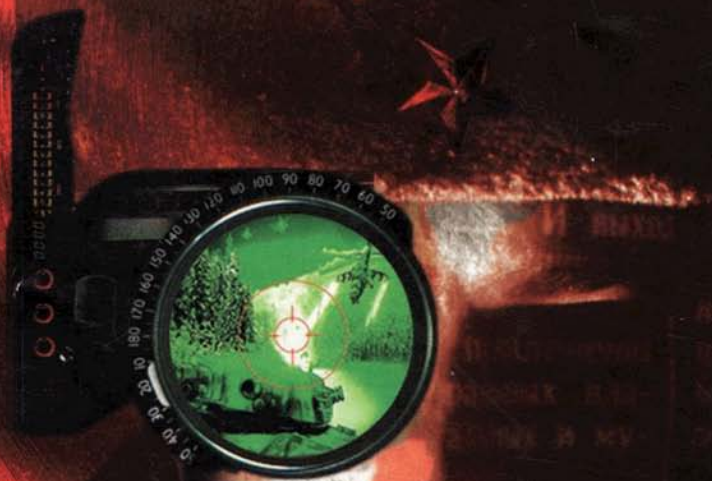




COMMAND
&
CONQUER

ALERTE ROUGE



Westwood™
STUDIOS

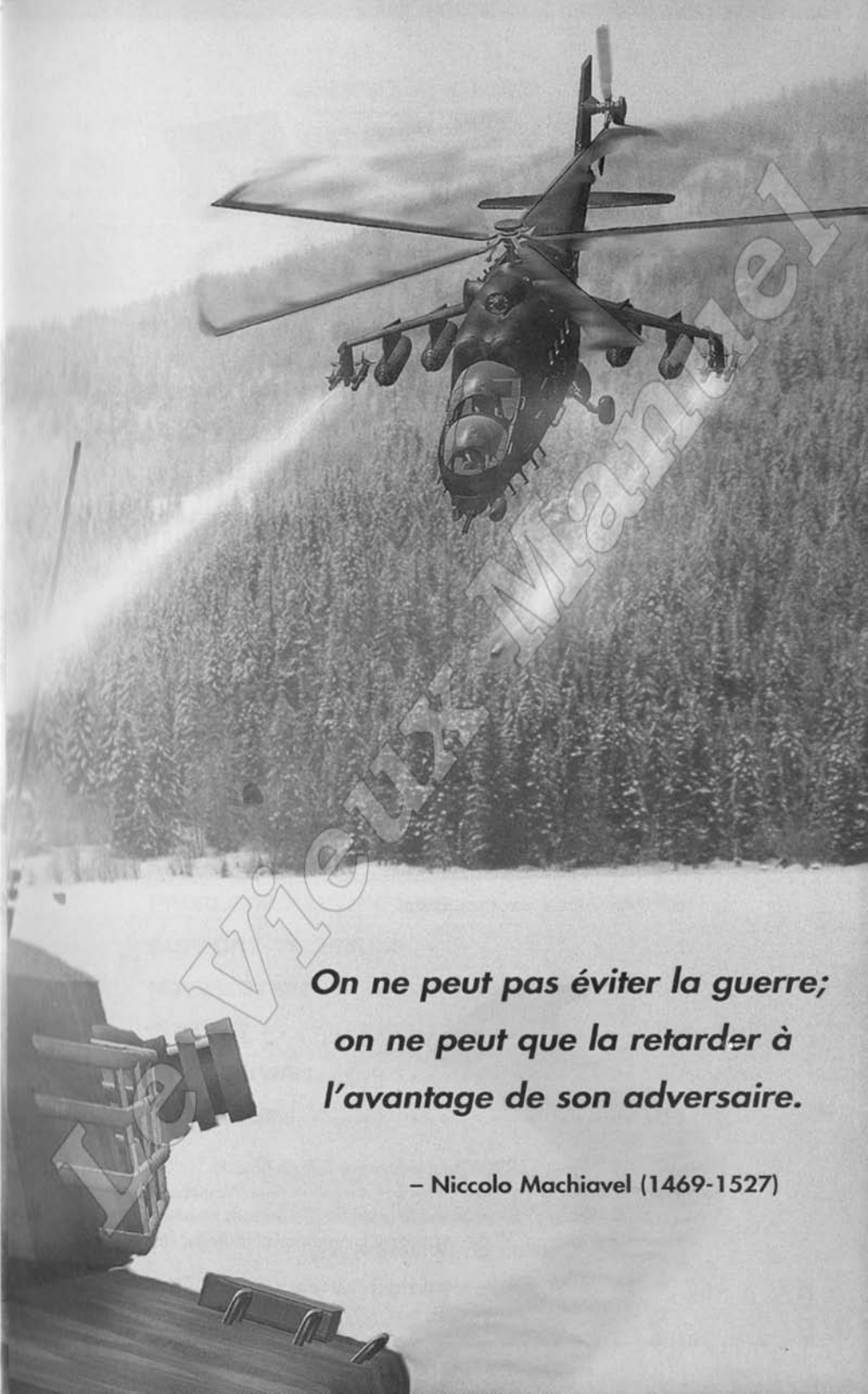


FRANÇAIS



MANUEL TACTIQUE

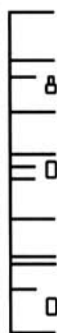
CONFIDENTIEL



***On ne peut pas éviter la guerre;
on ne peut que la retarder à
l'avantage de son adversaire.***

– Niccolo Machiavel (1469-1527)





© 1996 Virgin Interactive Entertainment
Command & Conquer™: Alerte Rouge est une marque de Westwood Studios, Inc.
© 1995, 1996 Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.



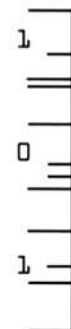


TABLE DES MATIERES

CONNAITRE VOTRE ENNEMI	04
DEMARRAGE	06
JOUER	08
CONTROLES DE JEU SUPPLEMENTAIRES	24
JEU MULTIJOUEURS	28
JEU SUR INTERNET	28
EDITEUR DE TERRAIN	37
STRUCTURES ALLIEES	38
UNITES ALLIEES	47
STRUCTURES SOVIETIQUES	57
UNITES SOVIETIQUES	66
TUTORIEL	76
PROBLEMES TECHNIQUES	98
SUPPORT TECHNIQUE	103
NOTIFICATION	104
CREDITS	106
DISTRIBUTION	107
REMARQUES	108

WestwoodTM
STUDIOS

www.westwood.com
www.virgininteractive.fr



IDEOLOGIE: Staline en a rêvé à plusieurs reprises. Le droit acquis à la naissance de l'empire soviétique est de conquérir et de dominer le monde. Et le droit acquis à la naissance par Joseph Staline est de conquérir les esprits et de dominer les actions de tous les citoyens soviétiques.

CHEF D'ETAT ACTUEL: Joseph Staline

LIEU DES OPERATIONS: toute la péninsule eurasiatique. Postes de commandement identifiés à Moscou, Kiev, Stalingrad, Khartoum, Karachi et Da Nang.

PUISSANCE MILITAIRE: les forces enrôlées dépassent 14 millions et les forces non-professionnelles (y compris la police et le NKVD) environ 7 millions.



PUISSANCE ECONOMIQUE: capital d'exploitation considérable estimé à plus de 486,2 milliards de francs suisses.

PUISSANCE POLITIQUE: étant donné que toute personne d'Union soviétique doit être membre du Parti Communiste, un important réseau d'agents, comprenant plus de 200 millions de citoyens, s'est infiltré dans la plupart des gouvernements panafricain, panindien et panasiatique, avec des bastions soupçonnés à Mexico et à Vancouver.

AFFILIATIONS: Société démocratique mondiale, Ligue de défense asiatique et Consortium de paix.

VOIR AUSSI: Henderson, D.K. et Chou, K.L., Activités terroristes soviétiques.

IDEOLOGIE: résister à l'agression soviétique dirigée contre toute première et deuxième puissances mondiales. Faire respecter les idéaux définis dans la Charte d'Association Mondiale des Nations.

CHEF NOMINAL ACTUEL: Général Gunter von Esling, commandant suprême des forces alliées.

LIEU DES OPERATIONS: Quartier général, opérations unifiées, Londres; Théâtre du nord, Oslo; Théâtre du sud, Madrid.

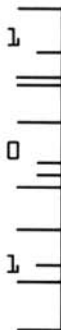
PUISSANCE MILITAIRE: forces enrôlées, environ 3,4 millions. Forces non-professionnelles, y compris la guérilla et les forces de résistance, environ 1,7 millions. Force de frappe classifiée par le document DEFCOM 177,4, Règlements de défense alliée.

PUISSANCE ECONOMIQUE: satisfaisante. Capital classifié dû au nombre de gouvernements et aux devises.

PUISSANCE POLITIQUE: non applicable. Opère actuellement en tant que junte militaire modifiée.

AFFILIATIONS: Nations unies.

VOIR RUSSI: Einstein, "A History of Allied Weaponry". Fort, Charles A., "F-Invasions and Telemetry".



CONFIGURATION REQUISE

WINDOWS 95

Un ordinateur IBM ou 100% compatible équipé d'un processeur Pentium

Windows 95 requis, 8 Mo de RAM (16 Mo fortement recommandés)

Une carte graphique accélératrice de 1 Mo PCI ou VLB (les cartes vidéo ISA ne sont pas prises en charge) & un écran couleur

Une carte sonore prise en charge par Windows 95

Un CD-ROM double vitesse ou supérieur, 40 Mo d'espace disque dur

Un modem 14.4 (28.8 recommandés) pour jouer par modem

Un réseau IPX pour jouer en réseau local, un clavier et une souris

CONFIGURATION INTERNET (Windows 95 uniquement)

Un modem 28.8 ou une connexion Internet directe, une couche TCP/IP conforme à Winsock 1.1 et 16 Mo de RAM

DOS

Un ordinateur IBM ou 100% compatible avec une UC 486 à 66Mhz au minimum

MS DOS version 5.0 ou supérieur, ou Windows 3.1 ou supérieur

8 Mo de RAM (16 Mo recommandés)

Un adaptateur graphique VGA ou MCGA et un moniteur couleur (256 couleurs)

Une carte Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE/32 et

cartes 100% compatibles Sound Blaster, Gravis UltraSound, Gravis UltraSound MAX,

Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, ESS Audiodrive, Microsoft Sound System,

Gold Sound Standard ou Pro Audio Spectrum 16

Un CD-ROM double vitesse ou supérieur, 40 Mo d'espace disque dur

Un modem 14.4 (28.8 recommandés) pour jouer par modem

Un réseau IPX pour jouer en réseau local, un clavier

Une souris 100% compatible Microsoft

INSTALLATION

WINDOWS 95

Insérez un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM.

Alerte Rouge pour Windows 95 utilise la fonction Autoplay de Windows 95 afin de vous présenter les options d'installation et de jeu de manière appropriée. Le fait d'insérer un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM devrait faire apparaître la boîte de dialogue automatique du jeu. Si vous n'avez jamais installé Alerte Rouge auparavant, une option Installation se présentera à vous à partir de cette boîte de dialogue. Cliquez dessus et suivez les instructions à l'écran.

Si la fonction Autoplay de Windows 95 ne fonctionne pas sur votre système, vous devrez installer le produit en cliquant sur le bouton Démarrer de la Barre des tâches de Windows 95, située dans la partie inférieure gauche de l'écran. Cliquez sur Exécuter, tapez "D:\ SETUP" (si D est la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM), puis cliquez sur OK. Veuillez suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

Lorsque l'installation est terminée, vous êtes ramené à Windows. Par défaut, Alerte Rouge est installé dans un répertoire appelé C:\WESTWOOD\REDALERT.

