

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

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

Vérification des spécificités du système

Veillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.

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

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

Avant de commencer à jouer

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

- Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez FERMER, DESACTIVER ou l'option équivalente.
- Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC.

Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

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

Le jeu plante ou se bloque ?

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

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

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

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

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

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

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

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

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

Windows 98/ME

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

Windows 2000/XP Professionnel

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

Windows XP Familial

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

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

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

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98;

Windows® Me)

- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

EXPERTS : PAS D'ISSUE PROCHAINE A LA CRISE PETROLIERE

Alors que le prix du brut a atteint hier le nouveau record de 75,30 \$ le baril, un nouveau rapport du Groupe des producteurs énergétiques américains dévoile aujourd'hui qu'il ne se dessine aucune issue à la crise pétrolière actuelle et appelle de nouveau la Maison Blanche à intervenir.

Ce rapport rappelle les raisons désormais bien connues de cette crise : la croissance rapide de la demande épuise tout aussi rapidement les réserves mondiales, comme le confirment les chiffres. L'an dernier, la consommation mondiale a connu une augmentation record de 6 % (par rapport à l'année précédente), les ventes de voitures ont augmenté de 4 % et les investissements mondiaux en matière d'énergie alternative ont diminué pour la quatrième année consécutive, passant de 370 milliards de dollars l'an dernier à 352 milliards cette année.

Selon ce rapport, l'origine essentielle de la crise repose sur l'assèchement des champs pétroliers du Moyen-Orient, mais les américains portent également une part de responsabilité - leur passion pour les 4x4 gourmands demeure considérable - et les pays en développement se sont également découvert une soif certaine pour l'or noir. La Chine, en particulier, appuie son expansion économique sur le pétrole.

Tout le monde, semble-t-il, a besoin de pétrole. Et tandis que la demande augmente, l'offre diminue. Les compagnies énergétiques ont considérablement réduit leurs quotas de production. Leurs raisons sont variées : certaines invoquent l'épuisement des réserves, d'autres le coût croissant de l'extraction sur des gisements en diminution. En dernière analyse, cependant, toutes

se rejoignent sur un point : elles déclarent que le pétrole commence à manquer.

A quoi peut-on s'attendre ? A rien de bon, si l'on en croit l'histoire. La crise pétrolière des années 1970 a eu des effets dévastateurs. A l'époque, la Libye a fait passer, du jour au lendemain, le prix du pétrole de 4,90 \$ à 8,25 \$ le baril. Plusieurs pays du Moyen-Orient ont voté un embargo sur les livraisons pétrolières aux Etats-Unis et effectivement fermé le robinet. Les pays de l'OPEP ont formé un front uni qui a mis en situation délicate l'ensemble de la communauté internationale. La hausse des prix pétroliers et les longues files d'attente aux pompes n'ont été que la partie émergée de l'iceberg. L'embargo a entraîné à la fois une inflation galopante et une récession généralisée. Il a fallu à l'économie américaine des années pour s'en remettre.

Pourtant, la crise des années 1970 n'était qu'artificielle. L'OPEP a décidé de cesser de produire pour des motifs politiques. La marchandise existait ; ceux qui la contrôlaient refusaient simplement de nous la vendre. Une fois la tourmente politique calmée, le pétrole coula de nouveau.

La crise actuelle ne sera pas résolue par une politique d'apaisement. Cette fois, pas de cheikh en colère assis sur un puits de pétrole et refusant de vendre sa marchandise. Le problème est bien plus grave : les hommes du pétrole ne peuvent pas vendre ce qu'ils n'ont pas.

Voir Experts page 3

SOMMAIRE

POUR COMMENCER.....	3
FICHIER README (LISEZ-MOI)	3
MANUEL	4
INSTALLATION	4
MENU PRINCIPAL.....	5
ECRAN DE CONFIGURATION DE PARTIE	12
ECRAN DE COMBAT.....	12
COMMANDES DE SOURIS.....	13
MOUVEMENTS DE CAMERA	13
VOTRE ARMEE	14
VOTRE BASE.....	19
FINANCEMENT.....	21
COMBAT	22
REFERENCES DES UNITES ET BATIMENTS	25
CAPACITES SPECIALES DES UNITES	25
TASK FORCE TALON.....	32
US ARMY	46
CONSORTIUM.....	63
CREDITS.....	81
ASSISTANCE TECHNIQUE	85
RACCOURCIS CLAVIER.....	86

Experts

Suite de la page 1

Le peu de brut présent sur le marché est vendu à des prix relevant du racket. Les compagnies énergétiques nient toute responsabilité dans l'augmentation des prix. Selon elles, l'économie mondiale a ruiné tous les efforts visant à maîtriser les prix. Selon cette logique, c'est la demande galopante des consommateurs qui est à l'origine des prix records.

Certains pourront se demander ce qu'il est advenu de la concurrence ? Les professeurs d'économie expliquent, dès les premiers cours, que les consommateurs bénéficient de la concurrence entre producteurs. Mais l'industrie pétrolière actuelle a beaucoup évolué depuis les années 1970. Les processus de fusion-acquisition ont transfiguré le marché. Des sociétés autrefois importantes sont devenues gigantesques. Historiquement, les compagnies pétrolières ont résisté à ce mouvement de consolidation car elles tenaient à conserver leur part du gâteau. Mais avec la diminution de la taille du gâteau, ces sociétés ont accepté, puis encouragé les fusions-acquisitions leur permettant de surnager en des temps

difficiles.

Le tableau est sombre. Mais une société, TransGlobal, se présente comme une lueur au bout du tunnel. Son PDG, Harold Kingman, a annoncé le mois dernier à Davos que sa société allait bientôt forer en Egypte. Les ingénieurs de TGE ont mis au point une nouvelle technologie capable, si les premiers résultats se confirment, d'accéder aux réserves égyptiennes considérées jusqu'ici comme trop coûteuses à extraire.

Dans le cadre d'un effort condamné par les autres conglomérats pétroliers comme relevant du dumping, TransGlobal vend son brut 10 % en dessous du prix communément pratiqué de 75 £ le baril. Les traders de TGE sont persuadés qu'il est important de s'emparer dès maintenant des parts de marché en prévision du prochain engorgement pétrolier.

Ce scénario n'est pas sans danger. Si TransGlobal parvient à chasser du marché les autres compagnies pétrolières, la concurrence disparaîtra et, avec elle, les mécanismes régulateurs du marché assurant la concurrence sur les prix.

Mais ceci relève du problème théorique. La crise actuelle est bien réelle.

POUR COMMENCER

FICHER README (LISEZ-MOI)

Le DVD-ROM d'*Act of War: Direct Action™* contient un fichier ReadMe (Lisez-Moi) présentant l'accord de licence et les informations les plus récentes à propos du jeu. Nous vous invitons fortement à prendre le temps de consulter ce fichier afin de tirer profit des modifications apportées après la mise sous presse du présent manuel.

Pour consulter le fichier ReadMe, double-cliquez sur son icône situé dans le répertoire *Act of War: Direct Action* de votre disque dur (généralement C:\Program Files\Atari\Act of War). Il est également possible de consulter le fichier ReadMe en cliquant sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows® puis en sélectionnant Programmes, Atari, Act of War et en cliquant enfin sur le fichier ReadMe.

MANUEL

Le disque de jeu de ce produit contient également une version électronique du manuel au format .pdf, le logiciel Adobe Acrobat Reader 6 (permettant de consulter le manuel au format .pdf) et un fichier de guide d'installation expliquant comment accéder à ces fonctions et les exploiter. Pour consulter le guide d'installation, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® puis sélectionnez Programmes, Atari, *Act of War: Direct Action* et enfin Guide d'installation.

INSTALLATION

1. Lancez Windows® 2000/XP.
2. Insérez le disque d'*Act of War: Direct Action* dans le lecteur de DVD-ROM.
3. Si la fonction d'exécution automatique (AutoPlay) est activée, un écran de titre devrait s'afficher. Si AutoPlay est désactivé ou si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® puis sur Exécuter... Tapez D:\Setup et cliquez sur OK.
Remarque : si une lettre autre que D: est affectée à votre lecteur de DVD-ROM, utilisez la lettre appropriée.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation d'*Act of War: Direct Action*.
5. Une fois l'installation achevée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® et sélectionnez Programmes/Atari/Act of War/Act of War: *Direct Action* pour lancer le jeu. Il est également possible de lancer le jeu en cliquant sur l'icone d'*Act of War: Direct Action* situé sur le bureau de Windows®.

Remarque : le disque d'*Act of War: Direct Action* doit se trouver dans le lecteur de DVD-ROM pour jouer.

Installation de DirectX®

Act of War: Direct Action nécessite DirectX® 9.0c (ou version ultérieure) pour fonctionner correctement. Si DirectX® 9.0c (ou version ultérieure) n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur "Yes" (Oui) pour accepter l'accord de licence de DirectX® 9.0c. Ceci lancera l'installation de DirectX® 9.0c.

MENU PRINCIPAL



Le menu principal s'ouvre automatiquement au lancement du jeu.

Profil : pour afficher et gérer le(s) profil(s) de joueur, créer de nouveaux profils, supprimer les profils obsolètes et consulter les stats et records.

Opération : pour jouer la campagne d'*Act of War: Direct Action*.

Engagement : Pour lancer une partie de type Escarmouche face à des adversaires IA.

Charger : pour charger une partie sauvegardée d'*Act of War: Direct Action*.

Réseau : pour créer ou rejoindre une partie en réseau local (LAN).

En ligne : pour créer ou rejoindre une partie sur Internet via GameSpy.

Options : pour configurer les paramètres d'*Act of War: Direct Action*.

Crédits : pour consulter les crédits du jeu.

Quitter vers le bureau : pour quitter *Act of War: Direct Action*.

Profil



Sélectionnez Profil dans le menu principal pour gérer les profils de joueur. Les profils existants sont présentés sur la partie droite de l'écran.

Sélect. : pour activer le profil sélectionné.

Nouveau : pour créer un nouveau profil.

Supprimer : pour supprimer le profil sélectionné.

Annuler : pour revenir au menu principal.

Modifier : pour modifier le profil sélectionné.

Médailles : Pour consulter les récompenses attribuées au profil sélectionné.

Opération (solo)



Sélectionnez Opération dans le menu principal pour jouer la campagne d'*Act of War: Direct Action*.

Nouvelle campagne : Commencer une nouvelle campagne solo.

Sélection de chapitre : Entrer dans un chapitre choisi. **Remarque** : Comme pour un livre ou un DVD, vous pouvez accéder aux chapitres d'*Act of War* dans n'importe quel ordre, mais jouer la campagne solo dans le désordre risque de gâcher l'histoire.

Continuer campagne : Charger la dernière partie sauvegardée automatiquement.

Annuler : Revenir au menu principal.

ASTUCE

Niveaux de difficulté

A chaque fois que vous lancez un nouveau chapitre de la campagne solo, vous pouvez définir votre niveau de difficulté : Normal (pour la plupart des joueurs), Avancé (pour les joueurs expérimentés) et Expert (pour des joueurs maîtrisant Act of War : Direct Action). Vous pouvez aussi changer le niveau de difficulté n'importe quand via le menu pause. Les changements de niveau de difficulté n'affectent que le profil actif.

Sélection de chapitre



Lancer : Sélectionner le chapitre que vous désirez jouer en cliquant sur son icône vidéo, puis sur "Lancer" pour commencer (vous pouvez aussi double-cliquer l'icône vidéo). Pour accéder à une autre fourchette de chapitres, cliquez sur "1-8", "9-16" etc.

Annuler : Revenir au menu principal.

Engagement (solo)

Engagement est le mode Escarmouche en solo permettant de s'entraîner contre l'IA. Cliquer ici vous amènera à l'écran de configuration de partie (voir page 10) d'où vous rejoindrez directement la partie.

Charger



Sélectionnez Charger dans le menu principal pour charger ou supprimer des parties sauvegardées.

Réseau (multijoueur)



Sélectionnez Réseau dans le menu principal pour créer ou rejoindre une partie en réseau local.

Créer : pour créer une partie en réseau ; cliquer ici vous amènera à l'écran de configuration de partie (voir page 10) où vous pourrez choisir le nombre d'adversaires, les équipes, la carte et le degré de difficulté des adversaires IA.

Rej. : pour rejoindre une partie en réseau local existante.

Actual. liste : pour actualiser la liste présentant l'ensemble des parties en réseau local.

Annuler : pour revenir au menu principal.

ASTUCE

Bien débiter en modes Engagement et multijoueur

Avec de la pratique, vous arriverez rapidement à trouver le meilleur moyen de vaincre l'adversaire dans les modes engagement et multijoueur. Voici quelques conseils pour vous aider à débiter :

- 1. Construire une raffinerie :** Pour des rentrées d'argent régulières et fiables, construisez une raffinerie près d'un derrick (existant). Construisez deux citernes supplémentaires pour accroître la vitesse d'extraction du pétrole.
- 2. Construire une caserne :** Recrutez des unités terrestres pour patrouiller les environs et protéger votre base.
- 3. Attaquer ou défendre :** Faites le choix décisif dès le début. Attaquez l'adversaire immédiatement avec des troupes légères ou commencez par construire une solide défense pour vous protéger d'une attaque ennemie rapide.
- 4. Argent ou conquête :** Choisissez entre capturer des puits de pétroles supplémentaires ou attaquer un adversaire.

En ligne (multijoueur)



Sélectionnez En ligne dans le menu principal pour créer ou rejoindre une partie sur Internet par le biais de GameSpy. En entrant dans cette zone, vous devrez vous connecter à votre compte ou créer un nouveau compte GameSpy.

Fort Irwin : Fort Irwin est le camp d'instruction de l'US Army situé dans les montagnes séparant la Californie du Nevada. C'est ici que vous vous rendrez si vous désirez vous entraîner face à des adversaires en ligne sans que votre classement n'en soit affecté.

Une fois à Fort Irwin, en plus de pouvoir discuter ainsi que créer et gérer vos listes d'amis, vous aurez le choix de créer une nouvelle partie ou de rejoindre une partie disponible (voir "Réseau" ci-dessus).



Central opérations : pour mettre votre talent à l'épreuve d'une partie classée. Chaque partie terminée dans ce mode, gagnée ou perdue, vous rapportera des points d'expérience qui affectent votre classement. Plus l'ennemi est redoutable, plus vous gagnez de points ! Une fois dans le Central opérations, en plus de pouvoir discuter ainsi que créer et gérer vos listes d'amis, vous pourrez rejoindre une partie générée aléatoirement qui correspond à vos critères en termes de nombre et de type d'adversaires : 1 contre 1, 2 contre 2 ou 4 joueurs chacun pour soi.

Annuler : pour revenir au menu principal.

Options



Sélectionnez Options dans le menu principal pour régler les préférences vidéo et audio.

Paramètres vidéo

Résolution : pour définir la résolution d'affichage d'*Act of War: Direct Action*. Une résolution élevée peut réduire les performances sur une machine d'entrée de gamme.

Eclairage : pour définir les détails d'éclairage (de faibles à très élevés). Si vous rencontrez des problèmes de performances, tentez de réduire les détails d'éclairage.

Textures : pour définir les détails des textures (de faibles à élevés). Si vous rencontrez des problèmes de performances, tentez de réduire la résolution des textures.

Pointeur : choisissez un petit ou un grand pointeur, selon votre préférence.

Paramètres son

Général : pour régler le volume général des sons du jeu.

Musique : pour régler le volume de la musique.

Effets sonores : pour régler le volume des effets sonores.

Pilotes audio : sélectionnez Stéréo si vous avez un système standard ou 3D si vous possédez un système surround.

Paramètres jeu

Niveau de difficulté : choisissez entre trois niveaux de difficulté : Normal, Avancé ou Expert.

Mode clic souris : choisissez ce que la souris contrôle en montant ou en descendant, selon vos préférences.

Paramètres réseau

Si vous êtes derrière un routeur, vous devez cocher l'option "Activer port réseau". Ensuite, vous devez configurer un port forwarding pour les paquets UDP depuis votre routeur jusqu'au PC servant à jouer. Si le port par défaut 12222 ne vous convient pas ou si vous avez plus d'un PC derrière le même routeur, vous pouvez le modifier dans l'option "Activer port réseau". Pour plus d'informations sur la configuration de port forwarding, consultez la documentation de votre routeur ou allez sur <http://portforward.com>

ECRAN DE CONFIGURATION DE PARTIE



Lancer : pour lancer la partie (ce bouton n'est proposé qu'au joueur créant la partie ; les joueurs rejoignant la partie voient à la place un bouton "Prêt").

Annuler : pour revenir au menu précédent.

Adversaire : il est possible, pour les emplacements ouverts, de sélectionner un joueur IA ou de fermer l'emplacement à d'autres joueurs. Dans le cas des joueurs IA, il est également possible de définir leur degré de difficulté.

Couleur : pour choisir la couleur de chaque joueur.

Camp : pour sélectionner le camp à joueur parmi les trois disponibles - Task Force Talon, US Army ou Consortium.

Equipe : pour sélectionner les équipes des différents joueurs ; les joueurs disposant dans cette case du même chiffre ne s'attaqueront pas automatiquement.

Sél. théâtre : si vous êtes le créateur de la partie, vous pourrez sélectionner la carte à employer.

Ca suffit !

La crise fait rage à la pompe

Ces jours-ci, Allison McCabe de Dallas n'en croit pas ses yeux.

"C'est cassé ou quoi ?" dit-elle en tapotant le compteur de la pompe à essence. "Ce n'est pas possible."

Et pourtant c'est vrai : la somme à payer s'élève à 147 \$. Pour un plein.

Allison secoue la tête en riant : "A ce compte-là, ma voiture va me coûter plus cher que le prêt de ma maison !"

