages (B)

En mode Multijoueur, vous pouvez choisir un emplacement pour émettre des messages grâce au bouton PLACEZ UN MESSAGE de la barre de commandes avancées. Cliquez sur ce bouton, puis sur la carte pour désigner l'emplacement. Cet emplacement est visible par tous les joueurs avec lesquels vous êtes allié. Faire un clic-gauche sur cet emplacement et appuyer sur Entrée vous permettent de taper un message pour vos alliés. Appuyez sur Entrée une nouvelle fois et le texte se met sur l'emplacement. Pour annuler un message, faites un clic-droit. Tous les joueurs peuvent enlever l'emplacement sur leur propre écran en cliquant dessus et en appuyant sur la touche SUPPR.

Alliance avec des joueurs

Si vous voulez vous allier à un autre joueur, vous pouvez faire un clic-gauche sur une unité ennemie et appuyer sur la touche Q. Si l'ennemi accepte votre offre, il fera un clic-gauche sur votre unité et appuiera sur la touche Q. Les deux ennemis sont maintenant alliés et se battent en équipe contre d'autres ennemis. Vous pouvez aussi accéder au menu diplomatie en appuyant sur le bouton du même nom, dans le coin supérieur droit de l'écran. Faites un clic-gauche pour cocher la case S'allier pour conclure une alliance avec un ennemi. Si vous vous alliez à un autre joueur mais que lui ne le fait pas, le jeu considérera que vous êtes ennemis. Tant que vous serez allié, vous ne viserez pas ce joueur et vous verrez la même chose que lui sous le voile.

Moqueries

Au cours de la partie, vous aurez peut-être envie d'envoyer des messages tout prêts ou des moqueries à vos ennemis. Pour ce faire, appuyez sur les touches **F5-F12.**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

En cas de problèmes avec Internet

Pour faire une partie sur Internet, il vous faut une connexion à Internet, que ce soit par l'intermédiaire d'un modem ou par connexion directe.

Problèmes généraux

Si vous utilisez un modem, connectez-vous avant de lancer le jeu. Windows propose une option de connexion sur demande, mais nous avons remarqué qu'il était plus sûr de se connecter avant.

Perte de connexion en cours de partie

Si la connexion a été coupée après le début du jeu ou d'une conversation dans un forum de discussion, assurez-vous que votre modem n'est pas paramétré de façon à interrompre la connexion automatiquement après une période d'inactivité. Windows semble considérer que l'utilisation du clavier prévaut sur le trafic du réseau actif. L'endroit exact où trouver cette option varie selon les versions de Windows 95, 98, NT, 2000, Millenium, et dépend également de votre navigateur Internet, mais elle se trouve généralement dans les propriétés de numérotation du réseau ou dans le panneau de configuration, sous Options Internet.

Problèmes de performances sur Internet

Le joueur avec l'ordinateur le plus lent ou la connexion Internet la plus lente définira la vitesse du jeu pour tous les autres joueurs sur une partie donnée. Il vaut mieux que le joueur hébergeant une partie dispose d'un ordinateur rapide et de la meilleure connexion à Internet. Si, par exemple, un joueur a une connexion câble par modem ou une connexion DSL ainsi qu'un ordinateur rapide, il constitue un excellent hôte pour la partie.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'equipe d'Alerte Rouge 2

Le jeu Alerte Rouge 2 est basé sur Command & Conquer, créé par Brett W. Sperry et Joseph Bostic.

Production

Producteur exécutif : Mark Skaggs
Producteur : Harvard Bonin
Producteur associé : Julio Valladares

Conception

Responsables de la conception : Dustin Browder, John Hight, Brett Sperry
Concepteurs : Chris Bauer, Eric Beaumont, Tim Campbell, Eydie Laramore, Todd Owens, Mical Pedriana
Conception supplémentaire : Mike Lightner
Scénario : Mark Skaggs, Dustin Browder, John Hight, Harvard Bonin

Infographistes

Responsable de l'infographie : Chris Ashton
Infographistes : Chris Adams, TJ Frame, Michael Jones, Sean KeeganIdo, Magal Khanh Nguyen, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirpolo
Infographie conceptuelle : T.J. Frame, Dan Lyons
Infographie supplémentaire : Thomas Baxa, Phil Robb
Consultant : Rick Glenn

Programmation

Directeur technique : Henry Yu
Direction technique supplémentaire : Steve Wetherill
Programmeurs : Geoff Finger, Peter Green, Robb Keir, Steve Martin, Tommy Rolfs, Graham Smallwood, Steve Clinard, Bret Ambrose, Joe Bostic, Denzil Long
Programme d'installation : Maria del Mar, McCready Legg