DOS

Insérez un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM. À l'invite de C:\>, tapez "D:" [Entrée] (si D est la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM). À la nouvelle invite ("D:\>" dans ce cas), tapez "SETUP" [Entrée].

Veuillez suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

Par défaut, Alerte Rouge est installé dans un répertoire appelé C:\WESTWOOD\REDALERT.

Remarque : si vous installez la version DOS d'Alerte Rouge sur un système exécutant Windows 95, veuillez suivre les instructions d'installation de Windows 95. Vous installerez ainsi les paramètres du jeu DOS sous le sous-menu Alerte Rouge du groupe de programmes Westwood.

WINDOWS ET WINDOWS POUR WORKGROUPS

V.3.1 & V.3.11 (version DOS uniquement)

Insérez un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM.

Dans le Gestionnaire de programmes de Windows, sélectionnez le menu Fichier. Dans ce menu, sélectionnez Exécuter. Dans la boîte de dialogue, tapez "D:\ SETUP" (si D est la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM), puis cliquez sur OK.

Veuillez suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

Lorsque l'installation est terminée, vous êtes ramené à Windows où un groupe de programmes Westwood contenant des icônes pour Alerte Rouge et pour le programme d'installation sont ajoutées à votre bureau.

Par défaut, Alerte Rouge est installé dans un répertoire appelé C:\WESTWOOD\REDALERT.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

WINDOWS 95

Insérez un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM.

Alerte Rouge utilise la fonction Autoplay de Windows 95 afin de vous présenter les options d'installation et de jeu de manière appropriée. Le fait d'insérer un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM devrait faire apparaître la boîte de dialogue de jeu automatiquement. Si vous avez déjà installé Alerte Rouge, une option Jeu apparaît à partir de cette boîte de dialogue. Cliquez dessus pour lancer le jeu. L'introduction au jeu suivra.

Vous pouvez également lancer Alerte Rouge en cliquant sur le bouton Démarrer de la Barre des tâches de Windows 95, puis sur Programmes, Westwood, Alerte Rouge et enfin sur Alerte Rouge Edition Windows 95.

DOS

Insérez un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM.

À l'invite de C:\>, tapez "CD \WESTWOOD\REDALERT" [Entrée], puis "AR" [Entrée].

Si vous avez installé Alerte Rouge dans un autre répertoire, vous devez d'abord taper "CD [nom de votre répertoire]" [Entrée], puis "AR" [Entrée].

Remarque : si vous avez installé la version DOS d'Alerte Rouge sur un système exécutant Windows 95, ignorez la boîte de dialogue Autoplay de Windows 95 qui apparaît lorsque vous insérez le CD d'Alerte Rouge. Exécutez le jeu en cliquant sur le bouton Démarrer de la Barre des tâches de Windows 95, puis sur Programmes, Westwood, Alerte Rouge et enfin sur Alerte Rouge version DOS.

WINDOWS ET WINDOWS POUR WORKGROUPS

V.3.1 & V.3.11 (version DOS uniquement)

Insérez un CD d'Alerte Rouge dans votre lecteur de CD-ROM. Dans le Gestionnaire de programmes de Windows, double-cliquez sur l'icône Alerte Rouge située dans le groupe de programmes Westwood.

4

4

1

DEMARRAGE DU JEU

CHOIX DE VOTRE CAMP: ALLIES OU SOVIETS

C&C: Alerte Rouge vous offre le choix d'être l'une des deux forces armées distinctes: les Alliés, constitués d'une poignée de pays européens encore libres qui font opposition à Staline; ou l'empire soviétique, force meurtrière de guerre, puissante, tournée vers la domination continentale.

Si vous choisissez les Alliés, vous combattrez l'Empire Soviétique. Si vous choisissez l'Empire Soviétique, vous vous battez contre les Alliés. Les deux camps sont radicalement opposés, avec différentes forces et faiblesses, différentes unités, technologies et différentes philosophies sur la guerre. En outre, différentes situations se révéleront selon le camp que vous aurez choisi.

La première fois que vous chargez le jeu, vous êtes directement amené au jeu lui-même, variant selon le CD que vous avez inséré. Si vous insérez le CD soviétique, le jeu soviétique démarre. Si vous insérez le CD Alliés, les missions Alliées commencent.

Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, une boîte de dialogue vous demandant quel camp vous choisissez apparaît. Cliquez sur le camp de votre choix et le jeu démarre. Vous devrez éventuellement permuter le CD dans le lecteur, selon le camp que vous choisirez.



ALLIES



SOVIETS

MENU ECRAN TITRE

MENU ECRAN TITRE

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, vous aurez le plaisir de découvrir l'introduction saisissante de Alerte Rouge. Après quoi, le jeu commencera. Dans les jeux futurs, vous serez directement amené au menu Ecran Titre.

NOUVELLE PARTIE

Si vous souhaitez démarrer un nouveau jeu, sélectionnez cette option. Votre nouveau jeu démarra par un écran dans lequel vous devrez sélectionner votre niveau de difficulté, ainsi que le camp de votre choix: Alliés ou Soviétiques. Au lancement d'un nouveau jeu, l'introduction n'est pas représentée.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Il existe 3 niveaux de difficulté, qui modifient l'équilibre du jeu. Nous vous suggérons de jouer au niveau "Normal", mais si vous trouvez que le jeu est trop facile ou trop difficile, vous pouvez le personnaliser à votre gré. Le degré de difficulté ne peut être déterminé qu'au début d'une nouvelle partie; vous ne pouvez pas le modifier lorsque vous êtes en mission.

Selon le niveau de difficulté que vous aurez sélectionné, vos unités et vos structures coûteront plus ou moins cher, se déplaceront plus ou moins vite, feront feu plus ou moins vite, à l'inverse de celles de vos adversaires.

INTERNET

Sélectionnez cette option pour être connecté via Westwood Chat à Internet afin de jouer à Alerte Rouge (Windows 95 uniquement; voir page 28 pour jouer sur Internet).

CHARGER MISSION

Si vous souhaitez reprendre une mission sauvegardée précédemment, sélectionnez cette option (voir page 21 pour sauvegarder des missions).



ECRAN CHARGER MISSION

À partir de cet écran, cliquez sur les flèches HAUT ou BAS pour faire défiler vos missions. Sélectionnez la mission sauvegardée que vous souhaitez recharger et cliquez sur CHARGER.

JEU MULTIJOUERS

Cette option vous permet de sélectionner les modes suivants: "Escarmouche" pour jouer seul en paramétrant la partie, "Réseau" (si détecté) et "Modem/Série" (modem ou null modem). Pour plus d'informations, voir la section Jeu Multijoueurs (page 28).

REVOIR INTRODUCTION

Si vous souhaitez revoir l'introduction, sélectionnez cette option.

QUITTER LE JEU

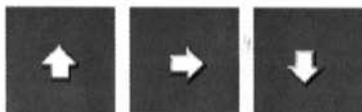
Sélectionnez cette option pour retourner dans Windows 95 ou sous DOS, selon la version avec laquelle vous jouez.

CONTROLES DE BASE D'ALERTE ROUGE

L'interface d'Alerte Rouge a été conçue pour vous permettre un contrôle maximal de vos unités et de vos structures à moindre effort. Si vous êtes habitué à l'environnement Windows (pointer & cliquer, etc.), vous pouvez jouer avec Alerte Rouge sans problème. La souris sert à déplacer votre pointeur sur l'écran et, selon ce sur quoi vous cliquez, vous pouvez donner des ordres à vos unités, créer des structures, attaquer, réparer et effectuer toute une série d'autres commandes. De manière générale dans Alerte Rouge, le fait de cliquer sur le bouton gauche de la souris permet de confirmer des ordres, changer de mode ou sélectionner des unités et des structures. Le fait de cliquer sur le bouton droit de la souris permet de stopper et d'annuler les actions, les modes et les sélections.

DEFILEMENT

Pour faire défiler la fenêtre d'affichage principale sur le champ de bataille, déplacez le curseur au bord de l'écran. Le curseur se transforme alors en flèche blanche continue, et l'affichage défile dans la direction indiquée. Si vous vous trouvez au bord du champ de bataille, un zéro barré universel apparaîtra sur la flèche, indiquant que vous ne pouvez pas aller plus loin.



FLECHES DE DEFILEMENT



DEFILEMENT IMPOSSIBLE

COMMANDER VOS TROUPES

Pour manoeuvrer une unité, sélectionnez-la en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris, puis déplacez le curseur vers le point désiré sur le champ de bataille où vous souhaitez que votre unité se rende. Si le curseur se trouve sur une cible potentielle, il se transforme en viseur (voir Viseurs à la page suivante). Si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris à ce moment, l'unité attaquera la cible. Sinon, l'unité sera déplacée vers l'endroit choisi, à moins que ce dernier ne soit infranchissable (un rocher ou des arbres, par exemple), auquel cas l'unité se rapprochera le plus possible de la cible.

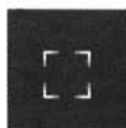
Vous pouvez sélectionner vos avions en vol en les regroupant (voir Sélection d'un groupe) lorsqu'ils sont dans les airs. Vous pouvez ensuite les commander, vérifier leur état, etc.

Pour quitter le mode déplacement/attaque (ou n'importe quel mode), cliquez sur le bouton droit de la souris et l'unité sera désélectionnée. Bien que désélectionnée, l'unité garde ses ordres et continue d'effectuer sa dernière commande. Pour arrêter le déplacement d'une unité, résélectionnez-la et redirigez-la vers un nouveau lieu, ou appuyez sur la touche S pour la faire arrêter.

ECRAN DE JEU
PRINCIPAL



CHAMP DE BATAILLE



SELECTION



DEPLACEMENT



DEPLACEMENT
IMPOSSIBLE

VISEURS

Il y a deux viseurs dans Alerte Rouge. Leur différence n'est pas énorme, mais selon le viseur que vous obtenez, vous pouvez voir si l'unité sélectionnée est à portée de la cible, ou si l'unité devra être déplacée pour attaquer l'objet visé. Cette information se révélera importante plus tard dans le jeu avec des unités dont la portée de tir est plus grande (ou lorsque vous tenterez d'éviter les effets de ces unités). Notez que cette information n'est disponible que lorsqu'une seule unité à la fois est sélectionnée.



VISEUR
(À PORTÉE DE TIR)



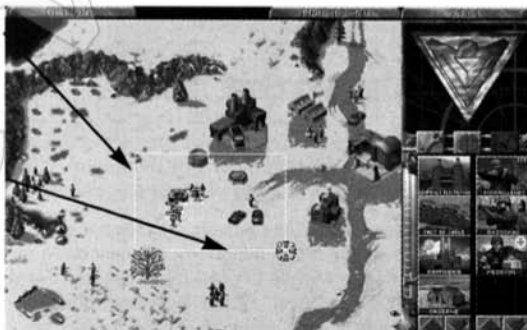
VISEUR
(HORS DE PORTÉE)

SELECTION D'UN GROUPE

Pour gagner du temps, vous pouvez former des équipes parmi vos troupes. Pour sélectionner plusieurs unités en même temps, cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Déplacez le curseur de la souris pour inclure toutes les troupes que vous souhaitez sélectionner. Un encadré blanc indique l'étendue de cette sélection. Relâchez ensuite le bouton de la souris, et toutes les unités situées à l'intérieur de la zone blanche seront sélectionnées. Vous pouvez donner un ordre à ce groupe de la même manière qu'à une seule unité. Certaines unités de groupes ne répondront pas à certaines commandes. Par exemple, un médecin dans un groupe à qui on a ordonné d'attaquer ne se déplacera pas en même temps que le reste du groupe, car il ne possède pas d'arme.