Dans tout le pays, les automobilistes sont confrontés à la même constatation. Et cela ne les fait pas rire. Le prix de l'essence continue à grimper comme une fusée. Les conducteurs attendent au volant pendant des heures pour faire le plein - quand ils peuvent acheter de l'essence : 65 % des stations annoncent en effet que leurs cuves ont été vides au moins une fois la semaine dernière.

Il est clair que les Etats-Unis connaissent



la plus importante crise énergétique depuis celle des années 1970. Et encore, c'était moins grave à l'époque... Pendant la présidence de Carter, les prix ont considérablement augmenté.

Voir Stop page 11

Stop

Suite de la page 10

mais ils ont fini par se stabiliser. La communauté internationale s'est entendue pour résoudre la crise. En quelques années, le souvenir de la crise des années 1970 s'est estompé et les Américains ont retrouvé leur luxueux mode de vie.

Aujourd'hui, une telle solution semble improbable, voire impossible. Les prix continuent de grimper et ne semblent pas vouloir s'arrêter.

Cette crise fait boule de neige dans tous les secteurs de l'économie. Les compagnies de transport routier ne peuvent plus se permettre de faire circuler autant leurs camions que par le passé. Ceci limite les livraisons de marchandises aux commerçants, en particulier les grandes surfaces telles que Costco et Sam's Club. Ces changements pèsent lourdement sur les denrées périssables, en particulier les produits frais. Industriels et distributeurs déclarent qu'ils n'ont pas d'autre choix que de reporter l'augmentation des coûts sur le consommateur. Ceci explique pourquoi les poivrons rouges se vendent maintenant 17 \$ le kilo.

Face à cette nouvelle réalité, les Américains modifient considérablement leur style de vie et leur ventilation des dépenses. Les voyages d'été en voiture ne sont plus qu'un souvenir. Les gens ont pratiqué des coupes sombres dans leurs dépenses domestiques. Les couples comme Scott et Kristin Laing de San Diego ne s'offrent plus de dîners au restaurant en amoureux sans leurs deux fils Jake et Elroy. "Quand on ne peut plus s'offrir de baby-sitter, plus question de penser à un souper romantique !", déclare Scott.

De telles anecdotes sont largement confirmées par les statistiques gouvernementales. La

Réserve fédérale indique que les dépenses superflues ont diminué de 42 % au cours des douze derniers mois.

Certains analystes craignent qu'une telle chute précipite l'économie américaine, déjà en situation précaire, dans une spirale infernale dont elle pourrait ne pas se relever.

D'autres observateurs sont plus optimistes. Les écologistes, en particulier, estiment que la situation actuelle ne présente pas que des inconvénients. Lorsque moins de véhicules circulent sur les routes, la quantité de polluants libérés dans l'atmosphère diminue également. Certains consommateurs franchissent le pas et achètent une voiture électrique. Lailee Mendelson, porte-parole de Honda, déclare que la société a ressenti un immense intérêt du public envers ses voitures hybrides.

Plus important, les Américains commencent à modifier leurs vieilles - et destructives selon certains - habitudes. Le covoiturage est de nouveau en vogue. Les transports en commun également. Le taux d'occupation du métro de Washington DC a augmenté de 73 % au cours des six derniers mois. Les bus sont remplis aux heures de pointe. Et les vélos ne se sont jamais aussi bien vendus.

Certains, comme Brad Miller d'Atlanta (Géorgie) voient certains avantages à ce nouveau mode de vie. Il se rend désormais au travail à vélo, soit une distance de vingt-cinq kilomètres par jour. Et il a perdu près de cinq kilos depuis le mois de juin. "Pas mal, non ?", déclare-t-il. "Je n'ai jamais perdu autant de poids quand je fréquentais mon club de gym !"

M. Miller ne fréquente plus sa salle de sport. Il ne peut plus se l'offrir...

INSTRUCTION ELEMENTAIRE

En mode Opération, vous pourrez jouer tous les chapitres dans un ordre quelconque, mais il est recommandé de les jouer dans l'ordre prévu lors de vos premières parties. Suivre l'ordre des missions vous permettra de vous familiariser avec les fondements du gameplay, en particulier la sélection et le déplacement des unités, le combat, la construction de bâtiments et bien d'autres aspects du jeu.

ECRAN DE COMBAT



Fenêtre d'action

Cette fenêtre présente l'ensemble des actions que peut accomplir une unité ou structure, notamment l'attaque, l'arrêt, l'embuscade et la garde (voir "Action des unités", p. 25). Elle affiche également les options des structures telles que la construction et l'amélioration.

Jauge

Cette jauge affiche l'état de vos finances (voir "finances", p. 21) et votre situation énergétique (voir "Energie", p. 19).

Fenêtre d'infos

Cette fenêtre contient des informations relatives à l'unité ou structure sélectionnée : santé, situation, file de production et unités embarquées.

Panneau des aéronefs et armes tactiques

Ce panneau permet d'appeler des frappes aériennes et d'employer des armes tactiques (voir "Appui aérien", p. 23). Il n'est disponible que si vous possédez au moins l'un de ces deux types de matériels.

Contrôle de suivi aérien

Cliquez ici pour suivre un appareil en route vers sa cible ; des clics consécutifs permettent de faire défiler les appareils.

Mini-carte

La mini-carte présente le terrain, les structures et unités, le brouillard de la guerre et les objectifs.

Sélection de constructeur au repos

Ceci sélectionne l'une de vos unités de construction actuellement inutilisées ; des clics consécutifs font défiler les unités de ce type.

Placement de balise (parties multijoueurs seulement)

Cliquez ici puis sur la carte pour mettre en place une balise sur la mini-carte. Elle ne sera visible que des autres membres de votre équipe. Cette fonction permet de coordonner les attaques ou de communiquer des objectifs.

Discussion

Cliquez ici pour ouvrir un canal de discussion et taper un message destiné à tous les autres joueurs dans une partie multijoueur. Vous pouvez aussi le faire en appuyant sur la touche **entrée**. Si vous désirez envoyer un message privé à vos équipiers, sélectionnez "ligne sécurisée", Sélectionnez "Fréquence ouverte" si vous voulez que tous les joueurs puissent voir votre message. Pour envoyer le message et fermer le canal de discussion, cliquez sur le bouton "Envoyer" ou appuyez à nouveau sur la touche entrée.

Centrage sur PC

Pour centrer la carte sur votre bâtiment PC.

Affichage de la liste des joueurs (multijoueurs) ou des objectifs (en solo)

Dans une partie multijoueurs, cliquer ici ouvre une fenêtre affichant la liste des joueurs et leur condition. En mode solo, cet élément est remplacé par un bouton Objectifs permettant d'afficher la liste des objectifs de la partie.

Pause (parties en solo seulement)

Ceci met le jeu en pause et permet de sauvegarder la partie actuelle, de charger une partie sauvegardée, que quitter la partie en cours ou de modifier les options vidéo (dans le cas d'une partie multijoueur, les seules possibilités disponibles sont la reddition et la poursuite de la partie).

COMMANDES À L'AIDE DE LA SOURIS

La plupart des commandes utilisent la souris. En règle générale, un clic gauche sur un bâtiment ou unité le sélectionne et un clic gauche sur un bouton émet un ordre (d'attaque, par exemple). Un clic droit émet généralement un ordre (de déplacement, par exemple), aux unités sélectionnées (il peut n'y en avoir qu'une) ou définit un point de rassemblement de bâtiment.

COMMANDES DE BASE

Clic gauche – Sélection de bâtiment ou d'unité/clic sur bouton de l'interface

Rotation de la roulette de la souris – Zoom avant/arrière

Clic sur la roulette de la souris + déplacement de la souris à gauche/droite – Rotation de la caméra

Déplacement de la souris au bord de l'écran – Défilement de la carte

EN CAS DE BÂTIMENT/UNITÉ SÉLECTIONNÉ

Clic droit sur la carte – Déplacement d'unité(s)/définition de point de rassemblement de bâtiment

Clic droit sur l'une de vos unités – Embarquement/réparation/soins

Clic droit sur un bâtiment neutre ou vous appartenant – Entrée/réparation

Clic droit sur une unité ennemie – Attaquer/Capture de prisonnier(s)

Clic droit sur un bâtiment ennemi – Attaque de ce bâtiment

SUR LA MINI-CARTE

Clic gauche – Recentrage de la carte

Clic droit – Déplacement de l'unité sélectionnée à destination

Vous trouverez page 88-89 la liste complète des commandes clavier.

DÉPLACEMENT DE LA CAMÉRA

Pour faire défiler la carte, amenez le pointeur de la souris sur un bord de l'écran. Pour faire pivoter la caméra, cliquez sur et maintenez enfoncée la roulette de la souris et déplacez la souris vers la gauche ou la droite. Pour zoomer vers l'avant ou l'arrière, faites tourner la roulette de la souris.

La touche ' (apostrophe) active la caméra de poursuite et centre la vue sur les unités sélectionnées. La touche **Espace** recentre la vue du champ de bataille sur le lieu de la dernière alerte. La touche **Retour** arrière centre l'affichage sur votre bâtiment de PC.

VOTRE ARMEE

Constitution d'unités

Dans le cadre de la campagne en solo, tous les chapitres comprennent une poignée d'unités initiales et de nouvelles unités et options apparaîtront au fil de la campagne.

En revanche, lors des parties multijoueurs ou de type Escarmouche contre l'IA, vous devrez recruter une force de combat en commençant par établir une base dont les bâtiments vous permettront de constituer de nouvelles unités et de recueillir les ressources nécessaires à leur paiement. Pour plus de détail, reportez-vous à la rubrique "Votre base", p. 18.

Transmission d'ordres aux unités

Déplacement

Sélectionnez une unité en cliquant sur elle à l'aide du bouton gauche. Pour sélectionner plusieurs unités, il est possible de cliquer et, en maintenant le bouton enfoncé, d'étirer un rectangle autour d'un certain nombre d'unités sur le champ de bataille. Vous pourrez ajouter ou retirer des unités à un groupe sélectionné en maintenant enfoncée la touche **Maj** tout en cliquant à l'aide du bouton gauche.

ASTUCE

Déplacement ou attaque

Déplacement est un mode de déplacement normal, utilisé pour ordonner à une unité d'atteindre sa destination à tout prix, c'est-à-dire en ignorant les attaques ennemies.

Attaque est un mode de déplacement offensif/prudent, utilisé pour envoyer une unité vers sa destination en attaquant tout ennemi en vue.

Le plus rapide pour que des unités ayant reçu un ordre de **déplacement** ripostent, c'est de leur donner un ordre de halte, auquel cas elles s'arrêteront et ouvriront le feu sur l'ennemi le plus adéquat à portée. Les armes antichar sur les chars, l'infanterie contre l'infanterie, etc. Une fois qu'elles sont engagées, vous pouvez assigner les cibles manuellement pour gagner l'avantage.

Tous les véhicules sont capables de tirer en mouvement. La différence entre déplacement et attaque, c'est qu'en attaque, le véhicule s'arrêtera pour tirer et combattra jusqu'à la destruction de sa cible avant de repartir. En déplacement toutefois, il se contentera de passer en tirant sur l'ennemi.

Il est possible de sélectionner toutes les unités d'un type donné présentes à l'écran en double-cliquant sur une unité ou en appuyant sur la touche **Ctrl** tout en cliquant sur une unité à l'aide du bouton gauche.

Pour amener les unités sélectionnées en un autre endroit du champ de bataille, cliquez à l'aide du bouton droit sur le lieu souhaité. Il est possible de transmettre aux unités d'autres ordres (d'attaque, de défense ou d'embuscade, par exemple) en cliquant sur les boutons de la fenêtre d'action. Différents boutons s'afficheront selon le type d'unité sélectionné. Amener le pointeur de la souris sur un bouton entraînera l'affichage d'une info-bulle décrivant la fonction de ce bouton et les commandes clavier associées. Vous trouverez pages 88-89 la liste complète des commandes clavier.

Si vous transmettez un ordre de déplacement à un groupe hétérogène d'unités, le groupe adoptera la vitesse de l'unité la plus lente.

Défense

En transmettant à une unité un ordre de défense, celle-ci restera sur place et attaquera automatiquement toute unité adverse pénétrant dans sa "zone de défense" (telle qu'indiquée par le pointeur de la souris lors de l'émission de l'ordre). Si vous transmettez un ordre de défense à une unité de type constructeur, elle s'occupera automatiquement de réparer tous les bâtiments endommagés de la zone de défense.

Création de groupes

Il est possible, lorsque plusieurs unités sont sélectionnées, d'affecter à ce groupe un raccourci en appuyant à la fois sur la touche Ctrl et sur une touche de chiffre (1 à 0). Pour sélectionner par la suite ce groupe, il suffira d'appuyer sur la touche numérique qui lui a été affectée. Si vous appuyez une seconde fois sur la touche numérique, vous centrerez l'affichage sur le groupe d'unités en question. Remarque : il est possible d'affecter ainsi des raccourcis à des bâtiments et unités individuels.

Définition de points de passage

Pour définir des points de passage destinés à l'unité ou au groupe sélectionné, maintenez enfoncée la touche Maj tout en cliquant à l'aide du bouton droit sur le champ de bataille.

ASTUCE

Ordre de suivi

Si vous donnez à une unité (ou un groupe d'unités) un ordre de déplacement ayant pour cible une autre de vos unités, elle suivra cette dernière comme si elle avait reçu un ordre d'attaque. Ceci est particulièrement utile quand vous voulez éviter des embuscades antichar par exemple : ordonnez à vos chars de suivre l'infanterie, qui sera alors prise pour cible lors de l'embuscade à la place de vos précieux blindés.

Points de rassemblement de bâtiment

Sélectionnez un bâtiment et cliquez à l'aide du bouton droit sur la carte à l'endroit où vous souhaitez rassembler les renforts constitués par le bâtiment en question. Une ligne blanche matérialisera le trajet jusqu'au point de rassemblement indiqué par un drapeau.

Entrée dans un bâtiment ou véhicule

Pour qu'un soldat pénètre dans un bâtiment ou véhicule, sélectionnez-le puis amenez le pointeur de la souris sur l'endroit où vous souhaitez le voir entrer. Lorsque le pointeur se transforme en flèches pointant vers une porte qui s'ouvre et se ferme, cliquez à l'aide du bouton droit et l'unité entrera (dans la limite de la capacité du bâtiment ou véhicule). Il est également possible de sélectionner le véhicule, de cliquer sur le bouton d'embarquement puis de cliquer sur l'unité devant embarquer. Pour faire immédiatement sortir les unités contenues, sélectionnez le bâtiment ou véhicule et cliquez sur le bouton de sortie/débarquement.

Protection/bâtiments



La plupart des unités d'infanterie peuvent pénétrer dans un bâtiment par un point spécifique situé au rez-de-chaussée. Une fois à l'intérieur, une unité rejoindra automatiquement un emplacement disponible en fenêtre. Si tous les emplacements en fenêtre (8, voire moins selon la taille du bâtiment et les dégâts subis) sont occupés, aucune nouvelle unité amie ne pourra pénétrer dans le bâtiment. Les unités se déplacent automatiquement entre les emplacements de fenêtre d'un bâtiment afin de se disperser et de couvrir toutes les menaces potentielles avec un potentiel équivalent.

Peuvent entrer dans les bâtiments

Voici les unités qui peuvent entrer dans les bâtiments et y combattre. Les étoiles indiquent la puissance relative en combat rapproché (lors de l'attaque ou de la défense de bâtiments). Les unités sans étoile ne peuvent pas combattre dans un bâtiment.

Task Force Talon : Commando Task Force****, Sniper Cal.50*, personnel non combattant

Armée US : Soldats d'élite Delta Force****, US marine***, missile Javelin, sniper, personnel non combattant

Consortium : Soldat camo optique****, soldat AK 74**, soldat RPG7*, soldat SA7 grail, soldat mortier MM1, personnel non combattant

Pour faire entrer une unité dans un bâtiment, sélectionnez une unité puis cliquez à l'aide du bouton droit sur le bâtiment souhaité. Pour la faire sortir, sélectionnez le bâtiment et cliquez sur l'unité dans la fenêtre d'information (cette unité se placera immédiatement à droite du point d'entrée/sortie du rez-de-chaussée) ou cliquez sur le bouton d'action d'évacuation immédiate (toutes les unités se rassembleront autour du point de sortie, au rez-de-chaussée).

Toute unité se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment est protégée contre les attaques des unités situées à l'extérieur jusqu'à la destruction de son emplacement de fenêtre. Un emplacement de fenêtre détruit ne peut plus être utilisé par une unité et toute unité située à l'intérieur de la fenêtre est détruite. Les unités ne peuvent pas pénétrer dans les bâtiments entièrement détruits.

Il est possible d'ordonner à des unités d'infanterie de pénétrer dans un bâtiment occupé par des fantassins ennemis et de le nettoyer sans l'endommager. Vous pourrez aussi ordonner à certaines unités d'infanterie spécialisées de tirer au fusil à lunette sur des ennemis dissimulés dans un bâtiment. La protection que fournit généralement un bâtiment n'a aucun effet face à un sniper.

Issues sur les toits

La plupart des bâtiments disposent également d'un point d'entrée/sortie réservé aux unités d'infanterie légère, soit à partir du sol (en émettant un ordre de déplacement jusqu'au toit), soit par hélicoptère. Le toit fournit aux unités d'infanterie une ligne de vision étendue. Une unité située sur un toit est également plus difficile à apercevoir depuis le sol et est capable de donner l'assaut contre le bâtiment avec des pertes réduites en approche.