Programmation réseau

Responsable de la programmation réseau : Jeffrey Brown, Steve Tall
Programmeurs réseau : Matt Campbell, Bryan Cleveland, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Séquences cinématiques

Directeur infographie : John Hight
Directeur artistique infographie : Cris Moras
Infographiste principal : Eric Gooch
Infographistes : Chuck Carter, Michael Fadollone, Matthew Hansel, David Liu, Jim May, Kevin Quattro, Richard Semple
Séquences infographiques supplémentaires : Shant Jordan, Patrick Perez
Infographistes concept : T.J. Frame, Phil Robb, Thomas Baxa
Compression vidéo : Tim Fritz
Coordination de la production : Julie Brugman
Directeur audio : Paul S. Mudra
Son cinématique : Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra
Musique supplémentaire : Poet Jester

Son

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

Equipe de production vidéo

Producteur : Donny Miele
Directeur : Joseph D. Kucan
Scénario : Jason Henderson, Donny Miele
Editeur : Curt Weintraub
Responsable effets visuels : Kevin Becquet
Directeur audio : Paul S. Mudra
Production son : Dwight K. Okahara, Paul S. Mudra
Directrice de la distribution : Marilee Lear, CSA
Directeur de la photographie : Kurt Rauf
1er directeur assistant : Eddie Ficket
2ème directeur assistant : Frank Carillo
Coordinateur de la production : Kim Houser
Assistants de production : Randy Stafford, Levi Luke, Marlo Lewis
Directrice artistique : Karen Stephens
Chef accessoiriste : Cliff Bernay
Décorateur : Greg Wolfe
Coordinateur de la construction : Bobby Z
Charpentier : Jeffrey Morgan
Aide à la construction : The Effects Network
Costumes et maquillages : Ron Wild
Coiffure : Alison Bonanno
Assistante maquillage : China-Li Nystrom
Costumière : Tracy Bohl
Assistante costumière : Sandy Wyndom
Chef électricien : Jerremy Settles
Chef machiniste : Gary Sauer
Machiniste : Angel Gonzolez
Perchiste : Richard Rasmussen
Supervision effets visuels : Chuck Carter
Opérateur : Bob Kurtez
Opératrice téléprompteur : Cheryl Yiatras
Chauffeur : Patience Becquet
Infographiste concept : Chuck Wojtkiewicz
Storyboard : Jeff Parker
Lecteur : Finley Bolton
Traiteur : ADL Services

Localisation Studios Westwood

Directeur de la localisation : Thilo Huebner

Assurance qualité Studios Westwood

Direction assurance qualité : Glenn Sperry & Mike Meischeid
Analyse assurance qualité : Doug Wilson, Dave Shuman

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Supervision assurance qualité : Lloyd Bell
Chef assurance qualité AR2 : D'Andre Campbell
Responsable missions solo AR2 : Chris Blevens
Responsables missions escarmouche AR2 : Shane Dietrich, Mike Smith
Responsable missions multijoueurs AR2 : Steve Shockey
Testeurs assurance qualité : Clint Autrey, Greg Baldwin, Jason Campbell, Michael H. Celmer, Michael Chatterton, Dan Etter, David Fleischmann, Chad Fletcher, Steve Laity, Ray Laubach, DeMarlo Lewis, Levi Luke, Bryan Pihlbald, Richard Rasmusen, Michael Ruppert, Benjamin Galley
Administratrice assurance qualité : Rhoda Y. Anderson
Techniciens assurance qualité : Troy Leonard, Beau Hopkins
Représentants service consommateurs : Mary Beal, Tim Hempel

Marketing

Vice-présidente du marketing : Laura Miele
Directeur marketing produit : Matt Orlich
Directeur des relations publiques : Aaron Cohen
Coordinateur des relations publiques : Chris Rubyor
Directrice des services graphiques : Victoria Hart
Directeur du site : Ted Morris
Infographiste du site : Jordan Robins
Conception graphique : David Lamoreaux
Assistante marketing : Wanda Flathers

Support

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

Nous remercions tout particulièrement

Luc Barthelet, Frank Gibeau, Bing Gordon, Adam Isgreen, John Riccitiello, Nancy Smith, Rade Stojsavljevic, les architectes Gehry & Gaudi pour leur incroyable génie, Edward Gutierrez ainsi que l'Eldorado High School ROTC, Hahn's World of Surplus et Buzzy's Recording - Los Angeles.