CLIQUEZ ET
MAINTENEZ LE
BOUTON GAUCHE
DE LA SOURIS
ENFONCÉ

DÉPLACEZ ENSUITE
LE CURSEUR POUR
INCLURE LES
UNITÉS
SOUHAITÉES



SELECTION D'UN GROUPE

L'OMBRE

Lorsque vous commencez une mission, la plupart du champ de bataille est couverte d'une ombre noire. Elle représente les zones inconnues du champ de bataille qui sont encore inexplorées. Lorsque vous déplacerez vos unités vers la lisière de la zone visible, l'ombre se découvrira autour d'elles, selon la distance couverte par les unités. Vous pouvez ordonner à une unité de se déplacer entièrement sous l'ombre, découvrant ainsi d'importantes sections de la zone en une seule fois. Certaines structures ou unités pourront reformer l'ombre, vous empêchant (ou empêchant vos adversaires) de distinguer quoi que ce soit dans cette zone.

BARRE D'ICONES

La barre d'icônes est un outil vous permettant d'avoir accès aux informations et aux capacités qui ne sont pas en relation directe avec vos troupes. Grâce à elle, vous pouvez créer des unités, construire des bâtiments et obtenir une vue Radar de la région (si vous possédez un dôme radar ou un satellite GPS). Elle peut également vous indiquer l'électricité produite par votre base et la comparer avec celle dont vous avez besoin.

Dans la version Windows 95 d'Alerte Rouge, la barre d'icônes est toujours ouverte et ne peut pas être fermée. Dans la version DOS, elle peut être ouverte ou fermée. Depuis l'écran de Jeu principal la barre d'icônes peut s'ouvrir en cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bouton Barre d'icônes, situé dans le coin supérieur droit. Cliquez à nouveau dessus pour la fermer. Si vous possédez un chantier de construction, la barre d'icônes s'ouvre automatiquement. L'indicateur de crédit est situé au-dessus du bouton Barre d'icônes sous Win 95 et à sa gauche sous DOS. Il vous indique l'argent en votre possession pour maintenir votre base et ses forces. Pour plus d'informations sur les crédits et sur comment en gagner, voir la section Minerai et collecte (voir page 17).



CONSTRUCTION DE VOTRE BASE

Le succès de nombre de vos missions dépend de la construction de votre propre base, ainsi que de sa maintenance et de sa défense permanentes lors des combats. La base est indispensable au gain de ressources (grâce à la raffinerie de minerai et au camion collecteur de minerai qui l'accompagne), à la construction des unités et à la défense.

Pour pouvoir construire votre base, vous devez avoir un chantier de construction. A moins que ce chantier de construction ne soit défini au commencement de la mission, vous devrez déployer le Véhicule de Construction Mobile (VCM). Déplacez le VCM à l'endroit où vous souhaitez placer le chantier de construction. Placez le curseur sur le VCM et vous verrez apparaître le curseur de Déploiement. Vous devez disposer de suffisamment d'espace libre

autour du VCM pour pouvoir le déployer. Si vous tentez de déployer le VCM à un endroit où il n'y a pas assez d'espace, le curseur Déploiement impossible apparaîtra et le VCM ne pourra pas se déployer. Si vous disposez de l'espace requis, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour déployer le VCM et l'espace se transformera en un chantier de construction.



VCM



DEPLOIEMENT



DEPLOIEMENT
IMPOSSIBLE



CHANTIER DE
CONSTRUCTION

Sous DOS, la barre d'icônes s'ouvre une fois que le chantier de construction est établi. Sous Win 95, la barre d'icônes se remplit d'icônes et devient active. Dans la grande fenêtre supérieure de la barre d'icônes, vous verrez apparaître le symbole de votre camp (Alliés ou Soviets). Plus tard, cette zone se transformera en affichage radar une fois que vous aurez construit un dôme radar... et que vous disposerez de suffisamment d'électricité pour pouvoir l'utiliser.

CONSTRUCTION D'ELEMENTS

Au-dessous et recouvrant légèrement l'écran radar, se trouve une rangée horizontale formée de trois icônes. Celles-ci permettent de réparer des bâtiments, de les vendre ou de faire basculer d'un mode radar à l'autre. Chaque icône a une fonction propre (voir page 19). Sous ces trois icônes se trouvent deux colonnes d'icônes. La colonne de gauche affiche les structures que votre chantier de construction peut créer, et la colonne de droite affiche les unités que vous pouvez créer. Les boutons fléchés situés sous ces icônes vous permettent de défiler parmi les sélections lorsque plus de quatre sont disponibles.

Pour créer une structure ou une unité, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'icône appropriée. La construction prend un certain temps, comme indiqué par le compte à rebours représenté sur l'icône. Le coût des constructions et des achats est automatiquement déduit de vos crédits. Une seule unité (par genre) et une seule structure peuvent être créées à la fois. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur l'icône (sans cliquer), vous verrez une représentation de cette icône, ainsi que les coûts engendrés pour la construire, l'acheter ou la former.

PRET



VOTRE CAMP /
AFFICHAGE
RADAR

ICôNES DE
CONSTRUCTION

BARRE DE
PUISSANCE

ICôNES DES
UNITÉS

BOUTONS DE
DEFILEMENTS

Une fois la construction d'un bâtiment achevée, le mot **PRET** apparaît sur la partie supérieure de l'icône sélectionnée de la barre d'icônes. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur cette icône, et le curseur se transformera en une grille de position sur le champ de bataille. Cette grille permet de vous donner une idée de la taille réelle du bâtiment sur le champ de bataille. Déplacez la grille à l'endroit où vous souhaitez placer votre bâtiment. Lorsque vous aurez trouvé un endroit approprié, cliquez sur le bouton gauche de la souris et le bâtiment sera placé à l'endroit indiqué. La grille doit être entièrement blanche ; toute couleur rouge indique que la zone de position est bloquée, et vous ne parviendrez pas à déployer le bâtiment.



POSITIONNER

Lorsque la grille est sur le champ de bataille, vous ne pouvez rien créer. Vous devrez soit placer le bâtiment déjà prêt, ou annuler le positionnement. Pour annuler, cliquez sur le bouton droit de la souris lorsque la grille de position est présente. Celle-ci disparaîtra et le mot **PRET** réapparaîtra sur l'icône. Le fait de re-cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône de la barre d'icônes supprimera le bâtiment et vous rendra vos crédits.

Lorsque la formation ou la construction d'une unité est achevée, celle-ci sort de son bâtiment d'origine (caserne, niche ou usine d'armement) et est prête à être utilisée. Vous n'avez pas à la positionner. Néanmoins, il est utile de garder de l'espace devant ces bâtiments, de manière à ce que les unités ne s'entassent pas et ne bloquent pas une nouvelle unité.



POSITIONNEMENT IMPOSSIBLE

ENERGIE (PUISSANCE)

À gauche des icônes de construction se trouve une barre étroite, munie d'un indicateur horizontal. C'est votre barre d'énergie. Surveillez-la ! Tous les bâtiments que vous positionnez en consomment. Il est très important que vous sachiez la capacité électrique que vous possédez et celle que vous utilisez.

... ..

L'indicateur horizontal vous indique l'énergie requise par votre base pour opérer de façon optimale, et la barre verticale vous indique celle utilisée par votre base. Si votre barre devient jaune ou orange, votre base manque d'électricité ! Si elle est verte, votre base possède suffisamment d'électricité pour opérer toutes les structures que vous avez créées.

**POSITION
BLOQUEE**



ENERGIE (PUISSANCE) NORMALE

Si votre énergie n'est pas maximale, vos bâtiments se détérioreront peu à peu, la construction sera moins rapide, le radar s'éteindra (si vous le possédez déjà) et certaines défenses de la base seront désactivées. Les centrales électriques sont d'excellentes cibles à attaquer si votre ennemi possède des défenses difficiles à détruire. Sans électricité, votre ennemi se voit dépourvu d'informations, de temps de réponse rapide et de défense de sa base.



**PRODUCTION
D'ENERGIE**

BARRE DE SEUIL



ENERGIE (PUISSANCE) FAIBLE

La quantité d'électricité produite par les centrales électriques dépend de leur état de réparation. Assurez-vous de bien réparer toutes vos centrales électriques, sous risque de perdre de la puissance à un moment crucial.

CREATION D'UNITES SUPPLEMENTAIRES

Si vous possédez un chantier de construction et assez de crédits, vous pouvez construire une caserne qui vous permettra d'entraîner votre infanterie. Au début, le type d'unités que vous pouvez entraîner est limité. Au fur et à mesure que vous gagnerez des missions, vous bénéficierez de nouvelles technologies et d'améliorations. De nouvelles unités spécialisées seront alors disponibles.

Au fur et à mesure que le jeu progresse et que vous construisez votre base, vous aurez l'opportunité de construire une usine d'armement. Grâce à elle, vous pourrez acquérir de nouvelles unités plus puissantes, comme des rangers, des poseurs de mines, et même des tanks. N'oubliez pas que toutes les unités et bâtiments mentionnés ci-dessus ne seront pas disponibles pour les deux camps, et que certaines unités requièrent que vous construisiez d'autres structures (comme un centre technique ou un dôme radar) avant d'être disponibles.



CONSTRUCTION DE CASERNE

CREDITS, MINERAI ET COLLECTE

Il existe deux types de ressources que vous pouvez collecter pour gagner de l'argent : le minerai et les gemmes. Le minerai se trouve à de nombreux endroits ; les gemmes sont beaucoup plus rares. Les gemmes sont un minerai plus précieux, et il est donc toujours de votre intérêt d'en collecter le plus possible.

Dans la partie supérieure droite de l'écran, le compteur de crédits garde trace de vos résultats de bataille, c'est-à-dire de l'argent qu'il vous reste pour construire des structures et des unités. Cet argent diminue au fur et à mesure que vous construisez ou réparez vos unités ou vos structures, et augmente si vous vendez un bâtiment, déposez un minerai d'un camion dans une raffinerie, ou trouvez une caisse contenant de l'argent.

Pour gagner de l'argent, vous devez collecter du minerai. Pour ce faire, vous devez créer une raffinerie et un camion. Chaque raffinerie que vous créez est équipée d'un camion, mais vous pouvez en créer davantage si vous souhaitez collecter du minerai plus rapidement. Une fois que vous avez construit votre raffinerie, placez-la à l'endroit désiré. Plus elle est proche du gisement, plus vite vous pourrez collecter du minerai.

À la construction de la raffinerie, un collecteur de minerai apparaîtra. Il se déplacera vers le minerai visible le plus proche sur votre champ de bataille et commencera sa collecte. Le camion mémorise l'endroit de sa collecte et après avoir déposé tout le minerai amassé dans la raffinerie, retourne au gisement pour continuer sa collecte. Ce processus est automatique, mais vous pouvez l'interrompre à tout moment en redirigeant le camion vers un nouveau lieu.