Santé & soins

Une unité touchée voit sa barre de santé se réduire. Une unité est considérée comme légèrement blessée tant qu'elle n'a pas subi plus de 90 % de dégâts. Lorsque sa santé tombe en dessous de 10 %, elle est considérée comme gravement blessée et perd toute capacité de déplacement et de combat. La santé influe sur la vitesse de déplacement de toutes les unités, mais pas sur la capacité de combat tant qu'une unité n'est pas gravement blessée.

Remarque : vous pouvez automatiser les soins pour les unités soignantes en utilisant l'ordre de défense.

US Army



Les soldats américains légèrement blessés sont automatiquement soignés à proximité d'un hélicoptère sanitaire Black Hawk ou d'un hôpital de campagne. Un soldat gravement blessé peut être évacué de deux manières : soit en faisant atterrir un hélico Black Hawk à côté de lui, soit en le sélectionnant et en cliquant sur le bouton d'action "Evasan". Lorsque vous ordonnerez au Black Hawk de regagner l'hôpital de campagne, ses patients y seront soignés et pourront reprendre le combat après quelque temps.

ASTUCE

Capacité de soins

US Army – Black Hawk sanitaire, hôpital de campagne

Task Force Talon – Centre de soin nano-ondes

Consortium – BMM-1, camp de prisonniers

Consortium



Les soldats du Consortium légèrement blessés sont automatiquement soignés à proximité d'un véhicule BMM-1 ou d'un camp de prisonniers. Un soldat gravement blessé est automatiquement embarqué à bord d'un BMM-1 venant se placer à côté de lui ou en le sélectionnant et en cliquant sur le bouton d'action "Evasan". Une fois ramené au camp de prisonniers, chaque patient sera échangé contre son coût de déploiement, permettant de constituer de nouvelles unités.

Task Force Talon



Les soldats de la Task Force Talon sont tous équipés de tenues nanotechnologiques soignant et stabilisant les fonctions corporelles endommagées. Cette technologie nécessite en revanche d'importantes quantités d'énergie transmises à distance sous forme d'ondes.

Pour soigner un soldat de la Task Force Talon blessé, sélectionnez le centre de soins par nano-ondes, cliquez sur le bouton d'envoi de nano-ondes de soins puis définissez la zone de soins sur le sol. Il est également possible d'acheminer un soldat blessé à proximité d'un centre de soins pour le soigner.

Réparation des véhicules



Un véhicule pourra être réparé dans un centre de réparation approprié tant que sa santé n'aura pas atteint la valeur zéro (il est alors détruit).

Pour réparer un véhicule américain, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton d'Evasan (ou cliquez à l'aide du bouton droit sur le dépôt de réparation). Un Sikorsky de réparation s'approchera, le ramassera et le ramènera au dépôt de réparation. Il est également possible de ramener par ses propres moyens un véhicule endommagé à proximité du dépôt de réparation.

Pour réparer un véhicule du Consortium ou de la Task Force, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton d'Evasan. Selon son appartenance, un V22 ou un VLTT de réparation s'approchera, le ramassera et le ramènera au dépôt de réparation. Il est également possible de ramener par ses propres moyens un véhicule endommagé à proximité d'une plate-forme ADAV (aéronef à décollage et atterrissage vertical) ou d'un V22 de réparation au sol (pour le Consortium) ou d'un centre atelier & logistique ou d'un VLTT de réparation à l'arrêt (dans le cas de la Task Force Talon).

Les avions sont automatiquement réparés entre les missions. Les hélicoptères doivent se poser à proximité d'un bâtiment ou unité de réparation.

La plupart des véhicules détruits laisseront derrière eux un ou plusieurs personnels non-combattants (conducteur/pilote). Ils pourront se déplacer comme des unités normales (mais lentement) mais ne pourront pas combattre. Ramener à votre PC l'un de vos personnels non-combattants rapporte 250 \$ et il est possible de capturer des personnels non-combattants ennemis.

ASTUCE

Capacité de réparation

US Army – Sikorsky de réparation, dépôt de réparation

Task Force Talon – VLTT de réparation, centre atelier & logistique

Consortium – V22 de réparation, plate-forme ADAV

VOTRE BASE

Construction d'une base

Pour constituer de nouvelles unités à expédier au combat, il est nécessaire de construire une base. Chaque bâtiment de la base répond à une fonction spécifique ou permet de constituer un type d'unité particulier. La construction de certains bâtiments fait l'objet de conditions préalables telles que l'existence d'un autre type de bâtiment.

ASTUCE

Unités de construction

US Army – Bulldozer

Task Force Talon – Drone constructeur

Consortium – Hélicoptère Mi-17 Hip de construction

Pour construire un bâtiment, sélectionnez votre unité de construction (bulldozer pour l'US Army, drone pour la Task Force Talon ou hélico Mi-17 Hip pour le Consortium) puis cliquez sur l'un des boutons de type de bâtiment. Le curseur se transformera pour indiquer la surface au sol du type de bâtiment considéré. Déplacez le bâtiment sur la carte jusqu'à ce qu'il s'affiche en vert et cliquez pour le mettre en place. Si le pointeur est affiché en rouge, cela signifie que le bâtiment ne peut pas être construit à l'endroit en question. Une fois la séquence de construction achevée, le bâtiment est opérationnel.

Il est possible d'ordonner à plusieurs unités de construction de travailler sur un même bâtiment, ce qui réduit le temps des travaux. Si la seule unité de construction oeuvrant sur un bâtiment est réaffectée à une autre tâche ou détruite, le chantier s'arrêtera mais pourra être repris par la suite. Il est aussi possible d'annuler une construction en cours et de récupérer les fonds correspondants.

Notez que vous pourrez ordonner à une unité de construction de bâtir une série de bâtiments en maintenant la touche Maj enfoncée pendant l'émission des ordres de construction.

ASTUCE

Impossible de construire : pourquoi ?

Lorsque vous avez choisi de construire un bâtiment, vous verrez la silhouette du bâtiment et un "plan" vert ou rouge. Tant que le plan est vert, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris pour placer le bâtiment sur le terrain. S'il est rouge, il peut y avoir plusieurs explications :

- Vous ne pouvez construire que sur du terrain plat
- Vous ne pouvez pas construire sur d'autres bâtiments
- Les derricks doivent être érigés sur des nappes de pétrole
- Vous ne pouvez construire que sur les zones révélées de la carte
- Le Consortium ne peut construire qu'à proximité de ses autres bâtiments (sauf pour les derricks)
- La Task Force Talon ne peut construire qu'à proximité de son PC et de son Centre opérations avancé (COA)
- Le Camp de prisonniers et le Centre soins nano-ondes de la Task Force Talon sont des extensions respectives de la Caserne et du Centre de contrôle S.H.I.E.L.D. Afin de construire ces extensions, il doit y avoir un espace dégagé autour de ces bâtiments "mères". S'il n'y a pas de place, le bouton pour construire l'extension sera désactivé

Besoins énergétiques

Le fonctionnement des bases de l'US Army nécessite une certaine quantité d'énergie électrique. Pour obtenir le courant nécessaire, vous pourrez construire des générateurs.

Le Consortium (en condition clandestine) n'a aucun besoin en énergie, mais ne peut construire qu'autour d'un bâtiment existant. Une fois au grand jour, le Consortium doit disposer d'un approvisionnement énergétique assuré par la construction de réacteurs tokamaks.

La Task Force Talon ne présente aucune dépendance à l'égard de l'énergie électrique, mais ne peut construire et entretenir des bâtiments opérationnels qu'à proximité d'un centre d'opérations avancé ou d'un PC de Task Force Talon.

Amélioration des bâtiments et unités

Les améliorations sont obtenues grâce aux bâtiments. Comme dans le cas des unités, il existe des conditions préalables à l'acquisition d'améliorations et elles ont un coût. Il existe trois types d'améliorations :

- **Améliorations d'unités** : ces améliorations ne touchent qu'un seul type d'unité (par exemple, l'ensemble des chars M1A2 Abrams) ou toutes les unités d'une famille (par exemple, tous les avions). L'effet des améliorations est permanent et toutes les unités considérées actuellement sur le terrain et que seront produites par la suite.
- **Améliorations de bâtiments** : ces améliorations ne concernent généralement que les bâtiments où elles sont acquises, mais il arrive que tous les bâtiments de même type soient affectés. Elles augmentent généralement les capacités défensives d'un bâtiment.
- **Améliorations technologiques** : la plupart des améliorations technologiques sont construites dans le PC du joueur et déverrouillent des branches de l'arbre technologique (niveaux DEFCON pour l'US Army, situation clandestine/au grand jour pour le Consortium et technologies Shield & Drone pour la Task Force Talon), mais d'autres technologies influent sur les règles économiques du jeu.

Etat d'alerte (US Army)

Les niveaux DEFCON constituent les améliorations d'état d'alerte du PC de l'US Army. En début de partie, le PC US se trouve en DEFCON 3, ce qui ne permet au joueur d'accéder qu'à un nombre limité de bâtiments et d'unités élémentaires. Si vous possédez suffisamment de fonds et disposez des bâtiments nécessaires, vous pourrez passer en DEFCON 2 puis en DEFCON 1 afin d'accéder à des unités et améliorations plus puissantes.

Etat d'opération (Consortium)

L'état de discrétion (clandestin ou au grand jour) du Consortium se décide dans son PC. En début de partie, le PC du Consortium présente un profil clandestin, ce qui ne permet d'accéder qu'à un nombre limité de bâtiments et d'unités élémentaires.

Si vous possédez suffisamment de fonds et disposez des améliorations nécessaires, vous pourrez adopter le profil au grand jour afin d'accéder à des unités et améliorations plus puissantes.

Etat technologique (Task Force Talon)

L'état technologique du PC de la Task Force Talon détermine les unités et améliorations auxquelles vous avez accès. En début de partie, l'état technologique de la Task Force Talon se situe au niveau Champ de bataille, ce qui ne permet d'accéder qu'à un nombre limité de bâtiments et d'unités élémentaires.

Si vous possédez suffisamment de fonds et disposez des améliorations nécessaires, vous pourrez adopter l'état technologique Shield et/ou Drone afin d'accéder à des unités et améliorations plus puissantes.

Réparation de bâtiments

Il est possible de réparer un bâtiment endommagé (ou inachevé) en sélectionnant une unité de construction et en cliquant à l'aide du bouton droit sur ce bâtiment. Si vous transmettez à une unité de construction un ordre de défense, elle réparera automatiquement tous les bâtiments endommagés situés dans la zone de défense en commençant systématiquement par le bâtiment le plus proche du centre de la zone de défense.

Vente de bâtiments

Il est possible de vendre tout bâtiment que vous considérez comme inutile, c'est-à-dire irrécupérable après une attaque ennemie ou gênant la construction d'un autre bâtiment. La vente d'un bâtiment rapporte la moitié de son coût initial. Les bâtiments endommagés rapporteront moins, en fonction du volume de dégâts subis.

ASTUCE

Les drones de construction de la Task Force Talon sont de nouveau disponibles après la vente d'un bâtiment.

FINANCES

La constitution d'unités et la construction de bâtiments coûte de l'argent. Il est par conséquent indispensable de veiller à la santé de votre économie, en particulier lors des parties multijoueurs.

Il existe plusieurs moyens de récolter de des fonds :

Prisonniers – L'un des moyens de se procurer des fonds consiste à capturer des prisonniers de guerre. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Prisonniers de guerre", p. 22.

Pétrole – L'exploitation de champs pétrolifères représente le moyen le plus facile et le plus rapide de récolter des fonds. Construisez un derrick au-dessus d'un gisement pétrolier puis une raffinerie à proximité du derrick. La raffinerie générera un camion-citerne qui récupérera automatiquement le pétrole du derrick pour l'acheminer à la raffinerie.

Banques – Envoyez des unités d'infanterie occuper une banque afin de générer automatiquement des fonds.

Personnels non-combattants – Vous pourrez récupérer de l'argent en acheminant les personnels non-combattants (pilotes d'avions abattus, conducteurs de véhicules terrestres détruits et personnels ayant abandonné des bâtiments détruits) à votre PC. Dès qu'ils se trouvent à portée de tir d'une unité terrestre ennemie, les personnels non-combattants font automatiquement halte et se rendent ; ils sont également très lents et il peut être utile de les évacuer à bord de véhicules ou d'hélicoptères afin d'éviter leur capture.

ASTUCE

Le pétrole est une ressource susceptible d'épuisement ; s'il n'y a plus de pétrole, vous devrez vous rabattre vers d'autres sources de revenus.

Prisonniers de guerre



Les personnels non-combattants ennemis et unités gravement blessées ennemies peuvent être capturés. Ils deviennent alors des prisonniers de guerre constituant une source de revenus immédiate. Si vous disposez d'un bâtiment carcéral, ils continueront à générer des revenus à intervalles réguliers.

Seules certaines unités (Marines, Delta Force, commandos TFT, soldats AK74, snipers) sont en mesure de capturer des prisonniers.

Il existe deux moyens de capturer des prisonniers : cliquer à l'aide du bouton droit sur une unité ennemie lorsqu'une unité susceptible de la capturer est sélectionnée ou cliquer sur le bouton d'action de capture puis cliquer à l'aide du bouton gauche sur la carte. Tous les soldats se trouvant dans la zone cliquée seront capturés.

Remarque : Vous pouvez ordonner à une même unité de capturer des prisonniers dans une série de zones en gardant la touche Maj enfoncée en cliquant sur la carte.

ASTUCE

Capacité de capture de prisonniers

Seules les unités d'infanterie équipées d'armes légères peuvent capturer des prisonniers :

Task Force Talon – Commando Task Force, sniper cal .50

US Army – Marine, Sniper, soldat d'élite Delta Force

Consortium – Soldat camo optique, soldat AK74

Jusqu'à dix prisonniers ennemis seront automatiquement transférés et détenus dans un bâtiment carcéral (hôpital de campagne, camp de prisonniers ou centre de renseignement). Chaque prisonnier génère automatiquement 50 \$ toutes les dix secondes.

L'interrogatoire d'un prisonnier dans un bâtiment carcéral révélera une partie de la carte, mais le prisonnier sera perdu.

Un bâtiment carcéral renfermant 10 prisonniers génère presque autant d'argent qu'un puits de pétrole et constitue une ressource permanente. Le joueur capable de gérer au mieux cette ressource humaine sera gagnant sur le long terme.

COMBAT

Le combat constitue naturellement le cœur d'*Act of War: Direct Action*. Chaque unité présente des capacités spécifiques sur le terrain et vous devrez les associer judicieusement afin de remporter la victoire. Pour ordonner à une unité d'attaquer, sélectionnez-la, cliquez sur le bouton d'attaque puis sur la cible (bâtiment ou unité) visée ou cliquez simplement à l'aide du bouton droit sur la cible.

Si vous souhaitez qu'une unité se déplace de manière agressive en attaquant à vue tout ce qu'elle rencontrera en chemin, vous pourrez employer l'ordre d'attaque et amener l'unité à attaquer un endroit de la carte ; l'unité rejoindra alors la zone en question en attaquant tous les ennemis qu'elle rencontrera sur son trajet et continuera ainsi jusqu'à destination... ou jusqu'à sa destruction.

Si vos unités d'infanterie sont attaquées pendant un déplacement, le moyen le plus simple et le plus rapide de leur ordonner de riposter consiste à émettre simplement un ordre d'arrêt : elles feront immédiatement halte et tireront sur la cible la plus proche ou la plus dangereuse.

Certaines unités disposent de capacités d'attaque spéciales telles que l'attaque en marche, le tir de précision (sniping), l'embuscade, l'écrasement... Pour connaître la liste complète des capacités propres aux diverses unités, reportez-vous à la rubrique "Capacités spéciales", p. 25.

Ligne de vision/furtivité

Pour qu'une unité puisse attaquer une cible, elle doit être en mesure de la voir. Chaque unité est caractérisée par une portée visuelle au-delà de laquelle il lui est impossible de viser. La ligne de vision d'une unité peut être interrompue par des bâtiments, la végétation, le relief du terrain et d'autres obstacles. Les cibles se trouvant au-delà de la ligne de vision d'une unité ne peuvent être attaquées que par des tirs indirects.

Les unités disposant de capacités furtives sont considérées comme se trouvant hors de la ligne de vision des unités adverses jusqu'à ce qu'elles révèlent leur présence en faisant feu. Certaines unités d'infanterie très entraînées peuvent recevoir l'ordre de ramper, ce qui leur confère une capacité furtive réduite jusqu'à ce qu'elles attaquent ou approchent tout près d'une unité adverse. Toutes les unités furtives peuvent être détectées par les unités disposant de la capacité spéciale de détection de la furtivité.

Les unités situées à l'intérieur des bâtiments (voir "Protection/bâtiments", p. 15) disposent d'une ligne de vision à 360° quel que soit l'emplacement de fenêtre qu'elles occupent actuellement. En revanche, elles ne peuvent pas voir à travers les bâtiments adjacents.

Expérience

Toutes les unités peuvent acquérir de l'expérience en éliminant des ennemis et en faisant des prisonniers. En accumulant de l'expérience, une unité verra sa santé augmenter et ses attaques infliger davantage de dégâts. Chaque unité peut ainsi progresser de trois niveaux.

ASTUCE

La santé des unités augmente lorsqu'elles accumulent de l'expérience.

Tirs fratricides

Si vous éliminez par accident l'une de vos unités, vous subirez une pénalité de 200 \$.

Frappes aériennes



Vous pourrez disposer d'avions et ordonner des missions de frappe aérienne sur la carte après avoir construit une installation de contrôle aérien (tour de contrôle de l'Air Force dans le cas de l'US Army ou tour de contrôle aérien pour le Consortium ou la Task Force Talon). Pour ordonner une frappe aérienne, sélectionnez un avion dans le panneau de contrôle des aéronefs ou en sélectionnant directement une installation de contrôle aérien. Sélectionnez ensuite l'endroit de la carte où vous désirez exercer la frappe aérienne.