Nous dédions ce jeu à nos familles et à nos amis dévoués qui nous ont patiemment attendus pendant que nous trimions toutes les nuits... Nous n'aurions pas réussi sans vous :

Jennifer & Reagan Baldwin, Red, Fran, & Justin Bauer; Melissa, Ernest & Evelyn Beaumont, Becca de Boo, Gloria, Harvard, Paco & Ike Bonin ; Jennifer, Walter & Sue Browder, Robin, Joshua & Elizabeth Brown, Alicia Campbell, Susan Campbell, David, Linda & Keith Cleveland, Julia Davis, Inertia, Pineapple, & Cassiopia, Michael, Adam Fries & Christina Fries, Audra Ann Furuichi, Gary, Martha & Nanette Taylor, Teresa, Jay, Eddie, Wash, Bruce, Ken, & Juba ; Sharmini Green, Julie, Christopher & William Hight, Noa, Tal & Ron Magal, Margaret Mejia, Dave Mejia, Erin Keegan & Stephanie Chagollan, Kosal & Brianna Martin, Kimberly Rolfs, Jack, Ben & Laura Skaggs, John Thornburgh, Maribel Martínez, Jose Manuel, Iñaki & Oscar Valladares; Chris & Jessica Yu, Mt Dew (liquid schwartz).

Distribution

Film

Président Dugan : Ray Wise
Youri : Udo Kier
Général Thorn : Barry Corbin
Agent Tanya : Kari Wuhrer
Romanov : Nicholas Worth
Lieutenant Eva : Athena Massey
Lieutenant Sofia : Aleksandra Kaniak
Général Vladimir : Adam Greggor
Professeur Einstein : Larry Gelman
Officier soviétique : Oleg Stephan
Premier ministre : Kerry Michaels
Général Lyon : Frank Bruynbroek
Chancelier allemand : Stuart Nesbit
Présentatrice soviétique : Gabriella Bern
Commandant coréen : Richard Narita
Soldat Tesla : Igor Jijenke
Commandant de la base : Gary Marshal
1er officier de garde : Rick Cramer
2ème officier de garde : Nate Bynum
Femme officier : Heather Nickens
1er GI allié : Sharif Perry
2ème GI allié : Micheal Rouleau
3ème GI allié : Jeremy Olson
1er soldat allié : Randy Stafford
2ème soldat allié : Shane Dietrich
1er garde allié : Justin Bloom
2ème garde allié : Beau Hopkins
Général allié : Robert Eustice
Colonel allié : Robert Christensen
1er membre des services secrets : Spike Measer
2ème membre des services secrets : Robert Garretson
1er soldat soviétique : Alexander Moiseev
2ème soldat soviétique : Igor Jijikine
1er conscrit soviétique : Andrei Skorobogatov
2ème conscrit soviétique : Marlo Lewis
Assistante à la Maison Blanche : Ann-Marie Lazaroff
1ère fille en maillot de bain : Stephanie Harrold
2ème fille en maillot de bain : Tamara Kozen
Aumonier : Donald La Mothe
Serveuse : Natasha

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Voix

Youri, Soldat psy : Udo Kier
Agitateurs américains : Barry Corbin
Tanya : Kari Wuhrer
Lieutenant Eva : Athena Massey
Lieutenant Sofia : Aleksandra Kaniak
Agitateurs soviétiques : Adam Greggor
Agitateurs allemands : Stuart Nesbit
Nighthawk, véhicule soviétique : Grant Albrecht
Espion, sniper, infanterie alliée : Michael Bell
Installateur, navire allié, intrus : Gregg Berger
Texan: Glenn Burtis
Civil allié, civil soviétique : Julie Brugman
Soldat-roquettes, légionnaire-chrono, camion de propagande : David Fries
Présentateur de la BBC, présentateur américain : Sam McMurray
Commando marin, civil soviétique, véhicule allié : Stefan Marks
Agitateurs lybiens, irakiens, camion de démolition : Adoni Maropis
Infanterie soviétique, ingénieur soviétique : Andy Milder
Dévastateur, navire soviétique : Phil Proctor
Agitateurs cubains, terroriste, Aigle noir, présentateur français : Gustavo Rex
Agitateurs britanniques, Kirov, Ivan le fou : Neil Ross
Sergent instructeur, soldat-DCA, narrateur Domination du monde : Douglas Rye
Voix interphone, voix de l'ordinateur, présentatrice : Heidi Shannon
Civil américain, ingénieur américain : Phil Tanzini
Soldat Tesla : John Vernon
Agitateur coréen : Henry Yu