MINERAI



GEMMES



RAFFINERIE



COLLECTEUR
DE MINERAI

Si aucun minerai n'est en vue lorsque vous construisez votre raffinerie, le collecteur apparaît à l'extérieur de la raffinerie et reste immobile. Prenez l'une de vos autres unités et partez aux alentours de votre base jusqu'à ce que vous découvriez un gisement. Lorsque vous en trouverez un, sélectionnez le camion en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris et placez votre curseur sur le minerai. Votre curseur se transformera alors en viseur. Le collecteur de minerai ne possédant pas d'arme, ce viseur lui indique de procéder à la collecte. Cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris et le collecteur se rendra sur le gisement et commencera sa collecte. Le processus de collecte automatique sera lancé, et vous n'aurez donc plus à diriger le camion d'un endroit à l'autre.



COLLECTE DE MINERAI

Vous pouvez forcer le collecteur à retourner plus tôt à la raffinerie en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris, puis en plaçant votre curseur sur la raffinerie. Le curseur se transforme en curseur d'entrée (3 flèches vertes), indiquant au collecteur de retourner à la raffinerie avec son chargement. Pour ce faire, cliquez sur la raffinerie à l'aide du bouton gauche de la souris. Si vous souhaitez que le camion continue sa tâche, désélectionnez l'option en cliquant sur le bouton droit de la souris.



CURSEUR D'ENTRÉE

Remarque: si vous déplacez le collecteur vers un nouvel endroit et ne lui indiquez pas de ramasser du minerai, il restera inactif. Arrivé à sa nouvelle destination, il restera immobile jusqu'à ce que vous lui ordonniez de se redéplacer. La collecte automatique ne s'effectue que lorsque vous créez un collecteur de minerai et qu'un minerai est en vue.

SURVEILLEZ VOTRE COLLECTEUR DE MINERAI! Rien de pire que de ne pas surveiller votre collecteur et de vous rendre compte qu'il s'est égaré en territoire ennemi à la recherche de minerai. C'est le chaînon le plus faible de vos opérations financières: gardez-le en lieu sûr!



CAPTURE DE BATIMENTS ENNEMIS

Au fur et à mesure que le jeu avance, une unité d'infanterie spéciale (Ingénieurs) devient disponible. L'ingénieur n'est pas armé, mais il vous permet de capturer des bâtiments ennemis. Pour ce faire, cliquez sur l'ingénieur à l'aide du bouton gauche de la souris et placez le curseur sur un bâtiment ennemi. Si ce bâtiment est prenable, vous verrez apparaître une des deux icônes d'entrée. Si une icône d'entrée rouge s'affiche, l'ingénieur endommage le bâtiment, mais ne le capture pas. Si la barre d'état du bâtiment devient rouge, vous obtiendrez alors un curseur d'entrée vert. Il indique que l'ingénieur peut capturer la structure. Cliquez sur le bouton gauche de la souris si vous voulez que l'ingénieur endommage ou tente de capturer le bâtiment. Avec de la chance, le bâtiment sera endommagé ou sa couleur se transformera en couleur de votre camp et tombera sous votre contrôle.

Si vous capturez le bâtiment, il fait désormais partie de votre base. Vous pouvez construire des structures de base autour de lui, le vendre ou le laisser tel quel, empêchant votre ennemi de l'utiliser. Selon la structure que vous avez capturée, vous pourrez éventuellement créer des unités ou des structures qui ne vous sont normalement pas autorisées! Votre ennemi tentera peut-être de reprendre ce bâtiment alors, si vous ne prévoyez pas de l'utiliser pour attaquer, vendez-le ou soyez prêt à le défendre!

REPARATION DE STRUCTURES



Pour réparer un bâtiment endommagé et maintenir son parfait fonctionnement, cliquez sur l'icône représentant une clé à écrous, située dans la barre d'icônes à l'aide du bouton gauche de la souris. Le curseur de la souris se transforme en clé à écrous sur le champ de bataille. À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez avec la clé à écrous sur le bâtiment que vous souhaitez réparer. Pour stopper la réparation, cliquez de nouveau sur le bouton gauche de la souris. Les réparations démarrent immédiatement, et leur coût est déduit de vos crédits. Il est possible de réparer plusieurs bâtiments en même temps. Cliquez sur le bouton droit de la souris lorsque vous souhaitez quitter le mode de réparation. Pour stopper les réparations sur une structure, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.

L'ingénieur peut également réparer des bâtiments. Si vous sélectionnez l'un de vos ingénieurs et choisissez l'un de vos bâtiments, une icône en forme de clé à écrous en or apparaît sur votre bâtiment. Si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris, l'ingénieur entrera dans le bâtiment et le remettra aussitôt à neuf. Vous perdrez votre ingénieur, mais cela est parfois préférable à la perte de votre chantier de construction à la suite d'une attaque de votre ennemi!

VENTE DE STRUCTURES D'UNITES



Pour vendre un bâtiment, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bouton \$ de l'encadré. Le curseur de la souris se transformera en signe \$ en or. À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur le bâtiment que vous voulez vendre. Il se détruira, et vous serez crédité de la moitié du coût original des structures. Dans le cas des structures fournies avec des véhicules, on vous remboursera la moitié du montant de la structure moins le coût du véhicule.

ATTENTION! Tant que le curseur est en mode \$, tout bâtiment sur lequel vous cliquerez à l'aide du bouton gauche de la souris sera détruit et vendu ! Pour quitter le mode \$, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Pour vendre une unité, déplacez-la dans le dépôt de service. Lorsqu'un véhicule se trouve dans le dépôt de service, le fait de cliquer dessus avec le curseur \$ vert l'envoie à la casse. L'infanterie et les unités navales ne peuvent être vendues.

CONTROLE



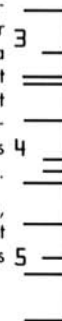
Pour contrôler l'état de santé d'une unité ou d'une structure, sélectionnez celle-ci en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris lorsque le curseur est en mode Sélection (pour la désélectionner, cliquez sur le bouton droit de la souris). Tant que la barre est verte, tout est parfait. Si la barre diminue et devient rouge, votre unité s'apprête à être détruite. Les unités de couleur jaune et rouge n'opéreront pas avec autant de puissance que les vertes. Cela peut entraîner un ralentissement dans la construction et les mouvements, ainsi que plusieurs autres effets négatifs. Dans des missions futures, les véhicules peuvent être réparés si vous construisez un dépôt de service.

Certaines unités possèdent une capacité de stockage ou une réserve de munitions limitée, indiquée par une série de zones situées dans le coin inférieur gauche de l'unité (quand elle est sélectionnée). Cela vous indique d'un coup d'oeil combien votre unité stocke. Lorsque toutes les zones sont pleines, c'est que l'unité est pleine.

REPARATION/RECHARGEMENT D'UNITES



Plus tard dans le jeu, vous avez la possibilité de construire un dépôt de services. Le dépôt a deux fonctions : il peut recharger les poseurs de mines AP et AT et il peut réparer les véhicules endommagés.



Pour réparer un véhicule endommagé, sélectionnez-le, puis déplacez le curseur vers le dépôt de services. Le curseur se transforme en icône d'entrée. Cliquez sur le bouton gauche de la souris et l'unité retournera au dépôt pour être réparée. L'argent sera automatiquement déduit de votre compte selon le type d'unité et la gravité des dégâts.

Le rechargement des poseurs de mines s'accomplit de la même façon: conduisez l'unité au centre de services et elle se rechargera automatiquement.

Pour les unités navales, sélectionnez l'unité et amenez votre curseur sur l'un de vos ports sous-marins ou chantiers maritimes. Le curseur prend la forme d'un curseur d'entrée. Le fait de cliquer sur le bouton gauche de la souris envoie l'unité dans le port, et les réparations commencent. Pour annuler les réparations, éloignez l'unité du port.

OPTIONS

Le fait de cliquer sur Options stoppe toute action sur le champ de bataille pendant que vous réglez vos contrôles visuel, sonore et de jeu. Notez qu'en mode Multijoueurs (réseau, modem ou Internet), le jeu ne s'arrête pas lorsque vous modifiez vos paramètres.



MENU OPTIONS

CHARGER UNE MISSION

Sélectionnez la commande Charger Mission du menu si vous souhaitez jouer avec une mission sauvegardée précédemment. La mission avec laquelle vous jouez actuellement sera perdue, à moins que vous ne la sauvegardiez.



MENU CHARGER MISSION

A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur les flèches HAUT ou BAS pour faire défiler vos jeux sauvegardés. Cliquez ensuite sur Charger à l'aide du bouton gauche de la souris pour charger le jeu sélectionné.

Si vous souhaitez quitter cet écran sans charger de jeu, cliquez sur Annuler à l'aide du bouton gauche de la souris.

SAUVEGARDER MISSION

Sélectionnez la commande Sauvegarder Mission du menu Options pour sauvegarder votre mission en cours. Dans le menu Sauvegarder Mission choisissez l'emplacement de votre choix pour la mission sauvegardée. Si vous sauvegardez un jeu sur un emplacement déjà pris, vous écraserez le jeu sélectionné. Si vous voulez sauvegarder sous un nouvel emplacement, sélectionnez [Emplacement vide] et donnez un nom à votre mission. Le nombre de jeux que vous pouvez sauvegarder dépend de l'espace dont vous disposez sur votre disque dur. Si vous manquez d'espace, l'option [Emplacement vide] n'apparaîtra pas. Vous devrez sauvegarder sur un jeu déjà sauvegardé ou supprimer des jeux. Alerte Rouge ajoutera automatiquement l'intitulé Alliés ou Soviétiques au début de vos jeux sauvegardés, pour vous aider à les identifier plus tard.



MENU SAUVEGARDER MISSION

À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur les flèches HAUT ou BAS pour faire défiler vos jeux sauvegardés. Cliquez ensuite sur Sauvegarder à l'aide du même bouton pour sauvegarder le jeu sélectionné. Si vous voulez quitter cet écran sans sauvegarder de jeu, cliquez sur Annuler à l'aide du bouton gauche de la souris.

EFFACER UNE MISSION

Sélectionnez la commande Effacer Mission du menu Options lorsque vous souhaitez effacer certains jeux sauvegardés. Cela est particulièrement utile si vous devez libérer de l'espace sur votre disque dur.

Dans le menu Effacer Mission, choisissez la mission que vous souhaitez effacer en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Cliquez ensuite sur Effacer pour effacer la mission.

Une fenêtre de confirmation apparaît pour s'assurer de votre choix. Si vous avez l'intention de vous débarrasser de cette mission, cliquez sur Oui à l'aide du bouton gauche de la souris. Sinon, cliquez sur Non.

ABANDONNER MISSION

Sélectionnez la commande Abandonner Mission si vous n'aimez pas la manière dont se passent les choses et que vous souhaitez retourner à l'écran titre. Une fenêtre de confirmation s'affiche. Vous pouvez également recommencer la mission.

CONTROLES

Vous pouvez personnaliser vos options d'affichage et de son à votre gré à partir du menu Contrôles. Vous pouvez également modifier la vitesse de jeu et de défilement.



CONTROLES

VITESSE DE JEU

Cette option vous permet de modifier la vitesse de jeu. Notez que les missions munies d'un chronomètre seront affectées par votre choix. L'horloge ira plus ou moins vite selon la vitesse que vous aurez choisie.

VITESSE DE DEFILEMENT

Utilisez cette option pour ajuster la vitesse de défilement de l'écran de jeu. Plus la vitesse que vous choisirez sera élevée, plus la vitesse de défilement de jeu sera élevée.

CONTROLES DU SON

Sélectionnez Contrôles puis Contrôles sonores pour régler le volume de la musique ou des effets sonores, ou pour changer de musique.