S'affichera alors sur la mini-carte une ligne dynamique reliant l'installation de contrôle aérien à la cible et indiquant la trajectoire de vol de l'avion.

Ce trajet ne peut pas être modifié, mais il est possible de construire plusieurs installations de contrôle en différents endroits de la carte (l'attaque sera toujours lancée à partir de l'installation la plus proche de la cible).

Sur le trajet l'amenant vers sa cible finale, tout avion (à l'exception du bombardier furtif B2) utilisera jusqu'à la moitié de ses munitions pour engager des cibles d'opportunité.

Il est possible de lancer une frappe aérienne faisant appel à plusieurs appareils identiques ou de différents types en effectuant plusieurs sélections dans le panneau de contrôle des aéronefs avant de désigner une cible. Vous pourrez ainsi, par exemple, affecter une escorte de F-15 à votre attaque de bombardier B-2 ou lancer une attaque comprenant plusieurs YF-23 afin d'éliminer une base ennemie en une seule frappe.

Selon le type d'appareil et les améliorations apportées, il pourra être possible d'attaquer plusieurs cibles.

Si votre base dispose de l'amélioration Radar d'alerte avancée, vous serez averti de l'approche de frappes aériennes ennemies par des spots sur la mini-carte et des matérialisations de cible sur la carte principale. Vous pourrez également distinguer les avions furtifs ennemis.

ASTUCE

Ciblage aérien

La balise de ciblage aérien donne une bonne indication du type de cible qui sera attaqué par les différents types d'avions :

Task Force Talon

- **RQ-4A Global Hawk** - 2x missiles antichar (après amélioration)
- **FA-35 Joint Strike Fighter** - 2x missiles antichar, 4x bombes guidées uniquement efficaces contre les structures

Armée US

- **F-15 Eagle** - 3x missiles antiaériens
- **A-10 Thunderbolt** - 4x missiles antichar
- **B2 Spirit** - 8x bombes non-guidées efficaces contre toutes les cibles terrestres dans la zone ciblée

Consortium

- **YF-23 Black Widow** - 2x missiles antiaériens, 2x missiles antichar, 2x bombes guidées uniquement efficaces contre les structures (après amélioration)

Armes tactiques

Les armes tactiques procurent une puissance dévastatrice. Pour créer des armes tactiques, vous devrez construire les installations appropriées.

L'US Army peut lancer un missile nucléaire tactique standard ou le plus puissant missile nucléaire à plasma à partir de son silo de missile Wolverine.

L'obusier super lourd de la Task Force Talon peut être armé d'obus explosifs classiques ou d'une salve nucléaire.

La liaison Falling Star du Consortium lui permet de rediriger des satellites tueurs afin de les contraindre à s'écraser sur Terre ; avec l'amélioration Ebola, ces projectiles deviennent encore plus meurtriers envers l'infanterie.

Pour éviter les attaques d'armes tactiques, votre base doit comporter un bâtiment de contre-armement tactique disposant d'un nombre de charges suffisant. Les systèmes de défense de l'US Army et du Consortium sont statiques et protègent une zone entourant le lanceur tandis que les drones Guardian de la Task Force Talon peuvent être acheminés en tout endroit nécessitant leur protection.

REFERENCES DES UNITES ET BATIMENTS

CAPACITES SPECIALES DES UNITES



Embuscade

Il est possible d'ordonner à la plupart des unités d'infanterie de monter une embuscade sous le couvert de la végétation (buissons, arbres...). En mode Embuscade, les unités bénéficient d'un mode furtif limité (voir "Ligne de vision/furtivité", p. 22). Elles ne peuvent alors être aperçues qu'à courte distance, par des unités de détection de furtivité ou si elles tirent.

Une unité en mode Embuscade n'attaquera une unité ennemie que si celle-ci s'approche à moins de la moitié de sa propre portée d'attaque OU à moins de la moitié de la portée d'attaque d'une autre unité amie en embuscade, mais les dégâts qu'elle inflige seront doublés.



Assaut contre un bâtiment

La plupart des unités d'infanterie peuvent mener un assaut contre un bâtiment en y pénétrant et en y prenant position. Les unités d'infanterie sont particulièrement vulnérables lors de leur entrée dans un bâtiment.

Si le bâtiment en question est occupé par de l'infanterie ennemie, un combat s'y déroulera. Certaines unités (snipers cal .50, missiles Javelin, snipers, soldats RPG7, soldats mortier MM1) peuvent tirer sur un bâtiment depuis l'extérieur lorsqu'elles reçoivent un ordre d'assaut.

Note : selon le type et le nombre d'unités ennemies en assurant la défense, un assaut d'infanterie contre un bâtiment peut se révéler très risqué et très coûteux et entraîner des pertes importantes. Si vous devez éliminer les défenseurs, il peut être préférable de détruire le bâtiment à l'aide de blindés ou d'artillerie ou de tenter un assaut par le toit à l'aide d'un hélicoptère de transport. Les snipers constituent également un excellent moyen de préparer un assaut.



Reptation

Certaines unités d'infanterie très entraînées sont capables de ramper. Ceci leur procure une capacité furtive limitée (voir "Ligne de vision/furtivité", p. 22), mais leur vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Les fantassins capables de ramper constituent d'excellents éclaireurs. Leur furtivité limitée reste en vigueur jusqu'à ce qu'ils attaquent ou s'approchent de très près d'une unité ennemie. Les unités capables de détecter la furtivité peuvent révéler tout fantassin rampant se trouvant dans leur ligne de vision.



Tir de précision contre les bâtiments

Il est possible d'ordonner aux unités de snipers de tirer avec précision sur des ennemis dissimulés dans un bâtiment. Le pointeur d'attaque indique si un bâtiment est occupé, mais cela ne signifie pas toujours qu'un tir de précision est possible contre les unités qui l'occupent.

Si un sniper dispose d'une ligne de vision contre une unité ennemie située dans un bâtiment, la protection qu'offre normalement ce bâtiment disparaîtra.



Capture

Les unités d'infanterie armées de fusils (Marines, Delta Force, commandos TFT, soldats AK74, snipers, soldats camo optique) peuvent capturer les unités ennemies gravement blessées et les personnels non-combattants. Lorsqu'une unité reçoit un ordre de capture, elle se rapproche de la cible et l'appréhende (voir "Prisonniers de guerre", p. 22).



Changement/ajout d'arme

Certaines unités peuvent recevoir l'ordre de changer d'armement ou, si elles étaient désarmées, de s'emparer d'une arme. Il s'agit d'une modification permanente de l'unité qui coûte de l'argent. Les armes sont changées/ajoutées comme s'il s'agissait d'améliorations : sélectionnez l'unité et cliquez à l'aide du bouton gauche sur une nouvelle arme dans le panneau d'action pour l'acheter. Modifier ainsi l'armement d'une unité peut faire évoluer certaines de ses capacités spéciales (voire toutes) ; c'est donc une opération à pratiquer avec discernement.

ASTUCE

Peut changer d'arme

Task Force Talon

Stryker - peut passer de son mode normal de transport d'infanterie pour être équipé d'un mortier lourd pour un tir d'appui indirect, ou d'un canon antichar.

Consortium

Soldat AK-74 - peut changer son fusil d'assaut pour un fusil antichar RPG-7 ou un mortier MM1.

Citerne Ural - peut être chargée d'explosifs pour devenir un camion bombe.



Changement de mode de tir

Il est possible d'ordonner à certaines unités de changer de mode de tir. Ceci réclame quelques secondes pendant lesquelles l'unité est vulnérable. La procédure de changement de mode de tir est similaire à celle des améliorations : sélectionnez l'unité et cliquez à l'aide du bouton gauche sur le nouveau mode de tir dans le panneau d'action. Le nombre de changements de mode de tir d'une unité est illimité et cette opération est gratuite.

Peuvent changer de mode de tir**Task Force Talon**

- **SHIELD** : peut choisir entre missiles antichar et galling efficace contre l'infanterie.
- **Drones spinner UGC** : peut choisir entre canon antichar, missiles antiaériens et drones bombe radioguidés.

Consortium

Les deux unités de tir indirect du Consortium ne changent pas de mode de tir à proprement parler, mais il leur faut quelques secondes pour passer du mode déplacement (sans arme) au mode de tir (ne peut pas se déplacer), aussi vous devrez manuellement déterminer où vous voulez les déployer.

- **Mortier Porcupine** : ne peut pas tirer en mode de tir indirect (tourelle), puissance de feu limitée en mode déplacement.
- **Piranha** : ne peut pas tirer en mode déplacement, ne peut pas bouger en mode tir.

**Tir en marche**

Tous les véhicules armés, à l'exception de l'artillerie, tireront automatiquement sur les cibles ennemies pendant leurs déplacements. Le plus souvent, ils attaqueront la cible la plus proche, sauf si elle est considérée comme inoffensive. Pour ordonner à un véhicule d'attaquer une cible spécifique, vous devrez émettre manuellement un ordre d'attaque (voir "Combat", p. 22).

**Soins aux fantassins**

Il existe trois manières de soigner l'infanterie selon le camp et le type d'unité (voir "Santé & soins", p. 16).



Certains bâtiments et véhicules sont entourés d'une zone de soins. Dans le cas des véhicules, cette zone de soins n'est efficace qu'à l'arrêt et au sol. Toute unité d'infanterie blessée se trouvant dans la zone de soins sera soignée.

Il est possible d'évacuer les unités US gravement blessées vers un hôpital de campagne. Au bout de quelque temps, les unités quitteront l'hôpital en pleine forme.

Les soldats de la Task Force Talon pourront être soignés en les plaçant dans une zone de soins par nano-ondes.

Les fantassins du Consortium doivent se tenir dans la zone de soins d'un BMM-1 ou à proximité d'un camp de prisonniers.



Réparation des véhicules

Il existe deux manières de réparer les véhicules selon le camp de l'unité (voir "Réparation des véhicules", p. 18).



Certains bâtiments et véhicules sont entourés d'une zone de soins. Dans le cas des véhicules, cette zone de soins n'est efficace qu'à l'arrêt et au sol. Tout véhicule endommagé se trouvant dans la zone sera réparé.

Il est possible d'évacuer les véhicules US endommagés vers un dépôt de réparation. Au bout de quelque temps, les véhicules quitteront le dépôt de réparation en parfait état.

Le Consortium dispose de l'aéronef de réparation V22 qui répare l'ensemble des véhicules terrestres et hélicoptères au sol situés dans sa zone de soins. Pour réparer, cet aéronef doit se trouver au sol.

Les véhicules de la Task Force Talon peuvent être remis en état par un VLTT de réparation du centre réparation & logistique. Pour assurer des réparations, ce véhicule doit être à l'arrêt.



Transport d'infanterie

Certains véhicules peuvent embarquer des unités d'infanterie (voir "Entrée dans un bâtiment ou véhicule", p. 15). Un véhicule de transport peut, selon son type, posséder jusqu'à huit emplacements de transport. Les unités embarquées perdent temporairement l'ensemble de leurs capacités spéciales et sont incapables d'attaquer mais bénéficient de la protection apportée par le véhicule transporteur. Si le véhicule de transport est détruit, toutes les unités se trouvant à bord l'évacuent automatiquement.



La plupart des unités d'infanterie n'occupent qu'un emplacement de transport chacune, à l'exception des Komet du Consortium et des équipes de mortier US qui en occupent deux.



Transport de véhicules/d'infanterie

Certains véhicules peuvent embarquer des véhicules et unités d'infanterie (voir "Entrée dans un bâtiment ou véhicule", p. 15). Un véhicule de transport peut, selon son type, posséder jusqu'à huit emplacements de transport. Les unités embarquées perdent temporairement l'ensemble de leurs capacités spéciales et sont incapables d'attaquer mais bénéficient de la protection apportée par le véhicule transporteur. Si le véhicule de transport est détruit, toutes les unités se trouvant à bord l'évacuent automatiquement.



Les véhicules transportés occupent, selon leur type, deux à quatre emplacements.



Détection d'unités furtives

Certaines unités sont capables de détecter les unités furtives situées dans leur ligne de vision (voir "Ligne de vision/furtivité", p. 22). Tant qu'une unité furtive se trouvera dans la ligne de vision de l'unité détectrice, elle perdra sa furtivité et toutes les unités pourront l'apercevoir. En revanche, si une unité furtive quitte la ligne de vision de l'unité détectrice, elle retrouvera sa furtivité si elle n'a pas tiré sur l'ennemi et/ou n'a pas été touchée.

Peuvent détecter des unités furtives**Task Force Talon** : RQ-4A Global Hawk, Buggy, VLTT de réparation, SHIELD

(après amélioration), tourelle Sentinelle

Armée US : VLTT de reconnaissance, soldat d'élite Delta Force, tourelle ADATS**Consortium** : Fennek, tourelle railgun**Ecrasement d'infanterie**

Tous les véhicules terrestres peuvent écraser l'infanterie. Il suffit pour cela de transmettre un ordre de déplacement amenant le véhicule à rouler sur les fantassins ennemis. Vos engins éviteront automatiquement vos propres soldats, mais écraseront vos prisonniers de guerre si vous n'y prenez pas garde.

A l'exception des véhicules lourds tels que les chars, l'écrasement d'infanterie ralentit les véhicules.

**Tir indirect**

Les unités d'artillerie sont capables de tirer au-delà de leur propre ligne de vision dès lors que la cible se trouve dans la ligne de vision d'une autre unité amie.



Il est possible de contraindre une unité d'artillerie à tirer sur une position se trouvant en dehors de sa ligne de vision. Pour ce faire, cliquez sur l'ordre d'attaque de zone puis sur l'emplacement visé. L'unité d'artillerie tirera sur cette position jusqu'à ce que vous lui transmettiez un autre ordre. Prenez garde : les tirs indirects peuvent endommager vos propres unités.

**Dégâts collatéraux**

Certaines unités puissantes peuvent causer des dégâts sur une petite zone entourant la cible visée. Toutes les unités (amies comme ennemies) se trouvant dans cette zone subiront des dégâts. Les dégâts sont légèrement moins importants à la limite de la zone de dommages collatéraux.

**Dégâts collatéraux majeurs**

Certaines unités très puissantes peuvent causer des dégâts sur une vaste zone entourant la cible visée. Toutes les unités (amies comme ennemies) se trouvant dans cette zone subiront des dégâts. Les dégâts sont légèrement moins importants à la limite de la zone de dommages collatéraux.

**Furtivité**

Les unités furtives sont invisibles par la plupart des unités et le demeurent tant qu'elles ne mènent pas d'action agressive (tir, écrasement d'infanterie, capture...). Elles perdent également leur furtivité si elles entrent dans la ligne de vision d'une unité détectant la furtivité (voir "Ligne de vision/furtivité", p. 22).

Une fois détectée, une unité furtive ne récupère son statut furtif qu'au bout d'un certain temps. Pendant cette période, elle doit ne mener aucune action agressive, ne pas subir de dégâts et ne pas pénétrer dans la ligne de vision d'une unité détectrice de furtivité.



Capacité de guidage automatique

Les unités disposant de la capacité de guidage automatique possèdent un avantage majeur : leurs armements sont autoguidés et toucheront automatiquement la cible souhaitée. Ceci signifie également que ces unités n'ont pas besoin de maintenir une ligne de vision sur la cible après le tir (pendant le trajet de la munition). Ainsi, un lance-missile Javelin US peut revenir se mettre à l'abri dans un véhicule de transport blindé immédiatement après avoir tiré son missile et les missiles tirés par un A-10 toucheront leur cible même si l'avion est abattu avant leur impact.



Engins sans pilote/drones

Les unités de drones sont dépourvues de conducteurs/pilotes. En cas de destruction, elles ne laissent pas sur le terrain de personnels non-combattants susceptibles d'être capturés par l'ennemi.

EFFICACITE DES UNITES

Efficacité relative

Certaines unités sont plus efficaces contre des cibles spécifiques. Les icônes utilisés dans les descriptions d'unités des pages suivantes indiquent l'efficacité de l'unité contre les différentes cibles.

CIBLE	EFFICACE CONTRE	TRÈS EFFICACE CONTRE
Tous aéronefs (hélicoptères & avions)		
Hélicoptère		
Véhicules blindés		
Infanterie		
Véhicules		
Bâtiments		
Armes tactiques		

Clash entre le Pentagone et la Maison Blanche au sujet du terrorisme

Les rumeurs persistent ; les alliés européens restent prudents

WASHINGTON, DC - Selon des sources non dévoilées du Pentagone, le président aurait autorisé la création d'une unité contre-terroriste d'élite autorisée à intervenir en dehors de toute autorité internationale.

Une telle nouvelle, si elle se confirme, marquerait un tournant dans la lutte américaine contre le terrorisme. Historiquement, même les unités clandestines ont suivi les règles mises en place par les Nations Unies durant la guerre froide.

"Des soldats de l'ombre intervenant en toute impunité ?", a déclaré un responsable du Pentagone désirant garder l'anonymat. "Ce type d'unité pourrait saper notre structure hiérarchique, qui constitue l'un des fondements de nos forces modernes."

Les détails restent fragmentaires, mais certains avancent que les nouvelles unités anti-terroristes interviennent en ce moment même sur le théâtre européen.

Après les récents attentats de Zurich et de Caracas, les activités anti-terroristes sont considérées comme extrêmement importantes (hier, la FEMA a rendu son rapport sur l'explosion de la raffinerie de Houston, le mois dernier, en concluant à "un accident industriel").