Localisation mondiale

Corée

Direction de la localisation : Taewon Yun
Ingénieur de la localisation : Changuk Park
Traduction : Junghee Ahn, Taewon Yun, Changuk Park
Studio d'enregistrement et de numérisation : Junco MultiMedia
Ingénieur du son : Yejun Hwang
Direction marketing : Jungwon Hahn
Chef produit : Junghyeon Kwon

Chine

Chef de projet localisation : Christine Kong
Direction de la localisation : Jerry Lee
Traduction : Richard Chen
Tests de langue : Jerry Lee
Directeur marketing : Tom Chen
Chef de produit : Betty Chang
Conception du manuel et de l'emballage : Bingo Cheng
Nos remerciements tout particuliers vont à :
Westwood Localisation Teams, TL Goh, Irene Chua

LOCALISATION EUROPE

Responsable localisation logiciel : Sam Yazmadjian
Responsable audio : David Lapp
Chef de projet localisation : Nathalie Fernandez
Chef de projet LT : Sylvain Caburrosso

FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean
Coordinatrice de la traduction : Nathalie Duret
Traduction : Phuong Tran-Mai, Francis Grimbert, Stéphane Radoux
Coordinateur des tests : Lionel Berrodier
Testeur LT : Emmanuel Delva
Studio d'enregistrement : Lotus Rose (Paris)
Voix françaises : Hervé Caradec, Tony Joudrier, Françoise Cadol, Jean-Pierre Rigaux, Serge Abatucci, Hélène Bizot, Jean Barney, Gibert Levy, Frédéric Popovic, Florence Dumortier, Céline Mauge, Claudine Afir, Bernard Demaury, Michel Castelain, Denis Boileau
Remerciement particulier à Laurent "Moonboots" Gibert

Allemagne

Responsable de la localisation : Michaela Bartelt
Traductrice : Claudia Stevens
Responsable de la distribution des voix : Dirk Vojtilo
Distribution des voix : Manuel Bertrams
Directeur marketing : Benedikt Schüler
Chef de produit : Pete Larsen
Voix : Udo Kier, Till Demtöder, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Eva FreeseIsabella Grothe, Eberhard Haar, Ben Hecker, Verena HerkewitzIris Immenkamp, Michaela Kreißler, Holger Mahlich, Martin May, Robert Missler, Kai Hendrik Möller, Uli Plessmann, Michael Quiatkowski, Wolf Rahtjen, Manfred Reddemann, Antje Roosch, Erik Schäffler, Achim Schülke, Marc Seidenberg, Hans Sievers, Bernd Stephan, Douglas Welbat, Guido Zimmermann

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ASSISTANCE TECHNIQUE

Nettoyage du système avant l'installation du jeu

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

ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les données perdues.

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

1. Pour exécuter ScanDisk, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches.

2. Dans le menu Démarrer, sélectionnez Exécuter....

3. Tapez scandisk dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur OK.

4. Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné Minutieuse dans le tableau Type d'analyse. Il faut quelque temps pour que l'analyse arrive à son terme mais le résultat en vaut la peine. Assurez-vous que la case Corriger automatiquement les erreurs est cochée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple).

5. Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton Démarrer pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.

6. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton Démarrer de la barre des tâches.

Dans ce menu, sélectionnez Exécuter....

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

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

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Qu'est-ce que DirectX™ ?

Lisez entièrement cette rubrique avant de jouer à *Command & Conquer : Alerte Rouge 2* ou d'installer DirectX.

DirectX fait partie de Windows® 95 et 98. C'est une application qui permet à Windows d'accéder à certaines sections de votre PC à vitesse élevée, et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la prochaine génération de cartes accélératrices et de cartes son 3D . Pour jouer à *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*, vous avez besoin de DirectX 7.0a, qui est inclus sur le CD et que vous pouvez installer, si nécessaire.

Afin de fonctionner correctement, DirectX pourrait devoir mettre à jour les pilotes logiciels de votre carte vidéo, carte son, ou carte accélératrice 3D. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son avec *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*.

Au cours de l'installation de DirectX 7.0a, la compatibilité de vos carte vidéo, carte son et carte accélératrice 3D sera automatiquement vérifiée. Si cela est possible, le programme d'installation de DirectX 7.0a mettra automatiquement à jour les pilotes incompatibles. Cependant, si votre système est équipé de matériel vraiment récent, ou d'un modèle moins courant, vous pourriez être obligé de contacter le fabricant afin de connaître les derniers pilotes compatibles avec DirectX 7.0a.