CONTROLES SONORES

CONTROLES SONORES

Pour contrôler le volume de la musique ou des effets sonores, déplacez le bouton vers la gauche ou vers la droite. Si vous déplacez le bouton vers la droite, le volume de la piste sonore augmente. Si vous le déplacez vers la gauche, le volume diminue. Si vous souhaitez désactiver la musique ou les sons, déplacez le bouton de réglage complètement à gauche.

MUSIQUE

Pour entendre une nouvelle musique, cliquez sur un morceau à l'aide du bouton gauche de la souris (comme indiqué ci-dessus), puis sur le bouton Lecture. Pour arrêter la musique, cliquez sur le bouton Arrêt à l'aide du bouton gauche de la souris. Au début du jeu, seuls quelques morceaux seront disponibles. Au fur et à mesure, d'autres le deviendront.

Le fait de cliquer sur le bouton MENU OPTIONS situé dans la partie inférieure du menu, vous renvoie dans le menu Options et sauvegarde toute modification effectuée dans l'écran Son.



direct digital audio

Alerte Rouge prend en charge l'audio numérique directe de Westwood (DDA, Direct Digital Audio). Le DDA offre un son numérique à 100% et vous donne une excellente qualité musicale et sonore. Avec le DDA, le son PC n'est plus restreint aux limites de la FM ou de General MIDI.

AFFICHAGE



AFFICHAGE

Pour régler l'un des contrôles, déplacez le bouton vers la gauche ou vers la droite. Si vous le déplacez vers la droite, vous augmentez le paramètre. Si vous le déplacez vers la gauche, vous le diminuez.

Vous pouvez redéfinir les contrôles visuels à leurs paramètres par défaut en cliquant sur le bouton REDÉFINIR LES VALEURS (RESET VALUES).

Cliquez sur le bouton MENU OPTIONS (OPTIONS MENU) pour retourner dans le menu Options. Les modifications que vous apportez aux contrôles visuels prennent effet immédiatement.

REPRENDRE MISSION

À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur REPRENDRE MISSION pour revenir au jeu.

INSTRUCTIONS

À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur Briefing si vous avez oublié les objectifs de votre mission. Les instructions à suivre s'affichent. Si vous souhaitez revoir la séquence vidéo, cliquez sur le bouton Vidéo. Quand vous êtes prêt à retourner à votre mission, cliquez sur le bouton Reprendre mission. Notez que certaines missions ne possèdent pas d'instructions vidéo, auquel cas vous ne verrez pas de bouton Vidéo.

CONTROLES DE JEU SUPPLEMENTAIRES

Une fois que vous aurez compris les contrôles de base de vos unités, vous pourrez passer aux contrôles supplémentaires qu'offre Alerte Rouge. Si vous vous apprêtez à mesurer vos compétences contre d'autres joueurs, vous devez impérativement connaître ces contrôles.

EQUIPES (CTRL + #, #, ALT + #)

Comme vous l'avez appris, vous pouvez sélectionner plus d'une unité à la fois en cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris sur un espace vide et en déplaçant une zone sélectionnant toutes les unités que vous souhaitez déplacer en même temps. Et si vous voulez resélectionner cette équipe particulière au milieu de la bataille? Normalement, vous devriez à nouveau les regrouper. Vous devrez peut-être également faire défiler l'écran, car vous essayez la plupart du temps d'effectuer plus d'une action à la fois.

Vous pouvez sauvegarder toutes les unités sélectionnées dans une même équipe. Pour ce faire, sélectionnez d'abord les unités avec lesquelles vous voulez constituer votre équipe, puis maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur l'une des touches à chiffres de votre clavier (1-4). Toutes les unités sélectionnées forment alors une équipe. Pour aussitôt sélectionner cette équipe, appuyez sur la touche à chiffres correspondant à cette équipe et elle sera sélectionnée.

Notez que l'affichage de cette équipe n'est pas recentré; les unités sont simplement sélectionnées de manière à pouvoir être commandées. Si vous souhaitez voir apparaître ce groupe, maintenez la touche ALT enfoncée et appuyez sur le numéro que vous avez attribué à cette équipe. L'affichage de cette équipe est ainsi centré.

Vous pouvez facilement ajouter des membres à une équipe qui existe déjà. Sélectionnez d'abord l'équipe de votre choix en appuyant sur la bonne touche à chiffres. Maintenez ensuite la touche MAJ enfoncée et cliquez sur les unités que vous souhaitez ajouter à cette équipe une à une (désolé, impossible de procéder à un regroupement avec cette méthode). Une fois que toutes vos unités sont soulignées, sauvegardez l'équipe en maintenant la touche CTRL enfoncée et en appuyant sur le numéro de l'équipe. Et voilà!

MARQUES (F9-F12, CTRL + F9-F12)

Vous pouvez sauvegarder 4 positions à l'écran et y revenir à tout moment. Pour sauvegarder une position, maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur l'une des touches de fonction F9-F12. Vous pouvez ensuite appuyer sur les touches F9-F12 et passer directement à cette position sur le champ de bataille.

FORMATIONS (TOUCHE F)

Après avoir créé une équipe, vous pouvez lui faire suivre des ordres de formation. Appuyez sur le chiffre correspondant à l'équipe créée, puis sur la touche F. Un petit F apparaît à côté du numéro de l'équipe.

Les unités en formation essaient de maintenir l'ordre qu'elles avaient lorsque vous avez créé la formation, et se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente. Nous vous conseillons de garder les unités de lance-roquettes derrière les tanks, ou toute unité plus fragile derrière d'autres mieux armées.

Pour annuler une formation, sélectionnez le groupe en formation et réappuyez sur la touche F.

MODE GARDE (TOUCHE G)

De manière générale, les unités postées sur le champ de bataille ne répondent que si on les attaque, ou si une unité ennemie s'approche suffisamment pour pouvoir la fusiller. Toutefois, elles ne recherchent pas la bataille et ne font que répondre aux attaques.

Si vous souhaitez que vos unités attaquent toute personne à leur portée, sélectionnez les unités et appuyez sur la touche G de votre clavier. Toutes les unités sélectionnées passent alors en mode Garde. Elles seront ainsi beaucoup plus agressives, allant à l'encontre de toute menace qui les entoure.

Le mode Garde continuera d'opérer sur ces unités jusqu'à ce que vous les déplaçiez, ou leur donniez un nouvel ordre, comme de s'arrêter ou se disperser.

Si vous donnez des ordres de garde aux avions ou aux hélicoptères, ils arrêteront leur attaque et retourneront sur leur piste ou leur héliport.

MISE A FEU (CTRL + CLIC DU BOUTON GAUCHE)

Parfois, vous souhaiterez peut-être que certaines unités fassent feu sur un bâtiment ou sur une zone même s'il ne s'agit pas d'une cible ennemie. Pour cela, vous pouvez utiliser la commande Mise à feu. Sélectionnez les unités prévues à cet effet, maintenez la touche CTRL enfoncée et cliquez sur l'emplacement où vous voulez que les unités attaquent. L'icône a la forme d'un viseur tant que vous maintenez la touche CTRL enfoncée.

Les unités placées sous ce mode continueront de faire feu sur cette zone, ignorant toute autre menace, jusqu'à ce que vous leur indiquiez d'arrêter ou que vous leur donniez un nouvel ordre. Certaines unités ne peuvent être forcées à faire feu (l'ingénieur ou le médecin, par exemple).

FORCER LE DEPLACEMENT (ALT + CLIC DU BOUTON GAUCHE)

L'infanterie importune vos tanks ? Ecrasez-la. Grâce à la commande Forcer le déplacement, vous pouvez déplacer vos tanks (ou toute unité lourde) vers une zone ennemie occupée et tenter de devenir maître de l'infanterie dans le carré. Pour cela, sélectionnez la ou les unités à déplacer par force, puis maintenez la touche ALT enfoncée et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la zone vers laquelle vous souhaitez vous déplacer. Vous pouvez également utiliser cette commande pour repérer une unité d'infanterie particulière vous posant problème. Votre unité tentera d'écraser cette infanterie jusqu'à ce qu'elle y parvienne, ou que vous lui donniez un nouvel ordre, ou encore qu'elle soit détruite.

Les véhicules ne peuvent pas se rendre maître l'un de l'autre, et l'infanterie ne peut pas occuper de tanks. Seules les unités lourdes ou à chenilles peuvent forcer un déplacement vers une infanterie ennemie. Vous ne pouvez pas forcer vos tanks à écraser votre propre infanterie.

DISPERSION (TOUCHE X)

Des tanks tentent d'écraser votre infanterie ? Des avions munis de parabombes s'approchent ? Grâce à l'option Dispersion, vous pouvez déplacer vos troupes dans toutes les directions, leur permettant (la plupart du temps) d'esquiver le danger.

.. .. .

Pour disperser vos unités, sélectionnez-les et appuyez sur la touche X. Les unités se dispersant continueront à suivre tout ordre d'attaque. Vous pouvez donc les sélectionner, leur ordonner d'attaquer et appuyer sur la touche X pour qu'elles se dispersent et échappent à la menace.

Notez que l'option de dispersion ne permet de déplacer les unités sélectionnées qu'une seule fois. Si vous voulez qu'elles se dispersent continuellement, vous devez maintenir les unités sélectionnées et continuer d'appuyer sur la touche X toutes les secondes ou presque. Sinon, vos unités se disperseront une fois, puis s'arrêteront et continueront d'attaquer la cible que vous leur avez indiquée. Il se peut aussi que les unités qui se dispersent s'éloignent trop de leur portée de tir. Si c'est le cas, cliquez de nouveau sur la cible à l'aide du bouton gauche de la souris (avec les unités sélectionnées), et vos unités retourneront à portée de tir.

ARRET (TOUCHE S)

Si une unité se dirige vers une mort certaine ou a reçu un ordre que vous voulez qu'elle abandonne, vous pouvez forcer cette unité (ou cette structure s'il s'agit d'une tourelle quelconque) à cesser le feu, ou à interrompre son déplacement ou sa pose de mines. Sélectionnez la ou les unités que vous voulez stopper et appuyez sur la touche S.

ESCORTE (CTRL + ALT + CLIC DU BOUTON GAUCHE)

Vous souhaitez peut-être parfois que vos unités défendent une unité en mouvement sur le champ de bataille. Cela peut être utile pour protéger un collecteur de minerai ou toute autre unité critique en mouvement. Pour suivre une unité, sélectionnez la ou les unités protectrices et maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées. Avec les touches toujours enfoncées, le curseur prend la forme d'un curseur de mouvement doré. Cliquez sur l'unité que vous souhaitez faire suivre et les autres unités la suivront automatiquement où qu'elle aille.

Notez que le fait de posséder d'importants groupes d'unités suivant une autre unité peut se révéler contre-productif. Ne faites pas suivre votre collecteur de minerai par un important groupe d'unités, ou vous risqueriez de gêner son déplacement et de ralentir votre collecte de minerai. Si trop d'unités suivent le collecteur, elles risquent d'encercler leur cible, qui ne pourra plus se déplacer du tout.

Les avions, les hélicoptères et les unités sans arme (comme les médecins et l'ingénieur) ne protègent pas non plus.

VUE CENTRALE (TOUCHE ORIG)

Le fait d'appuyer sur la touche Origine permet de centrer votre vue sur l'unité/la structure actuellement sélectionnée.