Les responsables de la Maison Blanche continuent à nier l'existence de tels groupes et certains membres de l'aile ouest sont allés jusqu'à mettre en cause les motivations du Pentagone.

"Cela fait déjà un certain temps que le Pentagone cherche à obtenir une augmentation de son budget", a déclaré un responsable de la Maison Blanche. "Nous avons pleinement soutenu ces demandes et la Chambre comme le

Sénat envisagent en ce moment même de voter des textes. Malgré ce soutien très concret, certaines factions du Pentagone cherchent à asseoir encore davantage leur domination... Elles aimeraient que les forces armées soient les maîtres du jeu."

Les réactions internationales ont été inexistantes. Lors de la réunion de l'Alliance Européenne, la semaine dernière, à Milan, les responsables ont mentionné un soutien de forme à la guerre américaine contre le terrorisme. Le Premier ministre Niles Philpott a décrit les Etats-Unis et le Royaume-Uni comme "de grands alliés qui se serrent les coudes durant cette période meurtrière et imprévisible". Les participants à la réunion ont pris soin d'éviter d'évoquer en public les détails de cette situation. En privé, cependant, les responsables ont montré leur soutien à l'existence d'une telle unité. Historiquement, l'Union Européenne s'est toujours montrée plus agressive dans le cadre de la lutte contre le terrorisme et des unités clandestines existent en Europe depuis des décennies. Les unités anti-terroristes françaises, en particulier, disposent d'une liberté qui serait presque impensable aux Etats-Unis.

C'est cette différence, déclarent les responsables du Pentagone, qu'il importe de préserver. "Pourrions-nous demeurer une société libre et ouverte si nous autorisons ce genre de subterfuge ?"

Les responsables du gouvernement ont répondu à ces allégations par des sarcasmes. "Aucun organisme n'est aussi attaché au secret que le Pentagone... NE vous y trompez pas, toute cette gesticulation n'a qu'un objectif politique."

TASK FORCE TALON

La Task Force Talon est une force d'intervention directe militaire d'élite comprenant des éléments de toutes les forces armées américaines. Il s'agit d'une équipe d'intervention directe (le contraire d'une unité clandestine) destinée à contrer en 24 heures toute situation en n'importe quel point du globe.

Sous le commandement du major Jason Richter, placé sous l'autorité directe de la Maison Blanche, la TFT dispose de technologies de pointe expérimentales et de sources de renseignement situées à l'extérieur de la chaîne hiérarchique classique.

Les tactiques de combat de la Task Force Talon reposent davantage sur la rapidité et la souplesse que sur la simple puissance de feu. Bien plus que son équivalent dans l'US Army ou au Consortium, un bon commandant de TFT doit veiller à ne pas perdre d'unités au combat.

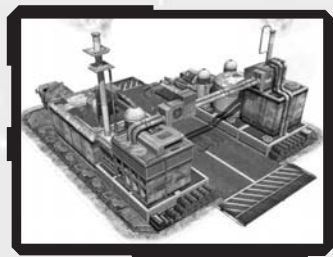
BATIMENTS

STANDARD



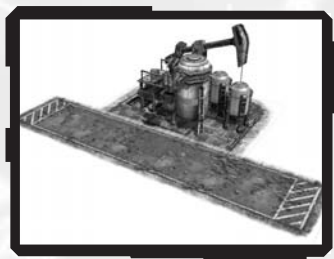
PC Task Force Talon

Centre de contrôle principal construisant des drones constructeurs et des améliorations technologiques de type Shield/Drone et piratage de compte.



Raffinerie

Centre de recueil du pétrole extrait et centre de contrôle des citernes.



Derrick

Placée sur un gisement de pétrole, cette structure constitue un forage où se ravitaillent les citernes.



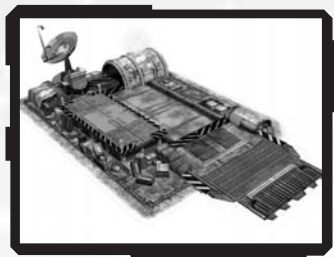
Centre d'opérations avancé (COA)

Nécessaire à la construction de nombreuses structures complémentaires et fournisseur de drones constructeurs. Autorise l'amélioration Renforcement structurel COA.



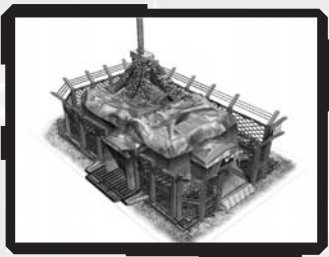
Caserne

Centre de formation d'infanterie permettant de constituer des commandos Task Force et des snipers cal .50. Permet l'ajout d'un centre de renseignement ainsi que l'acquisition des améliorations de formation au combat rapproché pour la capture et de capacité de déploiement de drones GUOS.



Centre de commandement véhicules

Centre de formation d'unités de reconnaissance permettant de constituer des renforts de type Comanche RH-66, VCI Stryker et Buggy. Permet les améliorations lance-missiles Stinger léger, fournissant au buggy une capacité antiaérienne et missiles antichar Hellfire pour donner au Comanche un potentiel antichar.



Centre de renseignement

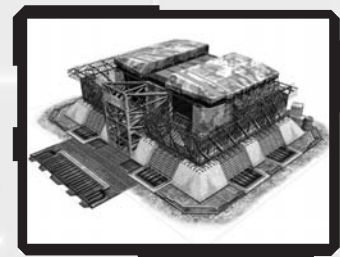
Cette extension à la caserne permet de détenir jusqu'à dix prisonniers de guerre et à en retirer de l'argent à intervalles réguliers. Ce centre permet également d'interroger des prisonniers afin de révéler des portions de la carte.



Tourelle Sentinelle

Tourelle défensive à armement de type mitrailleuse. Permet les améliorations apportant une capacité antiaérienne ou antichar.

SHIELD



Centre de contrôle SHIELD

Bâtiment de formation d'unités relevant du système électronique de protection d'infanterie SHIELD permettant de constituer et d'améliorer des unités SHIELD. Permet l'amélioration Radar millimétrique SHIELD pour la détection de furtivité des unités SHIELD et l'ajout d'un centre de soins à nano-ondes.



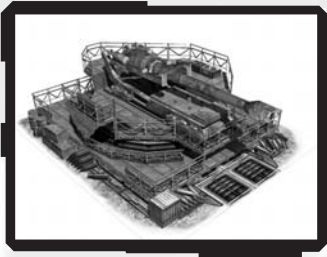
Centre réparation & logistique

Centre e commandement permettant de constituer des aéronefs de transport lourd V44 et des VLTT de réparation. Permet également l'amélioration fournissant au V44 sa capacité furtive.



Centre de soins à nano-ondes

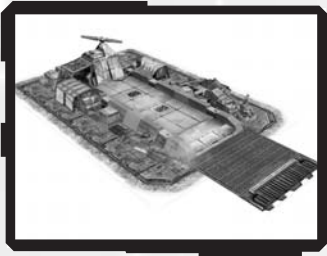
Cet ajout au centre de contrôle du système électronique de protection d'infanterie SHIELD permet de soigner les unités d'infanterie à distance. Seul dispositif de soins de la Task Force Talon, il est coûteux à développer et à mettre en oeuvre, mais son efficacité est considérable et il ne nécessite pas la présence d'unités sanitaires. Peut être amélioré avec une antenne nano-ondes haute densité pour agrandir la zone de réparation.



Obusier super lourd Mjolnir

Permet l'emploi de salves d'artillerie nucléaire ou d'obus à fusion au mercure rouge (après acquisition de l'amélioration technologie de fusion au mercure rouge).

DRONE



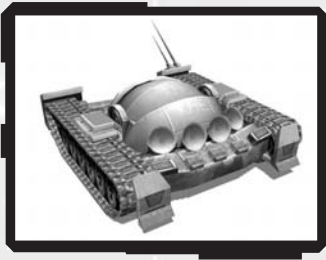
Commandement central Spinner

Centre de commandement à distance de tous les drones Spinner de la Task Force Talon. Autorise le Radar de contre-batterie et l'amélioration Capacité drone furtif.



Tour de contrôle aérien

Tour de contrôle aérien pour les drones Global Hawk et les chasseurs F/A-35. Permet les améliorations Alerte radar préventive et Global Hawk - missile Hellfire.



Drone Guardian - défense balistique

Centre de commandement permettant la constitution et le contrôle de drones Guardian anti-armes tactiques. Permet l'amélioration Système de détection balistique et d'accroître la vitesse et la portée des drones Guardian.

UNITES DE LA TASK FORCE TALON

PERSONNELS NON-COMBATTANTS



Inutiles sans leur véhicule, mais précieux si vous les ramenez à votre base. Remarque : les personnels non-combattants sont très lents et par conséquent faciles à capturer par l'ennemi ; il peut être utile de les évacuer en engin blindé ou même en hélicoptère de transport lourd V-44.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

néant

AMÉLIORATIONS :

néant

DRONE CONSTRUCTEUR



Permet de construire n'importe quelle structure. Dès que la structure est achevée, le drone pénètre dans le bâtiment et ne peut pas être réutilisé avant la vente du bâtiment en question.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

néant

AMÉLIORATIONS :

néant

CITERNE



Permet d'extraire le pétrole puisé par un derrick.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

néant

AMÉLIORATIONS :

néant

COMMANDO TASK FORCE



Les commandos constituant les troupes terrestres de la Task Force Talon ont été sélectionnés parmi toutes les forces armées américaines. Leur fonction première consiste à renseigner sur le terrain les unités plus puissantes et à nettoyer et défendre les bâtiments ; peu d'unités d'infanterie sont capables de les égaler en combat urbain. Ils sont équipés d'armes individuelles légères et peuvent être améliorés afin de lancer des drones de surveillance GUOS.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
véhicules

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

déploiement de drones
GUOS

SNIPER CAL .50



Il s'agit de soldats d'élite armés de fusils de sniper de gros calibre ; ils constituent les unités d'infanterie les plus meurtrières sur le terrain. Leur armement est si puissant qu'il peut détruire des véhicules légers, ce qui fait de ces soldats les unités antichar de base de la Task Force jusqu'à la création d'unités SHIELD ou à l'amélioration antichar des Comanche. Ces snipers présentent une cadence de tir réduite et une vitesse de déplacement moyenne.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
véhicules

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

BUGGY



Il s'agit de l'unité de raid standard de la Task Force Talon, très rapide, voyant loin, dotée de lunettes à imagerie thermique permettant de repérer les unités furtives et pouvant embarquer deux soldats. Il est armé d'une mitrailleuse de 12,7 mm et, ce qui est peut-être son meilleur atout, il peut en plus être amélioré à l'aide d'un lance-missiles Stinger pour fournir une capacité antiaérienne très mobile.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

buggy avec missile AA Stinger capable d'expédier un missile léger Stinger contre toutes les cibles aériennes.

STRYKER VCI, MGS, MORTIER



Il s'agit d'un transport polyvalent légèrement blindé pouvant être modifié pour emporter un canon moyen de 105 mm ou un mortier meurtrier contre l'infanterie. Rapide, il dispose d'un blindage moyen mais il est toujours préférable de déplacer les Stryker en peloton (comprenant au moins 3 ou 4 engins de configurations différentes) pour obtenir la plus grande efficacité. Utilisez le VCI pour transporter des troupes, transformez-le en MGS pour les actions antichar ou en porte-mortier contre l'infanterie. L'adaptabilité est le plus grand atout de la TFT sur le terrain.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, tous soldats antichar en embuscade.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

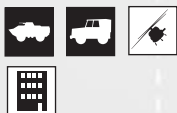
néant

RAH66 COMANCHE



Rapide et furtif mais dépourvu d'armement et légèrement blindé, l'hélicoptère Comanche n'est généralement utilisé que dans le cadre de la reconnaissance préalable à une attaque. Cependant, une fois amélioré à l'aide de missiles antichar, il devient un tueur invisible très mobile capable d'intervenir n'importe où dans l'urgence.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes, chasseurs,
unités d'infanterie d'élite,
unités de détection de la
furtivité.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

missiles antichar
Hellfire II

ASTUCE

Si le Comanche est très efficace contre l'infanterie ennemie, il perd sa furtivité dès qu'il tire ses missiles.

SHIELD



Les SHIELD ("Super High Speed Infantry Electronic Defensive System" : Fantassin à Haute Mobilité & Système de Défense Electronique) sont des prototypes d'unités CID ("Cybernetic Infantry Device" : Matériel d'Infanterie Cybernétique), les fantassins de demain : rapides, dotés d'une armure kevlar pour résister aux missiles et obus légers, ils sont équipés d'un exosquelette leur permettant de porter une mitrailleuse lourde couplée à un mini-lance-missiles antichar rapide. Le SHIELD est l'unité idéale pour les raids et les tactiques de harcèlement.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne,
véhicules blindés, tous
soldats antichar en
embuscade.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Radar millimétrique
SHIELD pour la
détection des unités
furtives.

VLTT DE RÉPARATION



Il s'agit de l'unité de réparation terrestre la plus rapide, mais qui ne peut réparer qu'à l'arrêt. Très précieux près de la ligne de front (mais derrière vos unités, naturellement), il faut le protéger des tirs ennemis car c'est une cible de choix ! Il est également capable de détecter les unités furtives se trouvant à proximité. Il peut enfin embarquer deux unités d'infanterie afin d'attaquer les fantassins adverses.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes,
chasseurs, unités
d'infanterie.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

TRANSPORT LOURD V44



Il s'agit du plus rapide ADAV de transport, très rapide, modérément protégé et capable d'embarquer huit soldats ou véhicules légers. Il permet de déposer des troupes et des véhicules derrière les lignes ennemies, de mener des évacuations d'urgence ou de construire un COA et une tourelle dans le camp ennemi. Restez cependant vigilant car cet ADAV n'est armé que d'un double minigun antipersonnel ; si vous souhaitez l'expédier dans l'espace aérien ennemi, mieux vaut prévoir une escorte ou nettoyer au préalable le ciel à l'aide de F/A-35 et de Global Hawk.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes,
chasseurs, unités
d'infanterie d'élite.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

capacité furtive V44

CHAR DRONE SPINNER



Cette unité constitue le char polyvalent de la Task Force Talon. Dépourvu d'équipage, il est très puissant dans chacun de ses trois modes de combat : canon antichar, lance-missiles sol-air et lanceur de drone bombe. Il est idéal pour contrer toute menace ennemie. Bien que lent et coûteux, il ne laisse pas de personnels non-combattants sur le terrain en cas de destruction.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, tous soldats antichar en embuscade.

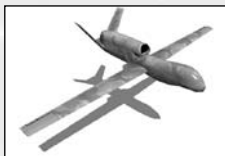
CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Radar de contre-batterie Spinner pour détecter les unités ennemies à tir indirect, Capacité Drone Furtif Spinner pour rendre furtifs les drones bombes.

RQ-4A GLOBAL HAWK



Comme les hélicoptères Comanche, les drones Global Hawk sont des unités d'éclairage rapides disposant d'une excellente portée visuelle et d'une capacité de détection de la furtivité. Ils peuvent être améliorés afin d'emporter deux missiles Hellfire afin de fournir un appui aérien rapproché.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres antiaériennes, chasseurs ennemis.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Global Hawk - missile Hellfire

ASTUCE

Ces drones perdent leur capacité furtive lorsqu'ils expédient leurs missiles ; pensez à modifier votre tactique lorsque vous aurez acquis cette amélioration.

F/A-35 JOINT STRIKE FIGHTER



Ce chasseur-bombardier répond à deux besoins - la suprématie aérienne et le bombardement guidé laser. S'il est inférieur au F-15 en combat aérien, il est assez efficace pour assurer que les quatre bombes guidées par GPS atteindront leur cible. L'attaque d'une base ennemie par cet appareil est toujours dévastatrice, mais sans protection furtive ni nacelle de CME, il est nécessaire d'éliminer au préalable les défenses antiaériennes ennemies pour éviter des pertes trop coûteuses.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres antiaériennes, chasseurs ennemis, radar d'alerte avancée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

DRONE GUARDIAN



Le système mobile d'interception balistique par drone Guardian expédie une salve de missiles hypervéloces extrêmement efficaces afin de contrer toute arme tactique ennemie en approche, mais il s'auto-détruit lors de l'intervention.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

drone Guardian - vitesse et autonomie accrues

AMELIORATIONS DE LA TFT STANDARD



Capacité de déploiement de drone GUOS

Chaque commando TFT peut désormais lancer un drone GUOS. Ce drone est généré à l'impact et ne peut pas être détruit. Un GUOS révèle la zone environnante pendant 30 secondes et possède un champ de vision identique à celui d'un soldat. Après sa disparition, il est possible de lancer un autre drone.



Combat rapproché pour la capture

Afin de récupérer davantage de prisonniers et de personnels non-combattants issus de véhicules ennemis détruits, toutes vos unités sont formées aux techniques de combat non létales et vos véhicules terrestres sont dotés de munitions non létales.



Renforcement structurel COA

Augmente de 50 % le nombre de points de vie de toutes les structures COA.



Piratage de compte

En piratant et en accédant aux comptes bancaires révélés par les prisonniers ennemis, vous pourrez vous en prendre aux finances de l'adversaire. La moitié du coût de chaque unité ennemie capturée par vos soins est déduit des finances de l'ennemi en question.



Comanche avec missiles AC Hellfire II

Les Comanche peuvent désormais tirer des missiles Hellfire II, plus rapides mais moins destructeurs que les missiles Apache.



Buggy avec missile AA Stinger

Tous les buggies peuvent désormais lancer un missile antiaérien léger Stinger améliorant considérablement la capacité antiaérienne de la Task Force Talon sur le terrain.