Attention : *Notre service consommateurs n'assure pas l'installation de vos pilotes de carte graphique ou de carte son. Si vous avez un problème d'installation, adressez-vous à votre revendeur habituel ou au constructeur de votre carte graphique ou de votre carte son.*

Important : *pendant l'installation de DirectX 7.0a, le programme d'installation détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour avec succès. S'il y a déjà eu des problèmes lors du remplacement du pilote, ou si le pilote n'a pas été testé, le programme d'installation vous le signale automatiquement. Nous vous recommandons vivement de respecter ces avertissements.*

Comment installer DirectX 7.0a ?

Au cours de l'installation de *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*, le système détectera automatiquement DirectX. Si la version appropriée n'est pas installée, il vous sera demandé d'installer DirectX 7.0a à partir du CD de *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*. Nous vous recommandons de suivre les conseils du programme d'installation.

Si vous souhaitez installer DirectX 7.0a après l'installation de *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*.

1. Cliquez sur Démarrer dans la barre des tâches Windows, mettez rechercher en surbrillance, et cliquez sur fichiers ou dossiers...
2. Dans la boîte nomme : tapez dxsetup.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Assurez–vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte RECHERCHER, puis cliquez sur RECHERCHER MAINTENANT.

1. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône dxsetup dans la colonne Nom.

2. A l'apparition de la fenêtre d'installation de Microsoft DirectX 7.0a, cliquez sur oui pour accepter les accords de licence de Microsoft® puis cliquez sur reinstaller DirectX afin de terminer l'installation.

Vérifiez votre système !

Afin de vérifier si votre ordinateur est parfaitement compatible avec DirectX 7.0a, utilisez le programme de détection DirectX 7.0a après l'avoir installé.

1. Cliquez sur DEMARRER dans la barre des tâches de Windows. Puis, cliquez sur EXECUTER...

2. Dans la fenêtre de dialogue EXECUTER, tapez **dxdiag** puis cliquez sur OK.

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

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

Sur chacun de ces écrans, la section DRIVERS (PILOTES) vous indique si votre pilote est certifié par Microsoft comme étant compatible ou non avec DirectX 7.0a.

- Si vous obtenez : « CERTIFIED : YES » (CERTIFIE : OUI), alors votre périphérique est compatible DirectX 7.0a, et devrait fonctionner correctement avec *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*.
- Si vous obtenez « CERTIFIED : NO »(CERTIFIE : NON) alors votre périphérique n'est pas compatible DirectX 7.0a, et vous pourriez avoir des problèmes pour jouer à *Command & Conquer : Alerte Rouge 2*. Merci de consulter la rubrique des remarques au bas des onglets
- Les utilisateurs de Windows 98 peuvent aussi utiliser le bouton TROUBLESHOOT (DÉPANNAGE), dans l'onglet MORE HELP (AIDE SUPPLEMENTAIRE) . En principe, des pilotes compatibles DirectX 7.0a mis à jour sont disponibles chez le fabricant du périphérique, ce qui vous permettra de jouer à *Command & Conquer : Alerte Rouge 2* sans aucun problème. Dans ce cas, nous vous suggérons de contacter le fabricant du périphérique et de lui demander les pilotes compatibles DirectX 7.0a les plus récents

Vous pouvez normalement vous les procurer sur le site Internet du fabricant, ou grâce à sa ligne d'assistance technique.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est IMPERATIF que vous vous procuriez les informations suivantes AVANT d'appeler notre service consommateurs. N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.

2. Les spécifications techniques de votre machine.

Marque et vitesse du processeur
Quantité de mémoire RAM
Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM
Marque de la carte son
Marque de la carte vidéo
Marque de la carte réseau (le cas échéant)
Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible
Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)
Joystick et carte (le cas échéant)
Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur Poste de travail.

2. Faites un clic gauche sur Propriétés.

3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : *Windows® 95/Windows®98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.*

4. Cliquez ensuite sur Gestionnaire de périphériques.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu
- Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.
La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, vous en aurez besoin par la suite.
Faites un double-clic gauche sur Poste de travail puis agrandissez la fenêtre.

3. Faites un clic gauche sur le disque dur (C:\) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, nous pourrons vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00 ou à l'adresse suivante : Electronic Arts france, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour obtenir des soluces, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08-36-68-55-15 (2,23 FF/minute). Pour nous contacter par voie électronique :
E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com
FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.
CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.
CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.
CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.
Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.
Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :
Electronic Arts France, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex
Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.
Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.
Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

© 2000 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Alerte Rouge, Westwood Studios et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios™ et EA GAMES™ sont des marques d'Electronic Arts Inc.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

EA GAMES™

NUMERO DE SERIE : 026610-809879-581626-3248

WWF08903208M

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France