VUE DU CHANTIER DE CONSTRUCTION (TOUCHE H)

Le fait d'appuyer sur la touche H centre instantanément votre vue sur votre chantier de construction. Cette option est utile pour vous faire revenir directement à votre base après que vous avez concentré vos efforts ailleurs sur le champ de bataille.

SELECTION TOTALE (TOUCHE E)

Le fait d'appuyer sur la touche E sélectionne toutes les unités visibles sur le champ de bataille. Cette option est utile pour mettre toute votre base en mode Garde, ou pour attaquer en force la base de votre adversaire avec tout ce que qui se trouve dans votre champ de vision.

UNITE SUIVANTE (TOUCHE N)

Cette touche permet de sélectionner une autre unité de votre armée. Vous pouvez afficher toutes vos unités disponibles à l'aide de cette touche.

TOUCHES RESERVEES AU JEU MULTIJOUEURS

ALLIANCES (TOUCHE A) (TOUCHE Q POUR DOS)

Lors de jeux multijoueurs, il est parfois avantageux de s'allier avec d'autres joueurs. Pour vous allier avec un joueur, sélectionnez l'une de ses unités et appuyez sur la touche A (touche Q pour DOS). Un message annonce que vous vous êtes allié avec un autre joueur. Les alliés peuvent partager leurs centres de service, leurs héliports, etc., et ne s'attaquent pas de façon automatique. Vous verrez également toutes les unités de vos alliés sur la carte radar, et ses unités révéleront les zones du champ de bataille que vous n'aviez pas découvertes.

Vous ne pouvez faire des alliances que dans un sens. Si l'autre joueur ne s'allie pas avec vous, ses unités continueront de vous attaquer, mais les vôtres ne riposteront pas. Nous vous conseillons de vous assurer que l'autre joueur veut s'allier avec vous avant de procéder à l'alliance.

Pour rompre une alliance, sélectionnez l'une des unités de votre allié et réappuyez sur la touche A. À l'inverse de la création d'une alliance, une rupture d'alliance affecte les deux joueurs. Les unités des deux camps deviennent immédiatement hostiles les uns envers les autres.

SYSTEME DE MESSAGERIE (F1 - F8)

Pour envoyer des messages aux autres joueurs dans un jeu à plusieurs, appuyez sur les touches F1 - F7 et vous pourrez écrire un message à un joueur particulier. La touche F8 permet d'envoyer votre message à tous les joueurs.

Vous pouvez déterminer qui est représenté par chaque touche en affichant l'écran des résultats sur l'affichage de la carte. Les joueurs sont indiqués dans l'ordre (de bas en haut), sauf vous.

Notez que lorsque vous écrivez un message, aucune des commandes du clavier ne fonctionne. Si vous souhaitez annuler le message, appuyez sur la touche ÉCHAP.

JEU MULTIJOUEURS

Alerte Rouge possède plusieurs modes multijoueurs, tous décrits dans cette section. Veuillez noter que toutes les saisies d'écran de cette section sont prises de la version de jeu de Windows 95. La version DOS du jeu possède la même disposition d'écran et les mêmes options, sauf indication contraire.

OPTIONS DU JEU MULTIJOUEURS

Lors d'un jeu à plusieurs, l'hôte du jeu (le joueur qui démarre la session de jeu) peut choisir plusieurs paramètres du jeu:

- Nombre - Nombre d'unités au départ.
- Niveau - Niveau maximal d'avancement de la base.
- Crédits - Crédits avec lesquels les joueurs démarrent.
- Joueurs IA - Définit le nombre de joueurs gérés par l'ordinateur.
- Bases - Active/désactive la production et la création de bases.
- Progression minerai - Active/désactive la progression du minerai.
- Caisses - Active/désactive l'apparition des caisses bonus.
- Capture du drapeau - Active/désactive le mode Capture du Drapeau. Cette option n'est pas disponible si Bases est désactivée.
- Propagation ombre - Active/désactive la propagation de l'ombre.

JEU SUR INTERNET (fonction de Windows 95 uniquement)

L'édition Windows 95 d'Alerte Rouge prend en charge le jeu multijoueurs sur Internet. Vous pouvez jouer en face à face sur Internet dès maintenant.

Pour jouer sur Internet en face à face, assurez-vous de posséder les éléments suivants:

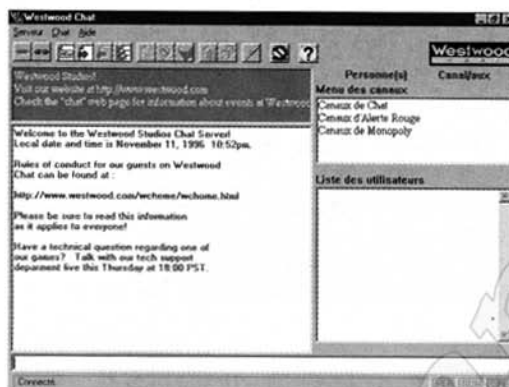
1. Un modem 28.8 (minimum) et une connexion RNIS ou directe à Internet.
2. Un protocole TCP/IP compatible Winsock 1.1 (incluse dans Windows 95).
3. Un compte valide auprès d'un fournisseur de services Internet, ainsi qu'une adresse de courrier électronique Internet valide.

L'édition Windows 95 d'Alerte Rouge tentera de se connecter à votre fournisseur Internet si votre système est correctement configuré. Si vous avez des doutes, vous pouvez établir votre connexion Internet avant de charger l'édition Windows 95 d'Alerte Rouge.

WESTWOOD CHAT (fonction de Windows 95 uniquement)

À partir de l'Ecran Titre, sélectionnez Internet. Si vous avez déjà enregistré votre exemplaire de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge auprès de Westwood et pris un numéro de compte Westwood Chat, la fenêtre Westwood Chat s'ouvrira et vous demandera vos nom d'utilisateur et mot de passe. Si vous ne vous êtes pas déjà inscrit, vous serez guidé pas à pas dans le processus d'inscription. Quand vous vous serez inscrit et que vous aurez choisi votre nom d'utilisateur, vous recevrez un mot de passe de Westwood Chat par courrier électronique dans les quelques minutes qui suivent.

UNE FOIS QUE VOUS VOUS TROUVEZ DANS LA FENETRE Westwood CHAT, vous pouvez rejoindre plusieurs "canaux" ou "salles" de conversation pour parler de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge AINSI QUE d'autres sujets avec d'autres personnes partout dans le monde. Vous pouvez également prendre en charge UN NOUVEAU JEU ou vous joindre à un jeu EXISTANT d'Alerte Rouge en mode face à face sur Internet.



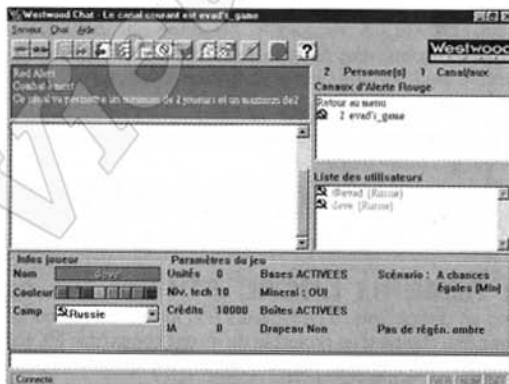
FENETRE PRINCIPALE DE WCHAT

FENETRE PRINCIPALE DE WCHAT

La Fenêtre Principale de WCHAT (Main Chat) possède une zone de défilement des messages (c'est là qu'apparaissent vos messages sortant et entrant), une liste de canaux (ou de "salles"), une liste des utilisateurs et une zone de saisie. Lorsque vous rejoignez un canal (en double-cliquant sur son nom dans la liste des canaux), la liste des utilisateurs se transforme et indique les noms des autres utilisateurs de ce canal.

REJOINDRE LE MODE DUEL SUR INTERNET

Les jeux ouverts sont indiqués par une icône Alerte Rouge dans la fenêtre Liste des canaux (Channel List). D'autres canaux peuvent être réservés à la conversation ou à d'autres types de jeux. Pour vous joindre à un jeu de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge, double-cliquez sur son nom dans la fenêtre.

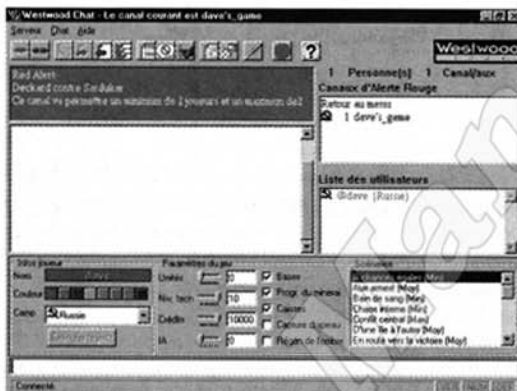


REJOINDRE LE MODE DUEL SUR INTERNET

Lorsque vous aurez rejoint un jeu ouvert, vous verrez la liste des canaux, la zone de messages, la zone de saisie et la liste habituelle des utilisateurs, ainsi qu'une zone des options de jeu. En tant que nouveau membre, vous ne pouvez pas modifier les options. Vous pouvez cependant taper des messages à l'hôte en lui demandant de modifier les options. Si à un moment donné, vous n'êtes

pas satisfait des options, vous pouvez simplement quitter le canal. Une fois que vous êtes satisfait des options de jeu, indiquez-le à l'hôte, qui pourra alors démarrer le jeu. Lorsque l'hôte clique sur le bouton Démarrer le jeu (Start the Game!), l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge se lance automatiquement.

HEBERGER LE MODE DUEL SUR INTERNET



FENÊTRE D'HEBERGEMENT DU MODE DUEL SUR INTERNET

Si vous préférez diriger les opérations, vous pouvez choisir d'héberger un jeu de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge. Pour cela, cliquez sur l'icône Édition Windows 95 d'Alerte Rouge dans la barre d'outils. Une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez donner une description de votre jeu apparaît. Si vous cliquez sur OK, un nouveau jeu auquel d'autres joueurs pourront se joindre se crée. En tant qu'hôte, c'est à vous de sélectionner les options du jeu (scénario, crédits, niveau d'avancement technique, etc.). Votre adversaire vous enverra peut-être des messages vous demandant de modifier plusieurs options ; c'est à vous d'accepter ou non. Si vous refusez, préparez-vous à une dispute ! Une fois que vous serez tous les deux d'accord sur les paramètres du jeu, vous pourrez, en tant qu'hôte, démarrer le jeu en cliquant sur le bouton Démarrer le jeu (Start the Game!). L'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge est alors automatiquement lancée.

Une fois que le jeu est démarré, vous pouvez envoyer des messages à votre adversaire en appuyant sur les touches allant de F1 à F8.

À la fin du jeu, votre adversaire et vous êtes renvoyés dans la fenêtre Westwood Chat pour une discussion sur la bataille.

JEU SUR RESEAU LOCAL IPX (DOS et Win 95)

Alerte Rouge prend en charge jusqu'à huit joueurs à la fois sur un réseau local utilisant le protocole IPX. Vous devez être équipé d'un protocole de réseau compatible IPX correctement configuré pour votre carte réseau. Vous trouverez ces paramètres dans le Panneau de configuration grâce à l'icône Réseau de Windows 95. Si vous n'êtes pas sûr de votre configuration, demandez à votre administrateur réseau d'installer les bons pilotes sur votre ordinateur.

Alerte Rouge fonctionne mieux si tous les participants du jeu sont connectés au même réseau local sans routeur ni passerelle, permettant ainsi aux paquets de données IPX d'utiliser une voie directe entre les systèmes. Cela assure également une charge minimale sur les autres composants du réseau (comme les serveurs et les routeurs) lors d'une partie à plusieurs.