Tourelle sentinelle - nacelle AC

Fournit aux tourelles Sentinelle une capacité antichar.



Tourelle sentinelle - nacelle AA

Les tourelles Sentinelle peuvent désormais atteindre les aéronefs.

SHIELD



Radar millimétrique SHIELD

Toutes les unités SHIELD peuvent désormais détecter les unités furtives terrestres situées à l'intérieur de leur champ de vision.



Capacité furtive V44

Tous les transports lourds V44 disposent de capacités furtives.



Technologie de fusion au mercure rouge

Vos mortiers Mjolnir sont armés d'obus à fusion au mercure rouge, causant des dégâts plus importants que des munitions nucléaires classiques.

DRONE



SPINNER, radar de contre-batterie

Tous les drones SPINNER disposent d'un radar de contre-batterie détectant les obus et roquettes en approche. La mini-carte affiche la position de toutes les unités d'artillerie tirant dans la zone de détection.



SPINNER, capacité de drone furtif

Tous les drones lancés par un SPINNER fonctionnent en mode furtif intégral.



Radar d'alerte avancée

Dès que l'ennemi lance une frappe aérienne, le radar d'alerte avancée émet un avertissement. Il peut également détecter les avions furtifs (YF-23, bombardiers B-2 et Global Hawk).



Global Hawk - missile Hellfire

Tous les Global Hawk sont désormais équipés de deux missiles air-sol Hellfire qui seront automatiquement tirés sur les véhicules se trouvant dans ou approchant de la zone cible. Remarque : le tir de missile fait perdre au Global Hawk sa furtivité.



Antenne haute densité de centre nano-ondes

Accroît la portée de soins d'un centre nano-ondes.



Drone Guardian, vitesse et autonomie accrues

Augmente la taille de la zone de protection des drones Guardian et double leur vitesse.



Système d'alerte balistique

Vous avertit en cas de préparation d'une arme balistique ou tactique et vous indique lorsqu'elle est prête.

US ARMY

Dans le cadre d'*Act of War: Direct Action*, "US Army" fait référence à l'ensemble des forces armées se trouvant sous le commandement du Pentagone : armée de terre, marine, Air Force et Corps des Marines. Puissante et spécialisée, l'US Army est équipée pour répondre à toute menace, n'importe où, n'importe quand.

Si l'US Army présente une faiblesse sur le terrain, c'est en raison de son manque d'unités polyvalentes capables de s'adapter rapidement à l'évolution des circonstances. La plupart de ses unités sont en effet hautement spécialisées. Cependant, ses F-15 Eagle peuvent dominer tout espace aérien et maintenir une suprématie aérienne totale tandis que ses chars Abrams et ses canons automoteurs Paladin sont inégales au sol.

BATIMENTS

DEFCON 3



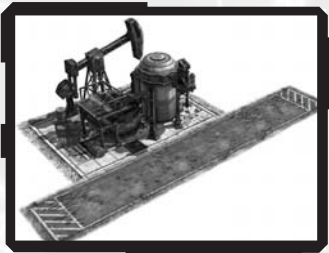
PC DEFCON 1, 2 et 3

Centre de contrôle principal construisant des bulldozers, des changements d'état d'alerte DEFCON et le soutien des médias mondiaux.



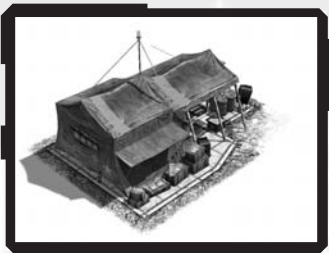
Raffinerie

Centre de recueil du pétrole extrait produisant aussi des citernes.



Derrick

Placée sur un gisement de pétrole, cette structure constitue un forage où se ravitaillent les citernes.



Caserne

Centre d'instruction d'infanterie permettant d'appeler en renfort des US Marines, des unités lance-missiles Javelin, des mortiers, des snipers et des unités Delta Force. Permet les améliorations lance-grenades M203 et instruction à l'armement non léthal.



Générateur

Installation de production d'électricité pour les unités et structures.



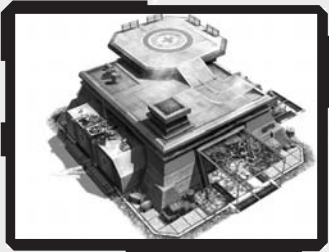
Dépôt de blindés légers

Usine de blindés légers construisant des VLTT, Bradley, Avenger et M-113. Permet l'amélioration des Stinger pour Avenger en modèle RMP Block II.



Abri en sacs de sable

Structure défensive pouvant accueillir quatre soldats.



Hôpital de campagne

C'est dans cette structure que les prisonniers sont interrogés par la CIA (révélant ainsi des informations cruciales sur l'ennemi). Les soldats amis peuvent y être soignés avant de regagner la zone de combat et un Black Hawk sanitaire peut être dépêché depuis ce bâtiment afin de ramasser des soldats gravement blessés sur le terrain.

DEFCON 2



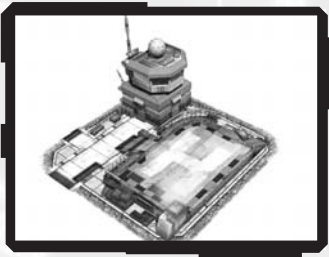
Tourelle ADATS

Tourelle lourdement blindée pouvant expédier huit missiles antiaériens ou antichar avant de devoir être rechargée. Lorsqu'elle ne tire pas, la tourelle est protégée par une épaisse coque en titane. La tourelle ADATS dispose également de la capacité de détection des unités furtives.



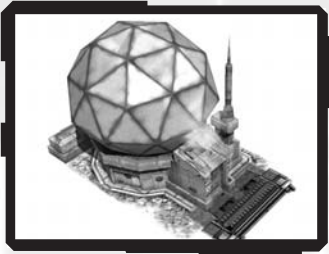
Dépôt de blindés lourds

Usine de blindés lourds construisant des Abrams, Paladin et MLRS. Permet les améliorations de Protection active Full Spectrum pour Abrams et de radar de contre-batterie pour MLRS.



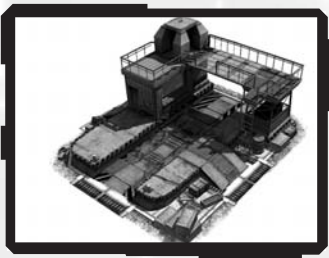
Hélicopt

Usine d'hélicoptères construisant des Apache et Black Hawk.



Tour de contrôle Air Force

Centre aérien permettant de déployer des avions d'appui air-sol A-10 Thunderbolt, des chasseurs F-15 et bombardiers B-2 Spirit. Peut recevoir l'amélioration Radar d'alerte avancée pour détecter les frappes aériennes ennemies imminentes. L'amélioration de nacelle CME ALQ-119 permet à tous vos aéronefs de mieux résister aux missiles, tandis que l'amélioration AIM-120 AMRAAM augmente le rayon d'action de vos F-15.



Dépôt de réparation

Atelier de réparation de véhicules produisant des Sikorsky. Permet l'amélioration Soutien logistique avancé.

DEFCON 1



Silo de missile Wolverine

Silo de lancement de missile de croisière Wolverine souterrain et durci.



Système anti-balistique PATRIOT

Lance-missiles anti-balistique tactique capable d'intercepter jusqu'à quatre armes tactiques ennemies.

UNITES DE L'US ARMY

PERSONNELS NON-COMBATTANTS



inutiles sans leur véhicule, mais précieux si vous les ramenez à votre base. Remarque : les personnels non-combattants sont très lents et par conséquent faciles à capturer par l'ennemi ; il peut être utile de les évacuer en engin blindé ou en hélicoptère.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

néant

AMÉLIORATIONS :

néant

BULLDOZER



engin permettant de construire n'importe quelle structure.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

CITERNE



permet d'extraire le pétrole puisé par un derrick.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



néant

AMÉLIORATIONS :

néant

MARINE



le Marine est l'unité d'infanterie standard de l'US Army. Bien entraîné et bien armé, il est très efficace lors de l'assaut et de la défense de bâtiment. Les Marines sont rapides et, si vous parvenez à en rassembler un groupe au complet, peuvent représenter une menace contre les hélicos volant à basse altitude. Vous pourrez leur demander de ramper, de se dissimuler aux yeux de l'ennemi, de monter des embuscades et de faire des prisonniers. S'il vous faut davantage de puissance de feu face aux véhicules légers ou aux groupements d'infanterie moyenne, essayez d'équiper vos Marines de lance-grenades M-203.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres, véhicules

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Lance-grenades M-203 ; le fusil M16A2 des Marines expédie une grenade de 40 mm tous les cinq tirs ; très efficace contre les groupements de fantassins.

SOLDAT LANCE-MISSILES JAVELIN



Le soldat antichar Javelin constitue la meilleure arme contre les blindés et bâtiments grâce à son missile antichar "tire et oublie". Il faut certes le protéger de l'infanterie ennemie, mais lors d'une embuscade ou depuis un bâtiment, cette unité peut se montrer particulièrement meurtrière même contre les véhicules les mieux protégés. Il est incapable de verrouiller de l'infanterie en mouvement et n'est pas très doué pour le combat à l'intérieur d'un bâtiment : il élimine généralement l'unité ennemie visée mais aussi la pièce où il se trouve en tirant son missile en espace confiné !

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

EQUIPE DE MORTIER



Cette équipe de soldats remarquablement formés expédie des obus de mortier en tir indirect à moyenne portée. Il leur faut du temps pour mettre leur pièce en batterie, ils se déplacent lentement et ne peuvent pas pénétrer dans un bâtiment en raison de la taille de leur armement. Il est nécessaire de les protéger ou de les dissimuler à l'arrière du front. Leur efficacité s'exprime pleinement lorsqu'il s'agit de clouer l'ennemi sous des tirs constants.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

SNIPER



Le sniper n'est autre que le tireur d'élite de l'US Army. Un homme un fusil, une cadence de tir réduite, une résistance médiocre mais une efficacité redoutable. Un bon sniper élimine la plupart des cibles humaines d'une seule balle. Il peut également tirer avec précision, sans grand risque, sur les unités se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment. Vous pourrez demander à vos snipers de ramper et de se dissimuler aux yeux de l'ennemi. Le sniper est parfait pour la reconnaissance (grande portée visuelle grâce au fusil à lunette), la capture d'ennemis et les missions de sabotage furtif.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

SOLDAT D'ÉLITE DELTA FORCE



La Delta Force est l'infanterie d'élite de l'US Army, la meilleure de toutes les forces spéciales. Remarquablement entraînés, armés de pistolets-mitrailleurs rapides et précis, ces hommes sont excellents pour la capture et la défense de bâtiments. Ils représentent même une sérieuse menace pour les hélicoptères ennemis. Vous pourrez demander à vos personnels de la Delta Force de ramper et de se dissimuler aux yeux de l'ennemi. Ils sont parfaits pour la reconnaissance, la capture et les missions de détection d'unités furtives grâce à leurs lunettes à imagerie thermique.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

VLTT DE RECONNAISSANCE



Le VLTT (Véhicule Léger Tout Terrain) constitue l'unité de reconnaissance standard de l'US Army, très rapide, voyant loin, dotée de lunettes à imagerie thermique permettant de repérer les unités furtives et pouvant embarquer quatre soldats. Ces unités de reconnaissance sont moins bien adaptées aux tactiques de harcèlement que les M113 ou les Bradleys, mais elles sont toujours utiles en escorte d'un déploiement pour détecter les unités furtives.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

M2A3 BRADLEY



véhicule de combat idéal, en particulier pour les premiers raids contre une position ennemie faible. Rapide, il dispose d'un blindage moyen et d'un canon de 20 mm mais il est toujours préférable de déplacer les Bradley en peloton comprenant au moins 3 ou 4 engins. Vous pourrez également l'utiliser pour acheminer de l'infanterie derrière les lignes ennemies afin de déployer des renforts par surprise.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, tous soldats antichar en embuscade.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

AVENGER



Cette unité n'a qu'une seule fonction : empêcher les avions ennemis de vous survoler à l'aide de son arsenal de missiles Stinger ! C'est une unité d'escorte idéale pour toutes les forces terrestres ou un cordon antiaérien de deuxième ligne pour une base. **Attention** : seule, cette unité est très vulnérable ; il faut la dissimuler ou la protéger.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

toutes unités terrestres.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Stinger Block II RMP -
Tous les Avenger tirent
des missiles FIM-92A
Stinger Block II de
portée accrue et aux
dégâts doublés.

M-113 A3



excellent transport lourd capable d'embarquer huit unités d'infanterie. Avec sa vitesse moyenne, son excellente résistance aux tirs ennemis et sa mitrailleuse M-60, il permet de renforcer la ligne de front ou d'appuyer un assaut direct contre de l'infanterie sans risque de perdre de soldats en chemin. Il est également utile pour percer les lignes ennemies et déposer des soldats à l'intérieur du dispositif adverse.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne,
soldats antichar en
embuscade.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

M1A2 ABRAMS



Avec son incroyable puissance de feu, son blindage presque impénétrable, le M1A2 Abrams constitue l'unité terrestre la plus puissante, parfaite pour les assauts terrestres contre n'importe quelle défense. Attention toutefois, le M1A2 est vulnérable aux hélicoptères et aux groupes importants de fantassins antichar, aussi pensez à faire escorter par des Avengers, des Apaches et/ou des Marines embarqués dans des Bradleys ou des M113.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, soldats antichar en embuscade.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Protection active Full Spectrum - après achat, tous vos chars M1A2 repousseront partiellement les missiles et obus tirés contre eux pendant les six premières secondes de tout engagement. Cette capacité n'est pas automatique et nécessite un temps de rechargement de 60 secondes.

M109 PALADIN



cette unité d'artillerie majeure est capable de délivrer de puissantes attaques à longue portée. Ce véhicule ne peut en revanche tirer qu'à l'arrêt. La zone de dégâts d'un de ses obus n'est pas très vaste, mais toute la puissance de feu y est concentrée. C'est une arme idéale contre les cibles de petite taille et lentes ou statiques.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

MLRS



Il s'agit de l'unité d'artillerie la plus puissante du jeu, mais elle est très vulnérable et nécessite une bonne protection. Placez toujours cette unité à une certaine distance du front. Ce véhicule ne peut en outre tirer qu'à l'arrêt. Ses cibles idéales sont les vastes groupes de fantassins ennemis ou les véhicules endommagés à faible vitesse. Attention : les dégâts collatéraux du MLRS ne distinguent pas l'ami de l'ennemi ; prenez garde aux tirs fratricides.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

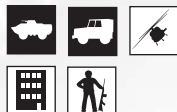
radar de contre-batterie
- les MLRS peuvent détecter les trajectoires des missiles et des obus ennemis, ce qui vous permet de localiser et cibler les unités d'artillerie ennemis au-delà du champ de vision normal.

AH-64D APACHE



Cet hélicoptère d'attaque constitue le fer de lance de la cavalerie aéromobile américaine. Rapide, doté d'une importante puissance de feu antichar, d'une bonne protection et d'un canon de nez utilisé contre l'infanterie et les véhicules légers, le Longbow Apache est un système d'armes très polyvalent. Face à des avions de supériorité aérienne ennemis, tâchez de le faire atterrir, mais n'oubliez pas de le protéger contre les unités terrestres.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres antiaériennes, chasseurs, unités d'infanterie d'élite.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

UH-60 BLACKHAWK



il s'agit du principal hélicoptère de transport américain. Rapide, modérément protégé, il peut accueillir huit soldats. Il pourra servir à déposer des hommes derrière les lignes ennemies, à mener des évacuations d'urgence ou à attaquer des bâtiments par le toit. Vous pourrez tenter, avant un atterrissage, de nettoyer la zone de poser à l'aide de sa mitrailleuse légère, mais l'efficacité n'est généralement pas très élevée. Choisissez toujours un trajet sûr afin d'éviter les défenses antiaériennes et les chasseurs ennemis et tâchez de frapper l'adversaire dans le dos ! En cas de crash, ne comptez pas trop sur la survie de l'équipage...

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres antiaériennes, chasseurs, unités d'infanterie.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

UH-60Q BLACKHAWK SANITAIRE



il s'agit du principal hélicoptère sanitaire et d'évacuation américain. Rapide, modérément protégé, il peut accueillir huit soldats blessés. Choisissez toujours un trajet sûr afin d'éviter les défenses antiaériennes et les chasseurs ennemis. En cas de crash, l'UH-60Q Evasan ne fournira qu'une protection symbolique aux blessés.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres antiaériennes, chasseurs, unités d'infanterie.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

F-15 EAGLE



ce chasseur a été construit pour la suprématie aérienne ; il attaquera tout aéronef ennemi survolant le champ de bataille. Rapide, doté de trois missiles air-air Sidewinder AIM-9M et très résistant aux armes antiaériennes, le F-15 est également très utile dans le rôle de chasseur d'escorte.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes, chasseurs
ennemis.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

missile AIM-120
AMRAAM - Les dégâts
causés par les F-15
Eagle sont doublés ainsi
que la portée ; nacelle
de brouillage ALQ-119 -
Tous les avions
américains sont plus
difficiles à verrouiller et
leur blindage est
augmenté de 50 %.

A-10 THUNDERBOLT II WARTHOG



cet avion a été conçu pour l'appui aérien rapproché. Il attaquera tout véhicule terrestre à l'aide de ses quatre missiles air-sol AGM-65D Maverick. Malgré son important blindage et sa double motorisation, sa lenteur le rend vulnérable et mieux vaut ne pas le laisser opérer sans escorte ou traîner trop longtemps au-dessus du champ de bataille.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes, chasseurs
ennemis.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

nacelle de brouillage
CME ALQ-119 - Tous
les avions américains
sont plus difficiles à
verrouiller et leur
blindage est augmenté
de 50 %.