A PROPOS DU JEU SUR RESEAU LOCAL

Alerte Rouge prend en charge un nombre de jeux illimité sur une prise réseau. Westwood utilise un socket réservé que les autres logiciels ne peuvent pas utiliser officiellement et - sous des circonstances normales - vous ne devriez jamais avoir à le changer. Toutefois, si vous rencontrez des difficultés à jouer à Alerte Rouge sur réseau local, cela peut être dû au fait que d'autres logiciels utilisent votre socket. Pour résoudre ce problème sous Windows 95, vous pouvez changer le socket utilisé par Alerte Rouge pour se connecter en exécutant le programme Setup de l'Edition Windows 95 d'Alerte Rouge, situé sous l'accès Alerte Rouge Windows 95 du menu Démarrer. Tapez un chiffre compris entre 0 et 16 383 dans la zone intitulée Numéro de Socket. Pour réutiliser le socket par défaut de Westwood, supprimez le numéro dans la zone Numéro de Socket. Sous DOS, vous pouvez changer le socket depuis la ligne de commande (tapez RA -SOCKETXXXX, où XXXX est un chiffre compris entre 0 et 16 383). Ce chiffre représente un socket du domaine public pouvant être utilisé par tout logiciel. Vous devez utiliser le même numéro de socket sur toutes les machines avec lesquelles vous tenterez de vous connecter.



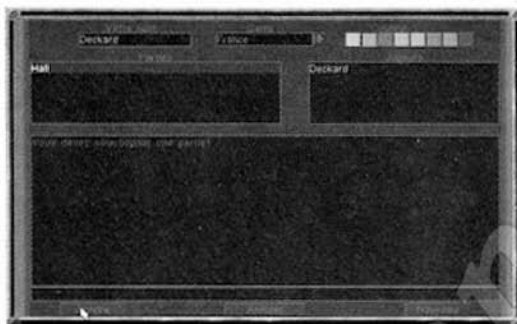
SELECTIONNER JEU MULTIJOUEURS DANS L'ECRAN TITRE

Pour commencer une partie multijoueurs sur réseau local, sélectionnez la commande Jeu Multijoueurs de l'Ecran Titre. La boîte de dialogue Choix du jeu Multijoueurs devrait s'afficher avec les options Modem/Série, Escarmouche et Réseau. Si l'option Réseau n'apparaît pas, cela signifie qu'Alerte Rouge n'a pas détecté la présence des pilotes IPX. Vérifiez qu'ils ont été installés et correctement configurés sur votre système.

Si tout est correct, sélectionnez Réseau. La boîte de dialogue Joindre jeu réseau s'affiche. Vous devez y saisir votre nom, choisir votre pays et sélectionner une couleur pour vos unités et vos bâtiments. Deux fenêtres apparaissent dans la boîte de dialogue, celle des Parties et celle des Joueurs. La fenêtre Parties affiche toutes les sessions de jeux actives sur le socket actuellement utilisé. Les jeux en cours (" fermés ") sont affichés entre crochets, comme ceci: [Partie de...]

Deux options s'offrent alors à vous: vous pouvez choisir de vous joindre à un jeu, ou d'héberger un nouveau jeu auquel d'autres pourront se joindre. Vous ne pouvez pas vous joindre à un jeu qui est fermé.

HEBERGER UNE NOUVELLE PARTIE EN RESEAU



BOITE DE DIALOGUE JOINDRE PARTIE

Avant de cliquer sur Nouveau, vous devez taper votre nom et choisir un camp et une couleur. Le fait de cliquer sur Nouveau fait de vous l'hôte du nouveau jeu et vous amène à la boîte de dialogue Installation du jeu sur réseau. Celle-ci possède une fenêtre Joueurs et une fenêtre Scénarios. La fenêtre Joueurs affiche les autres joueurs qui vous ont rejoint dans votre nouveau jeu. En tant qu'hôte de ce nouveau jeu, vous seul avez la faculté de rejeter d'autres joueurs essayant de se joindre à vous.

La fenêtre Scénarios affiche les scénarios possibles. En tant qu'hôte du jeu, c'est à vous de sélectionner celui qui vous convient, ainsi que les options de crédits, de bases, de caisses, de minerais et de joueurs à intelligence artificielle.

Dès que 2 joueurs ou plus sont présents, vous pouvez cliquer sur OK. En tant qu'hôte, c'est vous qui décidez quand commencer le jeu. Attendez pour cela que tous les participants se soient joints à vous.

JOINDRE UNE PARTIE



BOITE DE DIALOGUE JOINDRE UNE PARTIE

Avant de cliquer sur Joindre un jeu, vous devez taper votre nom et choisir un camp et une couleur. Après quoi, vous pouvez soit sélectionner un jeu ouvert et cliquer sur Joindre, soit double-cliquer sur le nom d'une partie jeu. Si vous possédez le même nom qu'un joueur existant, tapez un autre nom. Si la couleur que vous choisissez est déjà prise par un autre joueur, l'ordinateur en choisit une autre pour vous.

La boîte de dialogue Joindre une Partie possède une fenêtre de messages. C'est là qu'apparaissent les messages envoyés par les autres joueurs, tout comme vos messages apparaissent dans les fenêtres de message des autres joueurs.

Lorsque vous cliquez sur Joindre, la boîte de dialogue se modifie et les boutons Nouveau et Joindre disparaissent. Vous êtes alors en état d'attente jusqu'à ce que l'hôte du jeu décide de démarrer le jeu. Dans ce mode, vous ne pouvez changer ni votre nom, ni votre camp, ni votre couleur. Vous pouvez voir les options de jeu sélectionnées par l'hôte.

HALL

Le premier mot à s'afficher dans la liste des jeux disponibles est Hall. Il représente une salle d'attente pour tous les joueurs à la recherche d'un jeu. Si vous vous êtes déjà joint à un jeu, vous pouvez retourner dans le hall en cliquant sur Annuler, ou en double-cliquant sur le nom de ce hall. Joindre le hall équivaut à quitter le jeu auquel vous vous êtes couramment joint.

Quand vous vous trouvez dans le hall, vous pouvez envoyer des messages à tous les autres joueurs également situés dans le hall. Vous pouvez également voir les messages des autres joueurs du hall. Cela vous permettra de trouver des alliés ou des adversaires avec lesquels jouer, et facilite la création de nouveaux jeux.

ENVOI DE MESSAGES

Depuis les boîtes de dialogue Joindre une partie ou Configuration d'une partie en réseau, tapez votre message au clavier et appuyez sur la touche [Entrée] pour l'envoyer à tous les autres joueurs.

Dans le jeu, les touches F1 à F7 permettent d'envoyer un message à l'un des autres joueurs. Appuyez sur l'une des touches de fonction pour découvrir la personne à qui cette touche a été attribuée. Le message " Au joueur [Camp] " s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'écran. La touche F8 permet d'envoyer un message à tous les autres joueurs.

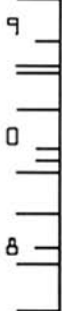
JEU EN SERIE

Alerte Rouge est conçu pour se jouer en face à face par liaison modem ou null modem. La liaison par null modem utilise un câble spécial que vous devez pouvoir acheter chez votre revendeur informatique habituel. Une telle liaison permet à deux ordinateurs situés à moins de dix mètres l'un de l'autre de se connecter.

PRELIMINAIRES DE JEU EN SERIE

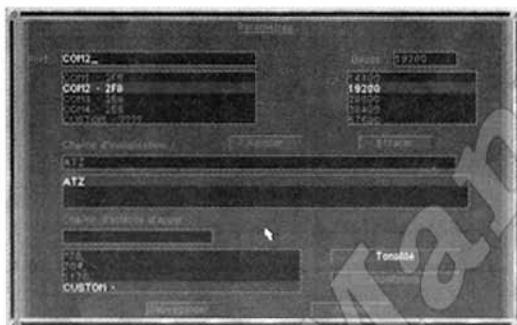


BOITE DE DIALOGUE CHOIX D'UN JEU EN SERIE



Avant de pouvoir jouer à un jeu en série, vous devez configurer Alerte Rouge selon les paramètres appropriés. Pour cela, sélectionnez la commande Jeu Multijoueurs de l'Ecran Titre. Sélectionnez ensuite Modem/Série. Sélectionnez enfin Paramètres dans la boîte de dialogue Choix du jeu en série.

PARAMETRES DU JEU EN SERIE



BOITE DE DIALOGUE PARAMETRES

Cette opération vous emmène dans la boîte de dialogue Paramètres, où vous pouvez définir vos paramètres de communications série par défaut. Sélectionnez le port COM (et sous DOS l'IRQ) qui correspond à votre modem ou votre port série, ainsi que le débit que vous avez l'intention d'utiliser. Il est important que le débit sélectionné soit au moins égal à la vitesse de votre modem. Lorsque vous êtes satisfait des paramètres, cliquez sur Sauvegarder. Vous serez ramené à la boîte de dialogue Choix du jeu en série.

Pour les utilisateurs de DOS, voici les combinaisons de port COM et d'IRQ:

PORT	IRQ (par défaut)	IRQ (alternatif)
COM1	3F8 4	
COM2	2F8 3	
COM3	3E8 4	2/9, 5
COM4	2E8 3	2/9, 5

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez également taper une chaîne d'initialisation du modem personnalisée (séparez les lignes multiples avec un "I" [barre verticale]), ainsi qu'une chaîne de désactivation de la réception des appels. Si vous ne connaissez pas ces termes, laissez-leur leurs paramètres par défaut. Si vous souhaitez en apprendre davantage sur ces chaînes, veuillez consulter votre manuel de modem et contacter votre prestataire de services téléphoniques habituel.

Vous avez également le choix entre la numérotation par tonalité ou par impulsion en fonction de votre réseau téléphonique local.

Vous devez ensuite sélectionner un jeu par modem ou par null modem.

JEU PAR MODEM

Alerte Rouge requiert un modem d'un débit d'au moins 14 400 bauds.

Pour commencer un jeu par modem, sélectionnez Jeu Multijoueurs dans l'Ecran Titre. Sélectionnez ensuite l'option Modem/Série.

Vous devez ensuite choisir qui de vous ou de votre adversaire va initier l'appel téléphonique requis pour jouer par modem. Si c'est votre adversaire qui vous appelle, sélectionnez Attente appel. En supposant que les paramètres de communications sont corrects (à l'aide de la boîte de dialogue Paramètres, votre modem attendra l'appel de votre adversaire. Une fois la connexion établie, la boîte de dialogue Joindre un jeu série s'affiche.

Si c'est vous qui appelez votre adversaire, sélectionnez Appel. La boîte de dialogue Répertoire s'affiche.



BOITE DE DIALOGUE REPERTOIRE

Depuis la boîte de dialogue Répertoire, vous pouvez composer des numéros manuellement ou ajouter un nom et un numéro dans une liste téléphonique pour accélérer la composition dans le futur.

Pour composer un numéro manuellement, cliquez dans la zone de composition et tapez le numéro (ce numéro est ajouté dans Répertoire. Pour stocker un numéro pour une utilisation future, ainsi qu'un nom et des paramètres de composition personnalisés, cliquez sur Ajouter. La boîte de dialogue Editer s'affiche. Cliquez sur Editer pour modifier un numéro entré précédemment.