B-2 SPIRIT



Ce bombardier furtif peut délivrer un tapis de bombes sur un secteur très concentré. Parfait pour éliminer les cibles statiques telles que les bâtiments ou générateurs énergétiques ennemis, il lui est en revanche très difficile d'atteindre des cibles en mouvement. Essayez de toujours lui affecter une escorte de F-15 : un B-2 coûte TRES cher.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes, chasseurs
ennemis, radar contre
les aéronefs furtifs.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

nacelle de brouillage
CME ALQ-119 - Tous
les avions américains
sont plus difficiles à
verrouiller et leur
blindage est augmenté
de 50 %.

AMELIORATIONS DE L'US ARMY

DEFCON 3



Soutien des médias mondiaux

Le rapatriement rapporte à votre camp 500 \$ au lieu de 250 \$.



Gel des comptes bancaires par la CIA

La CIA gèle les comptes bancaires révélés par les prisonniers ennemis. Chaque fois que le joueur capture un ennemi, la moitié du coût de cette unité est déduit des finances de l'adversaire en question.



Lance-grenades M-203 des Marines

Tous les Marines sont équipés de lance-grenades expédiant automatiquement une grenade toutes les quatre cartouches de fusil tirées, infligeant ainsi des dégâts supplémentaires à l'infanterie ennemie.



Instruction à l'armement non léthal

Afin de récupérer davantage de prisonniers et de personnels non-combattants issus de véhicules ennemis détruits, toutes vos unités sont formées aux techniques de combat non létales et vos véhicules terrestres sont dotés de munitions non létales.



Energie d'urgence

En cas de coupure électrique, le joueur dispose de 10 secondes d'alimentation supplémentaires. Il pourra alors tirer profit de ce délai pour rétablir la situation.



Avenger, Stinger-RMP avancé Block II

L'amélioration Block II du microprocesseur de pointe reprogrammable du Stinger accroît la portée, la vitesse et la précision de ce missile et augment ainsi considérablement la capacité antiaérienne de l'Avenger.

DEFCON 2



Technologie de forage profond

La capacité maximale d'un derrick est accrue de 20 %. Seuls les derricks améliorés peuvent profiter de ces 20 % de réserves supplémentaires.



Liaison AWACS E-3 Sentry

Cette amélioration accroît les dégâts infligés par les missiles sol-air des tourelles ADATS.



Liaison JSTARS

Cette amélioration accroît les dégâts infligés par les missiles antichar des tourelles ADATS.



Protection active Full Spectrum des M1A2 Abrams

L'amélioration Protection active Full Spectrum permet d'activer un système avancé de contre-mesures pour missiles antichar sur les Abrams. Une fois cette protection activée, un char est intégralement protégé de tous les tirs dirigés contre lui pendant six secondes ; le système ne peut ensuite pas être réactivé avant une minute. Il est très utile d'activer cette protection juste avant de lancer une attaque contre une position fortement défendue ou pour quitter en toute sécurité un secteur très disputé.



MLRS - radar de contre-batterie

Tous les MLRS sont équipés d'un radar millimétrique capable de détecter la trajectoire des roquettes et obus d'artillerie en approche et de localiser ainsi les unités d'artillerie ennemies.



Nacelle de brouillage CME ALQ-119

Ces dispositifs de brouillage intégrés permettent à tous vos avions d'encaisser davantage de dégâts de la part des missiles ennemis et les rend plus difficiles à accrocher.



Radar d'alerte avancée

Améliorer le radar d'alerte avancée augmente le délai d'avertissement des frappes aériennes ennemies, indique les cibles des appareils ennemis et révèle les avions furtifs. Tout ceci vous aide à vous défendre contre les attaques (et, si toute défense est impossible, vous laisse le temps de déplacer ou vendre la cible).



Missile longue portée AIM-120 AMRAAM

Amélioration à longue portée causant deux fois plus de dégâts que le Sidewinder.



Soutien logistique avancé

Cette amélioration double la vitesse d'intervention du centre de réparation.

DEFCON 1



Technologie de charge à plasma

Améliore tous les Wolverine standard en "Baby Nuke". Cette charge à plasma est particulièrement efficace contre les bâtiments et vaporise les unités situées à proximité du point d'explosion. Les avions ne sont pas touchés par l'explosion.



Système de détection balistique

Fournit une alerte avancée lors de la préparation d'une arme balistique ou tactique par l'ennemi.

CONSORTIUM

On ne sait que très peu de chose du Consortium et de ses dirigeants. On sait cependant que grâce à la corruption ou à l'infiltration, il a pris le contrôle de nombreux groupes armés dans le monde entier (organisations terroristes, milices armées, partisans, mercenaires...) et les a équipés d'armements parfois si avancés que même la Task Force Talon est dépourvue de contre-mesures efficaces.

Le Consortium opère selon deux modes très différents : clandestin et consortium (au grand jour). En mode clandestin, il exploite son grand nombre de fantassins peu coûteux et de véhicules légèrement blindés pour obtenir rapidement un avantage numérique. Cet avantage tend cependant à disparaître si les combats se prolongent. Le consortium doit alors révéler rapidement sa vraie puissance, notamment ses révolutionnaires chars drones Akula.

Lorsqu'il agit au grand jour, le Consortium se révèle un adversaire redoutable. En revanche, il lui faut capturer de très nombreux prisonniers pour financer ses coûteuses forces de haute technologie.

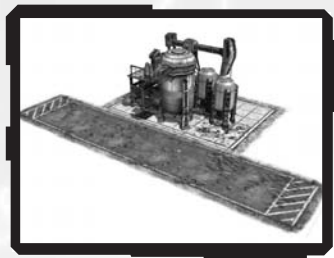
BATIMENTS DU CONSORTIUM

CONSORTIUM CLANDESTIN



PC clandestin

Aucune information disponible.



Derrick

Placée sur un gisement de pétrole, cette structure constitue un forage où se ravitaillent les citernes Ural. Une amélioration permet son auto-destruction, ce qui rend le gisement temporairement inutilisable par l'ennemi.



Raffinerie

Centre de recueil du pétrole extrait produisant aussi des citernes Ural.



Caserne

Centre d'instruction d'infanterie permettant de constituer des soldats AK-74, RPG-7, Mortier, missiles Kornet et SA-7 Grail. Autorise l'amélioration Capture d'otages - terroristes.



Pool de véhicules

Le pool de véhicules permet d'appeler des AMX 10 RC, Eudes Porcupine, BTR-80 et Tunguska en renfort. Permet les améliorations Porcupine à déploiement furtif rapide, Radar étendu Tunguska et détection des unités furtives.



Plate-forme hélico

Plate-forme pour hélicoptère servant de base aux Mi-35 Hind. Vous pouvez aussi y acquérir l'amélioration Panier de roquettes FFAR Hydra, qui permet à vos hinds de tirer des salves de roquettes dévastatrices.



Camp de prisonniers

Centre d'évacuation et d'interrogation permettant de créer des BMM-1.

CONSORTIUM AU GRAND JOUR



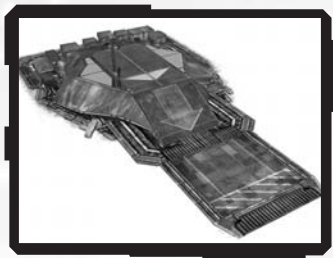
PC Consortium

Aucune information disponible



Réacteur tokamak

Les réacteurs tokamaks sont des installations de production d'énergie très puissantes assurant l'alimentation des bases du Consortium sur le terrain. Ils peuvent être mis en surcharge pour faire office de puissantes armes défensives : il suffit de sélectionner un tokamak et de cliquer sur le bouton de surcharge pour que tous génèrent un champ de force meurtrier autour d'eux. Il est possible d'annuler le champ de force à tout moment. Soyez prudent car cette procédure endommage aussi gravement les réacteurs eux-mêmes.



Labo de blindés furtifs

Usine high-tech permettant d'appeler des Fennek, Akula, Piranha et des mercenaires à camouflage optique. Permet les améliorations Akula - obus lourd à uranium appauvri et Piranha - radar de contre-batterie.

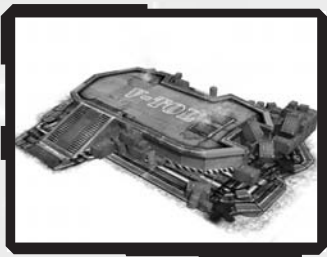


Plate-forme ADAV

Plate-forme high-tech pour avions à décollage vertical produisant des V24 de transport et des V22 de réparation. Permet l'amélioration Salve de roquettes de marquage V24.



Tour de contrôle aérien

Centre aérien permettant de créer des YF-23 Black Widow. Permet les améliorations Bombe guidée laser EGBU-15 et Satellite d'alerte balistique avancée.



Tourelle railgun

Structure de défense active essentiellement efficace contre les véhicules et détecteur de furtivité principal du Consortium.



Bouclier électromagnétique anti-balistique

Structure défensive contre les armes tactiques capable d'intercepter jusqu'à quatre armes tactiques à la fois. Peut être amélioré avec l'antenne relais de bouclier électromagnétique qui étend la zone protégée, et avec le système d'alerte balistique.



Cellule dormante

Structure permettant de transférer instantanément des unités à partir de/vers d'autres bases.



Liaison Falling Star

Site d'armes tactiques capable de suivre simultanément jusqu'à trois satellites dévastateurs à la fois. Permet l'amélioration Souche de fièvre hémorragique Ebola, qui rend les satellites Falling Star et les mortiers MM1 bien plus efficaces contre l'infanterie ennemie.

UNITES DU CONSORTIUM

PERSONNELS NON-COMBATTANTS



Inutiles sans leur véhicule, mais précieux si vous les ramenez à votre base. Remarque : les personnels non-combattants sont très lents et par conséquent faciles à capturer par l'ennemi ; il peut être utile de les évacuer en engin blindé ou en hélicoptère.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

néant

AMÉLIORATIONS :

néant

URAL CITERNE



Simple camion-citerne permettant d'extraire le pétrole puisé par un derrick. Transformable en camion suicide Ural pour attaquer.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toutes unités terrestres.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

HÉLICOPTÈRE MI-17 HIP



Similaires aux drones constructeurs et aux bulldozers, les hélicoptères Hip construisent toutes les structures du Consortium.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes, chasseurs

CAPACITÉS SPÉCIALES :

néant

AMÉLIORATIONS :

néant

CAMION SUICIDE URAL



Version modifiée de la citerne Ural embarquant une charge explosive qui peut être déclenchée à tout moment. Ce véhicule ne peut plus transporter de pétrole, mais ne semble pas menaçant aux yeux de l'ennemi.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toutes
unités terrestres.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

SOLDAT AK74



Le soldat AK74 est l'unité d'infanterie terroriste standard. Peu entraîné, doté d'un armement de bonne qualité mais à cadence de tir réduite, il est utile lors de la capture et de la défense de bâtiments. Il se déplace rapidement et, si vous parvenez à en rassembler un groupe au complet, peut représenter une certaine menace pour les hélicoptères volant à basse altitude. Il est même possible de lui demander de changer d'armement pour faire face à de nouvelles menaces. Les soldats AK74 ne peuvent capturer de prisonniers qu'après amélioration.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

SOLDAT RPG7



Le soldat doté d'un lance-roquettes RPG7 est le descendant des servants de bazooka de la Deuxième Guerre mondiale. Il est nécessaire de le protéger contre les unités d'infanterie, mais placé en embuscade ou dans un bâtiment, il peut se montrer très efficace contre les bâtiments et véhicules à l'arrêt. Il ne peut pas du tout verrouiller des unités d'infanterie en mouvement. **Attention** : le soldat RPG7 n'est pas très doué pour le combat à l'intérieur d'un bâtiment : il élimine généralement l'unité ennemie visée mais aussi la pièce où il se trouve en tirant sa roquette en espace confiné.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres, hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

SOLDAT MORTIER MM1



Ce soldat très entraîné peut expédier des obus de mortier en tir indirect à moyenne portée. Protégez-le et ordonnez-lui de clouer l'ennemi sous des tirs indirects constants. Ces soldats sont très utiles pour vider un bâtiment rempli d'ennemis.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

souche de fièvre Ebola ;
le virus Ebola est chargé
dans tous les obus de
mortier MM1, provoquant
une mort lente et
inévitabile de toutes les
unités d'infanterie
affectées à moins
qu'elles ne reçoivent
des soins urgents.

SOLDAT KORNET

L'équipe antichar Kornet constitue la meilleure arme contre les blindés, même lourdement protégés, grâce à son missile antichar à longue portée "tire et oublie". Il faut cependant la protéger de l'infanterie ennemie. Elle est incapable de verrouiller de l'infanterie en mouvement et ne peut donc tirer que sur des soldats en position statique. Particulièrement efficace dans un Transport BTR-80. Notez qu'ils ne peuvent pas entrer dans les bâtiments.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres,
hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

SOLDAT SA-7



Le soldat SA-7 représente l'unité antiaérienne standard du Consortium. Avec son lance-missiles sol-air léger, il peut tirer sur tout ce qui vole au-dessus du champ de bataille. Dépourvu de tout autre armement, il doit être protégé contre l'infanterie ennemie mais, en embuscade ou depuis un bâtiment, il peut être redoutable envers toute cible aérienne.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres, hélicoptères, véhicules.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

AMX-10 RC



Char léger standard du Consortium. Il cause d'importants dégâts, mais possède une cadence de tir réduite et un blindage moyen ; il est donc préférable de les déplacer en peloton de 4 ou 5 véhicules, ou avec une escorte d'infanterie. Unité idéale pour le harcèlement ou pour constituer une dernière ligne de défense peu coûteuse, elle est aussi très efficace contre les ennemis retranchés dans un bâtiment.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, tous soldats antichar en embuscade.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

PORCUPINE MORTIER



Char défensif peu coûteux susceptible d'être déployé derrière des sacs de sable pour améliorer la protection et maximiser la puissance de feu de son mortier. Parfait pour une première ligne de défense contre l'infanterie ou ralentir les forces ennemies. Il est possible d'employer le Porcupine en attaque, mais sa vitesse réduite et les préparatifs de mise en batterie ne facilitent pas son utilisation.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, artillerie, unité antichar à longue portée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Porcupine furtif à déploiement rapide - Les Porcupine peuvent être mis en batterie deux fois plus rapidement et adoptent alors le mode furtif.

TRANSPORT DE TROUPES BLINDÉ BTR 80



Bonne unité de transport blindé. Rapide, résistant correctement aux tirs ennemis, il est capable, dans une certaine mesure, de se défendre contre les véhicules ennemis. Vous pourrez l'utiliser pour renforcer le front ou appuyer une force d'assaut sans grand risque de perdre des troupes dans l'opération. Transporter des soldats Kornet très entraînés fournit un bonus substantiel aux missiles antichar d'un BTR.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toutes unités terrestres.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

TUNGUSKA



Cette unité n'a qu'une seule fonction : la défense antiaérienne. C'est une unité d'escorte idéale pour toutes les forces terrestres ou un cordon antiaérien de deuxième ligne pour une base. Le Tunguska peut tenter d'utiliser son armement de type canon contre des cibles terrestres, mais l'efficacité reste limitée.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

toutes unités terrestres, véhicules blindés.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

Radar étendu Tunguska et détection des unités furtives - La portée d'acquisition des cibles aériennes est augmentée de 50 %, et les verrouillages sur les avions peuvent aussi être détectés.

BMM-1



Transport médical blindé pouvant embarquer huit soldats gravement blessés. Une fois ramenés au camp de prisonniers, ces blessés ne sont pas soignés mais rapportent 200 \$ chacun.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, toutes unités terrestres.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

FENNEK



Cette unité expérimentale a été construite autour d'un système de camouflage optique. Elle est invisible, très rapide, voit loin, dispose d'une imagerie thermique détectant les unités furtives et peut embarquer deux passagers. Si cet engin n'est pas idéal pour l'attaque en général, c'est un excellent véhicule de soutien pour la détection d'unités furtives et il est idéal pour le transport de soldats à camouflage optique.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

AKULA



Ce char lourd expérimental dépourvu d'équipage a été construit autour d'un canon railgun de type nouveau et comporte un système de camouflage optique. Sa vitesse moyenne, sa protection furtive et son puissant canon en font, malgré sa faible protection, une unité invisible idéale pour les raids : il frappe l'ennemi dans le dos et disparaît très rapidement. En cas de destruction, l'Akula ne laisse pas de personnels non-combattants derrière lui.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

menace aérienne, tous soldats antichar en embuscade, unités de détection de la furtivité.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

obus lourd Akula à uranium appauvri ; les Akula tirent désormais des obus à uranium appauvri et sabot de décharge capables de perforer les blindages épais. Les dégâts sont considérablement supérieurs à ceux d'obus classiques.

PIRANHA



Cette unité d'artillerie puissante est capable de délivrer des attaques dévastatrices à longue portée. Ce véhicule ne peut en revanche tirer qu'à l'arrêt. La zone de dégâts d'un de ses obus est supérieure à celle du Paladin américain et le véhicule lui-même est également plus résistant. C'est une arme idéale contre les cibles lentes ou à l'arrêt.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

Menace aérienne, toute unité terrestre armée.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

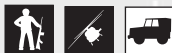
radar de contre-batterie ; le Piranha peut détecter les tirs d'artillerie ennemis au-delà de son champ de vision normal.

SOLDAT À CAMOUFLAGE OPTIQUE



Il représente la nouvelle génération des soldats d'élite, invisibles et meurtriers. Extrêmement bien entraîné, armé d'une mitrailleuse rapide et très précise, le soldat à camouflage optique est sans égal pour s'emparer de bâtiments et les défendre. Il représente également une menace importante pour les hélicoptères volant à basse altitude. Ces unités sont parfaites pour la reconnaissance, la capture et l'exécution d'opérations commando contre d'autres unités d'infanterie.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres, véhicules, unités de détection de la furtivité.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

MI35 HIND-D



Cet hélicoptère est la version export du célèbre Mi-24 Hind. C'est un hélicoptère de transport polyvalent lent, lourdement blindé et doté d'un canon de nez permettant de se défendre contre les véhicules légers et les autres hélicoptères. Face à des avions de supériorité aérienne ennemis, tâchez de le faire atterrir. Il est relativement inefficace en tant qu'arme offensive, à moins de l'améliorer avec des paniers de roquettes, qui lui donnent une forte puissance de feu contre l'infanterie.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes,
chasseurs.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

paniers de roquettes
FFAR Hydra ; les
hélicos Hind peuvent
tirer une puissante salve
de roquettes FFAR
Hydra, très efficaces
contre l'infanterie.

YF-23 BLACK WIDOW



Ce chasseur-bombardier a été conçu pour répondre à de nombreux besoins - supériorité aérienne, appui aérien rapproché et même bombardement guidé laser. Cependant, comme tous les avions correspondant à ce schéma, il ne brille dans aucune de ces missions. Heureusement, l'YF-23 est invisible par les radars de technologie médiocre et constitue toujours une réponse rapide à toute menace se manifestant sur le champ de bataille. Mais cette polyvalence coûte cher.

EFFICACE CONTRE :



VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes, chasseurs
ennemis, radar contre
les avions furtifs.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

bombe guidée laser
EGBU-15 ; les YF-23
peuvent larguer deux
bombes guidées laser
EGBU-15 sur un
bâtiment.

ADAV DE TRANSPORT V24



Il s'agit du transport ADAV (aéronef à décollage et atterrissage vertical) le plus rapide ; il est moyennement protégé et peut embarquer huit soldats. Il pourra servir à déposer des hommes derrière les lignes ennemies, à mener des évacuations d'urgence ou à attaquer très vite des bâtiments par le toit. Attention : cet appareil n'est pas armé et mieux vaut lui adjoindre une escorte ou éliminer toute opposition avec des YF-23 avant de l'expédier dans l'espace aérien ennemi.

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes,
chasseurs, unités
d'infanterie.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

roquettes de marquage
V24 ; les V24 peuvent
tirer des roquettes de
marquage sur le sol qui
dévoile la zone
d'atterrissage ciblée.

ADAV DE RÉPARATION V22



Il s'agit de l'unité de réparation ADAV la plus rapide ; elle est moyennement protégée et peut réparer d'autres unités quand elle est au sol. Très précieux près de la ligne de front, il faut la protéger des tirs ennemis car c'est une cible de choix !

EFFICACE CONTRE :

néant

VULNÉRABILITÉ :

unités terrestres
antiaériennes,
chasseurs, unités
d'infanterie.

CAPACITÉS SPÉCIALES :



AMÉLIORATIONS :

néant

AMELIORATIONS DU CONSORTIUM

CLANDESTINITE



Capture otages - terroristes

Toutes les unités (soldats et véhicules) sont formées afin de capturer davantage de prisonniers. Pour chaque soldat "abattu", la probabilité de simple incapacitation est accrue de 25 %.



Autodestruction de derrick

Une fois cette amélioration acquise, vous pouvez déclencher manuellement l'auto-destruction du derrick, ce qui rend le gisement temporairement inexploitable.

AU GRAND JOUR



Radar étendu Tunguska-M, détection de la furtivité

Acquisition de la capacité de détection des unités aériennes furtives et accroissement de 100% de la portée de détection et de tir contre les avions.



Porcupine furtif à Déploiement rapide

Le Porcupine s'enterre rapidement tout en disposant d'une capacité furtive.



MI35 Hind, paniers de roquettes FFAR Hydra

Les Mi-35 Hind sont équipés de paniers de roquettes de 70mm capables de causer des ravages sur zone spécifiée, surtout contre l'infanterie.



Demande de rançon pour otages

Vous réclamez des rançons à l'adversaire et la moitié du coût de chaque unité capturée par vos soins est déduit des finances de l'ennemi.



Autodestruction de tokamak d'urgence

Avec cette amélioration, vos réacteurs tokamak peuvent lancer une séquence d'auto-destruction qui, tant qu'elle est active, cause d'énormes dégâts à toutes les structures ou unités à proximité, ce qui peut en faire un moyen de défense en dernier recours.



Akula - obus lourd à uranium appauvri

Augmentation considérable des dégâts des Akula contre les unités blindées.



Piranha - radar de contre-batterie

Ajout d'un radar millimétrique détectant les tirs d'obus et de roquettes, révélant ainsi la position de l'artillerie ennemie.



Transport V24, roquettes de marquage

Les V24 peuvent désormais expédier au sol des roquettes de marquage recouvrant la zone d'une fumée colorée et doublant la portée de tir de toutes les unités visant ce point.



Bombe guidée laser EGBU-15

Bombe guidée laser de pointe permettant à l'YF-23 de causer des dégâts majeurs aux bâtiments.



Radar d'alerte avancée

Cette amélioration vous permet d'être averti plus tôt des frappes aériennes ennemies, indiquant les cibles visées. Les aéronefs furtifs sont également détectés pour aider à votre défense (si vous n'avez aucune défense, vous avez au moins le temps de déplacer ou revendre la cible potentielle).



Bouclier électromagnétique amélioré - antenne relais

Réduit de 25 % la zone de protection ennemie contre les armes tactiques.



Système d'alerte balistique

Vous permet d'être averti lorsqu'une arme tactique est préparée par l'ennemi.



Souche de fièvre hémorragique Ebola II

Vos satellites Falling Star et vos obus de mortier MM1 sont chargés d'une petite dose d'une souche du virus Ebola, causant une morte lente et inévitable à tous les fantassins affectés (même les vôtres !) à moins qu'ils ne reçoivent des soins immédiats et prolongés.

CREDITS

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolai
Senior VP of International Operations.

EUGEN SYSTEMS

Alexis Le Dressay
Project Lead
Cédric Le Dressay
Head of Technology
3D engine & tools
Timothée Raulin
Lead

Janos Boudet
R&D
Lionel Barret de Nazaris
Game editor & tools
Pierre-Yves Martin
Additional tools
Nicolas Mercier
Additional tools

AI & Multiplayer

Antoine Letourneux
Lead
Christophe Cavalaria
R&D + Sound Engine
Sylvain Defresne
R&D

Game Content

Sbastien Brochet
Lead
Philippe Duparque
FX integration

Game Design

"Hernandez""Panzer""Stephan"
Lead
"Michael""Naminuz""Mavros"
Game / Level Design
Matthieu Crépaux
Game / Level Design
Roman Campos Oriola
Game / Level Design

Art

David Legrand
Director
Stephane Bachelet
Lead artist
"Frederic""FuriousMogwai""Thiere"
3D Artists

Jean François Ott
3D Artists
Sophie Legrand
3D Artists
Nicolas Jeannot
3D Artists

Additional 2D artists

Bernard Bittler
"Axel Gonzalbos""Colonel
Kurtz""
Renaud BEC From Game
Consulting
Thierry DUNTER From Game
Consulting

Ingame Cut scenes

Gilles Chavy
Benoit MUNOZ From Game
Consulting
Sound
Ghislain Soufflet
Sound Designer

Atari US

Henrik Strandberg
Producer
Jeff Foley
Senior Brand Manager
Bob Welch
Executive Producer
Paul Hellier
Director of Technology
Peter Matiss
Director of Marketing
Steve Bercu
Legal Services
Kristen Keller
Legal Services
Jennifer Baum
Administration
Michael Rouette
Administration
Steve Martin
Director of Creative Services
Liz Mackney
*Director of Editorial &
Documentation Services*
Charlie Rizzo
Senior Art Director
Brenda Girolamo
Graphic Designer
Kurt Carlson
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter
Michael Gilmartin
Director of Publishing Support
Ezequiel Nunez
Q.A. Managers
Bill Carroll
Q.A. Managers
Ken Ford
I.T. Manager/Western Region
Michael Vetsch
Manager of Technical Support
Jason Kausch
Q.A. Testing Supervisor
Paul Phillips
Lead Tester
Jason Gates
Assistant Lead Tester
Kyle Brown
Testers
Michael Gutierrez
Testers
Max Maydanik
Testers
Quang Nguyen
Testers
Jesse Woodward
Testers
Ken Moodie
Betatest Administrator
Dave Strang
*Manager, Engineering Services
and Compatibility Lab*
Ken Edwards
Engineering Services Specialist
Dan Burkhead
Engineering Services Technicians
Eugene Lai
Engineering Services Technicians
Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst
Patricia-Jean Cody
Compatibility Test Lead
Randy Buchholz
Compatibility Analysts
Mark Florentino
Compatibility Analysts
Scotte Kramer
Compatibility Analysts
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sarah Pike
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Process Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Game Consulting

BONVALET Nicolas
Management

CARLIER Régis
Management

HAMEL Christophe
Additional Management/Model/Animation

GARCIA ESTAN José
Model

GARRO Pascal
Model

GHIBAUDO Jean
Christophe Model

SERRATRICE Emmanuel
Model

ELBAZ Stephane
Map

GUERIN Laurent
Map

HAMIDI Amar

Map

RAKOTOARISOA Tsoa
Map

ARMAGNAC Bertrand
Model/Map

CLERC Sylvain
Model/Map

PEYRONNET Patrice
Model/Map

NEVEU Eddy
Model/Map

VAZEILLES Hervé
Model/Map

LEFEVRE Thomas
Animation

BERCIER David
SFX

ANNERON Ayrold
LVL build

CARAMELLA Mathieu
LVL build

EZCURDIA Cyril
LVL build

HILBOLD Stephane
LVL build

Beyond FX

Stéphane Loïselle
Executive Producer

Laurence Berkani
VFX Producer

Etienne Daigle
Lead Compositor

René Morel
CGI Art Director

Benoit Brière
VFX Supervisor

Mathieu Raynault
Matte Painter

Eric Hamel
Matte Painter

Mathieu Leclaire
3D Artist

François Giard
3D Artist

Pierre Lalancette
3D Artist

Florent Ravel
3D Artist

Jean-Christophe Boué
3D Artist

Vincent Rouleau
3D Artist

Gabriel Beauvais
3D Artist

Sebastien Nadeau
3D Artist

Sébastien Gagné
Compositor

Stéphane Rioux
Compositor

Sébastien Veilleux
Compositor

Mathieu Archambault
Compositor

Gael Hollar
Compositor

Carl Laudan
Compositor

Nicolas Zawacki
Technical Support

Francois Pellerin
Editing assistant

Buzz Image Group

Filip Radu
Motion Graphic Artist

Benoit Touchette
Post-Production Coordination

Marie-Josée Ouellet
Flint Compositor

Patricia Fafard
Flint Compositor

Frédéric Milot
Flame Compositor

Jean-Marc Laurin
Smoke Compositor

Martin Milette
Editing assistant

Christian Grondin
Editing assistant

SWAT Films

Production

Department

Daniel Leblanc
Executive Producer

Marie-Josée Larocque
Line Producer

Laurence Berkani
Production Manager

Christine Demers
Coordinator

Director

Department

Guy Lampron
Director

François Cardin
Assistant Director

Sébastien Bouloc
2nd assistant Director

Mona Medawar
1st Script

Catherine Veaulx-Legault
2nd script

Camera

Department

Etienne De Massy
Director of photography

Eric Bensoussan
Assistant camera

Jordi Montblanc
Frame

François Blouin
1st Video Assist

Karine Simard
2nd Video Assist

Technical

Department

Jeame Mikulski
Key Gaffer

Fred Chabot
Best Boy Gaffer

Nicolas Boulianne
Gaffer

Normand Guy
Key Grip

Alain Apollon
Key Grip

Christian Sirois
Best boy Grip

Marc De Ernsted
Best boy Grip

Sound

Department

Michel Lecoufle
Sound man

Louis Piché
Boom operator

SFX- Guns Department

Andrew Campbell
Guns master
Guillaume Murray
SFX supervisor

Extra

Robert Brassard

Special Thanks

Alex Ahlund, Gerard Barnaud,
Constantine Hantzopoulos,
Ryan Kelley, Jean-Yves Lapasset,
Bill Lévy, François Masciopinto,
Aidan Minter, David Nathanielsz,
Erik Reynolds, John Tyrrell,
Ryan Wener

Other Contributions

Dale Brown
Story and Technical Consultant
Susan O'Connor
Screenplay and Scriptwriting
Nimrod Productions
Music
SWAT Films
Cinematics Production
Beyond FX
Cinematics Post-Production
Sonart
Cinematics Audio Production

REPUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered
Republishing Director
Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader
Gérard Barnaud
Republishing Producer
Ludovic Bony
Localisation Team Leader
Diane Delaye
Localisation Project Manager
Olivier Caudrelier
Localisation Technical Consultant
Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Marie Sliwa
Printed Materials Project Manager
Vincent Hattenberger
Copy Writer
Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain
Fanny Giroud/Mike Shaw/Jean
Grenouiller/
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION TEAM

Dominique Morel
*Game Evaluation & Consulting
Manager*

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover
Quality Director
Vincent Laloy
*Quality Control Project
Manager*

Lisa Charman
Certification Project Manager

Sophie Wibaux
*Product Planning Project
Manager*

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Martin Spiess
*Senior VP International
Marketing*

Cyril Voiron
*European Group Marketing
Manager*

Aidan Minter
*European Product Manager
Manager*

John Tyrrell
European Communications Manager

Alistair Hatch
*European Communications
Assistant*

Renaud Marin
European Web Manager

Cindy Church
*European promotions and
partnership director*

LOCAL MARKETING TEAM

Ben Walker
UK- Product Manager

Alex Enklaar
France- Product Manager

Heiko Kaspers
Germany- Product Manager

Rodrigo de la Pedraja
Spain – Product Manager

Andrea Loudice
Italy – Product Manager

Johnny Berggren
Nordic – Product Manager

Nico Deleu
Benelux – Product Manager

Simon Stratton
Switzerland – Product Manager

William Ng
Australia – Product Manager

Noam Weisberg
Israel – Product Manager

Spyros Stanitsas
Greece – Product Manager

SPECIAL THANKS TO :

RelQ + Praveen Shirali
Enzyme Testing Labs Kirsten
Schrankel
ACE
Petrol
Eye-D Creative
FEREF
Realisation
Maverick Media
James Martin at Magnet
Harlequin
KBP + François Xavier N'go, Jan
Büchner
Synthesis + Anna Vernocchi,
Sergio Lopezosa

Atari France
1 Place Verrazzano, Vaise,
69252 Lyon Cedex 9,
France

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

Age Rating categories:

Les catégories de tranche
d'âge:

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: ¡Variará en función del país!

Nota: Può variare a seconda del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu:

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



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



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG



DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN



FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND
SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

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

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

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

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

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

<http://www.pegi.info>



Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 Euro Interactive / Atari France (0,34 € / mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 € / mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € / mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop) Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00		stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 / min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

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

Come and join the community!

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

www.atari.com

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

RACCOURCIS CLAVIER

COMMANDE	RACCOURCI
Mise en surbrillance de l'unité suivante au sein de la sélection	Tab
Mise en surbrillance de l'unité précédente au sein de la sélection	Maj+Tab
Défilement des unités de construction inactives	=
Défilement des PC	Retour arrière
Sélection de toutes les unités de même type visibles à l'écran	Ctrl + clic gauche ou double-clic gauche sur une unité
Ajout/suppression d'une unité à/de la sélection	Maj + clic gauche
Affectation de la sélection à un groupe numéroté	Ctrl + chiffre (1 à 0)
Sélection de groupe numéroté	Chiffre (1 à 0)
Emission d'ordre à destination des unités en surbrillance au sein de la sélection	Ctrl + ordre
Sélection d'un héros (lorsqu'il apparaît sur la carte)	nombre 1 à 0 sur pavé numérique
Sélection d'une frappe aérienne/ par super arme	F1 – F4

RACCOURCIS DE CAMERA

COMMANDE	RACCOURCI
Déplacement de la caméra	flèches directionnelles
Déplacement de la caméra vers un emplacement de la mini-carte	clic gauche sur la mini-carte
Zoom avant/arrière	Ctrl + flèches haut/bas roulette de la souris
Rotation de la caméra	Ctrl + flèches gauche/droite clic sur la roulette de la souris + déplacement de la souris
Rétablissement de la direction de caméra par défaut (nord)	Fin
Poursuite de l'aéronef	Alt + ²
Centrage de la caméra sur le groupe numéroté	Chiffre correspondant (1 à 0) lorsque le groupe est sélectionné
Déplacer la caméra vers lieu dernier ordre	espace
Centrage de la caméra sur l'unité	²

RACCOURCIS DE MINI CARTE

COMMANDE	RACCOURCI
Signal sur mini carte	Alt + G

RACCOURCIS DE MESSAGES

COMMANDE	RACCOURCI
Envoi de message à tous les joueurs de la partie	Entrée en l'absence d'alliance Ctrl + Enter en cas d'alliance

RACCOURCIS DIVERS

COMMANDE	RACCOURCI
Séquence d'action et d'ordres	Maj + ordre
Capture d'écran	Impr. écran

RACCOURCIS DE MENUS

COMMANDE	RACCOURCI
Ouverture du menu principal	Echap
Sauvegarde rapide	F5
Chargement rapide	F10
Menu des objectifs	Alt + O
Menu des alliés	Alt + O (Multiplayer)