BOITE DE DIALOGUE NUMERO

Vous pouvez saisir ici un nom et le numéro de téléphone correspondant. Attribuez des paramètres par défaut (PORT/COM, IRQ, chaîne d'initialisation du modem, débit, etc.) en cliquant sur Défaut, ou utilisez des paramètres personnalisés en cliquant sur Paramètres personnalisés. Cliquez sur Sauvegarder pour retourner dans la boîte de dialogue Répertoire.

Une fois que vous avez un numéro dans le Répertoire, vous pouvez le sélectionner pour le composer en cliquant dessus dans la fenêtre de liste. Le numéro apparaît alors dans la zone Composition.

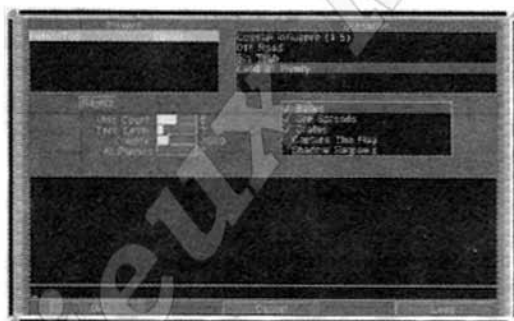
Une fois que le numéro de téléphone requis se trouve dans la zone de composition, soit par saisie manuelle ou par sélection depuis la fenêtre liste, cliquez sur Appel pour communiquer avec votre modem et composer le numéro. Une fois la connexion établie, la boîte de dialogue du jeu en série s'affiche.

JEU PAR NULL MODEM

Pour démarrer un jeu par null modem, sélectionnez Jeu Multijoueurs dans l'Ecran Titre. Sélectionnez ensuite l'option Modem/Série. Quand les deux joueurs sont prêts, cliquez sur le bouton Null modem et la connexion s'établira.

À l'établissement d'une connexion par null modem, les boîtes de dialogue Héberger un jeu série ou Joindre un jeu série s'affichent, selon la première personne à avoir cliqué sur la sélection Null modem.

HEBERGER UN JEU SERIE



BOITE DE DIALOGUE HEBERGER UN JEU SERIE

Vous devez taper ici un nom et choisir un camp et une couleur.

La fenêtre Scénarios affiche les scénarios disponibles. En tant qu'hôte du jeu, c'est à vous de le sélectionner, ainsi que les options de crédits, de bases, de caisses, de minerais et de joueurs à intelligence artificielle.

Une fenêtre de messages s'affiche afin que vous puissiez communiquer avec votre adversaire pendant votre sélection des options de jeu. Les messages de votre adversaire apparaissent dans une fenêtre. Au fur et à mesure que vous modifiez les options, celles-ci s'affichent dans une boîte de dialogue que votre adversaire peut voir. En tant qu'hôte, c'est vous qui décidez quand commencer le jeu. Une fois que les deux joueurs se sont mis d'accord sur le scénario et sur les options, vous devez cliquer sur OK pour lancer le jeu.

JOINDRE UN JEU SERIE



BOITE DE DIALOGUE JOINDRE UN JEU SERIE

Vous devez saisir votre nom et choisir un camp et une couleur. Si vous avez le même nom qu'un autre joueur, vous devez saisir un autre nom. Si votre couleur est la même qu'un autre joueur, l'ordinateur choisit une autre couleur pour vous.

Vous pouvez voir les options de jeu sélectionnées par l'hôte. Le jeu démarre lorsque le joueur hôte clique sur OK.

ENVOI DE MESSAGES

Depuis les boîtes de dialogue Héberger un jeu série ou Joindre un jeu série, tapez votre message au clavier et appuyez sur [Entrée] pour l'envoyer à l'autre joueur.

Dans le jeu, la touche F1 permet d'envoyer un message à votre adversaire. Le message " Au joueur [Camp] s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'écran.

MODE ESCARMOUCHE

Alerte Rouge prend en charge une nouvelle option pour multijoueurs appelée mode Escarmouche. Le mode Escarmouche équivaut à un joueur contre un maximum de sept adversaires contrôlés par ordinateur. Les adversaires informatiques construisent leurs bases et créent des équipes d'unités pour attaquer et se défendre. Les adversaires informatiques peuvent s'allier, et les joueurs informatiques se battent entre eux.

EDITEUR DE CARTE

Alerte Rouge vous permet de créer vos propres champs de bataille pour mode multijoueurs à l'aide de l'éditeur de carte. En raison d'impératifs de production, les informations et les instructions sur la manière d'utiliser l'éditeur se trouvent dans le fichier Readme.txt sur les deux CD-ROM d'Alerte Rouge.

CHANTIER DE CONSTRUCTION**BLINDAGE: LEGER****ROLE: PERMET LA CONSTRUCTION DE
TOUTES LES AUTRES STRUCTURES DE
LA BASE**

Le chantier de construction est la fondation d'une base et permet la construction d'autres bâtiments.

**CHANTIER CONSTR.****CENTRALE ELECTRIQUE****BLINDAGE: LEGER****ROLE: FOURNIT L'ELECTRICITE AUX
STRUCTURES DE LA BASE**

Centrale électrique standard. La puissance utile dépend directement de la condition de la centrale, alors protégez-la lors de vos batailles.

**CENTRALE ELECTRIQUE****CENTRALE ELECTRIQUE AVANCEE****BLINDAGE: LEGER****ROLE: FOURNIT L'ELECTRICITE AUX
STRUCTURES DE LA BASE**

Disponible à partir d'un certain niveau dans la campagne, elle fournit encore plus d'énergie qu'une centrale standard.

**CENTRALE AVANCEE**

RAFFINERIE DE MINERAI**BLINDAGE: LEGER****ROLE: FOND, STOCKE, CONTIENT ET
CONVERTIT LE MINERAI EN CREDITS QUE
VOUS POUVEZ DEPENSER**

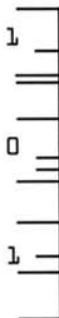
La raffinerie fond le minerai en ses éléments composants. Le fait de construire une raffinerie déploie immédiatement un collecteur de minerai. La raffinerie peut stocker jusqu'à 2 000 crédits de minerai fondu.

**SILO A MINERAI****BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONTIENT LE MINERAI FONDU**

Ce silo peut contenir jusqu'à 1 500 crédits de minerai fondu. Surveillez-le avec attention. S'il est détruit ou volé, la quantité stockée est déduite de vos crédits.

**CASERNE****BLINDAGE: LEGER****ROLE: ENTRAINE LES UNITES
D'INFANTERIE**

La caserne est le lieu où toute l'infanterie alliée est entraînée. Il se peut que certaines unités d'infanterie avancées/spéciales ne soient pas disponibles tant que d'autres structures ne sont pas construites.



USINE D'ARMEMENT**BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUIT DES VEHICULES**

Cette structure est responsable de la construction de tous les véhicules au sol des Alliés. La construction de plusieurs usines d'armement réduit le temps requis pour construire un véhicule.



USINE D'ARMEMENT

CHANTIER NAVAL**BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUIT ET REPAIRE LES NAVIRES**

Le chantier naval construit et met à la mer tous les navires alliés. Les bateaux endommagés, à quai dans le chantier naval, peuvent être réparés. La construction de plusieurs chantiers navals réduit le temps requis pour construire un navire.



CHANTIER NAVAL

HELIPORT**BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUIT ET RECHARGE LES HELICOPTERES**

L'héliport permet la construction de tous vos hélicoptères, ainsi que leur recharge. Chaque nouvel héliport comporte automatiquement un hélicoptère d'assaut.



HELIPORT



BUNKER**BLINDAGE: MOYEN****ROLE: DEFENSE ANTI-INFANTERIE**

Armé d'un canon vulcain à feu rapide, le Bunker est idéal pour défendre votre base contre les attaques d'infanteries ennemies.

**BUNKER CAMOUFLE****BLINDAGE: LOURD****ROLE: DEFENSE ANTI-INFANTERIE**

Equipée de la même manière que le Bunker, cette structure défensive possède les avantages d'un meilleur blindage et d'un camouflage presque parfait. Elle se fond avec le terrain environnant, qui la rend pratiquement invisible.

**TOURELLE****BLINDAGE: LOURD****ROLE: DEFENSE ANTI-TANKS**

Canon de tourelle de 105 mm. Solidement armée et avec une grande portée, cette tourelle est efficace contre les attaques blindées.



CANON ANTI-AERIEN**BLINDAGE: LOURD****ROLE: DEFENSE ANTI-AERIENNE**

Bien que leur portée ne soit pas très grande, tout avion ennemi volant au-dessus de ces canons est garanti d'être fortement endommagé, voire détruit. Ces canons sont précis et redoutables.



CANON ANTI-AVION

CENTRE DE SERVICES**BLINDAGE: LEGER****ROLE: REPAIRE ET RECHARGE LES VEHICULES**

Le centre de services répare tout véhicule endommagé. Les unités de poseurs de mines peuvent être rechargées si vous les conduisez jusqu'au bloc. La réparation d'un véhicule est beaucoup plus rapide que sa construction, et ne coûte qu'une partie du prix d'origine. C'est un investissement valable.



CENTRE DE SERVICE

DOME RADAR**BLINDAGE: LEGER****ROLE: FOURNIT UNE VUE RADAR**

Lorsqu'il est à puissance maximale, le dôme radar vous donne une vue aérienne du champ de bataille.



DOME RADAR



CENTRE TECHNIQUE**BLINDAGE: LEGER****ROLE: LANCEMENT DE SATELLITES GPS
ET CONSTRUCTION DE STRUCTURES DE
HAUTE TECHNOLOGIE**

Permet la création d'unités de haute technologie comme le croiseur et le générateur d'ombre, la construction d'un centre technologique permet également la création d'un satellite GPS. Une fois construit, le satellite est automatiquement lancé.

GENERATEUR D'OMBRE***BLINDAGE: LEGER****ROLE: CREE UNE OMBRE**

Le générateur d'ombres permet aux Alliés de dissimuler une base de la vue de leurs ennemis. Les ennemis en reconnaissance dans une zone ne se révéleront qu'entre eux. L'ombre se dissipe dès la destruction ou le départ de l'unité d'invasion.

CHRONOSPHERE**BLINDAGE: LEGER****ROLE: PERMET LE DEPLACEMENT
CHRONOPORTE**

L'évolution de l'expérience de Philadelphie, la chronosphère, permet au joueur allié de déplacer une unité d'un endroit à un autre sans avoir à traverser l'espace qui les sépare. Toutefois, l'unité n'existera dans son nouvel emplacement que pour un court moment avant de retourner à son point d'origine. Cette technologie est encore légèrement instable. Son utilisation constante ou sur certaines unités pourrait créer des effets indésirables insolites.

* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

STRUCTURES LEURRES***BLINDAGE: AUCUN****ROLE: TROMPE L'ENNEMI**

Les Alliés disposent de quatre structures leurres: un chantier de construction, une usine d'armement, un dôme radar et un chantier naval. Celles-ci ne représentent qu'une partie des points d'attaque d'une structure normale, mais peuvent être utilisées pour donner l'illusion que des structures cruciales se trouvent à un autre endroit.

**BARRIERE DE SACS DE SABLE****BLINDAGE: LEGER****ROLE: DEFENSE PASSIVE**

La barrière de sacs de sable est utile pour stopper les véhicules sans chenilles et les infanteries. Tous les véhicules à chenilles peuvent cependant passer par dessus.

**BARRIERE EN BETON****BLINDAGE: LOURD****ROLE: DEFENSE PASSIVE**

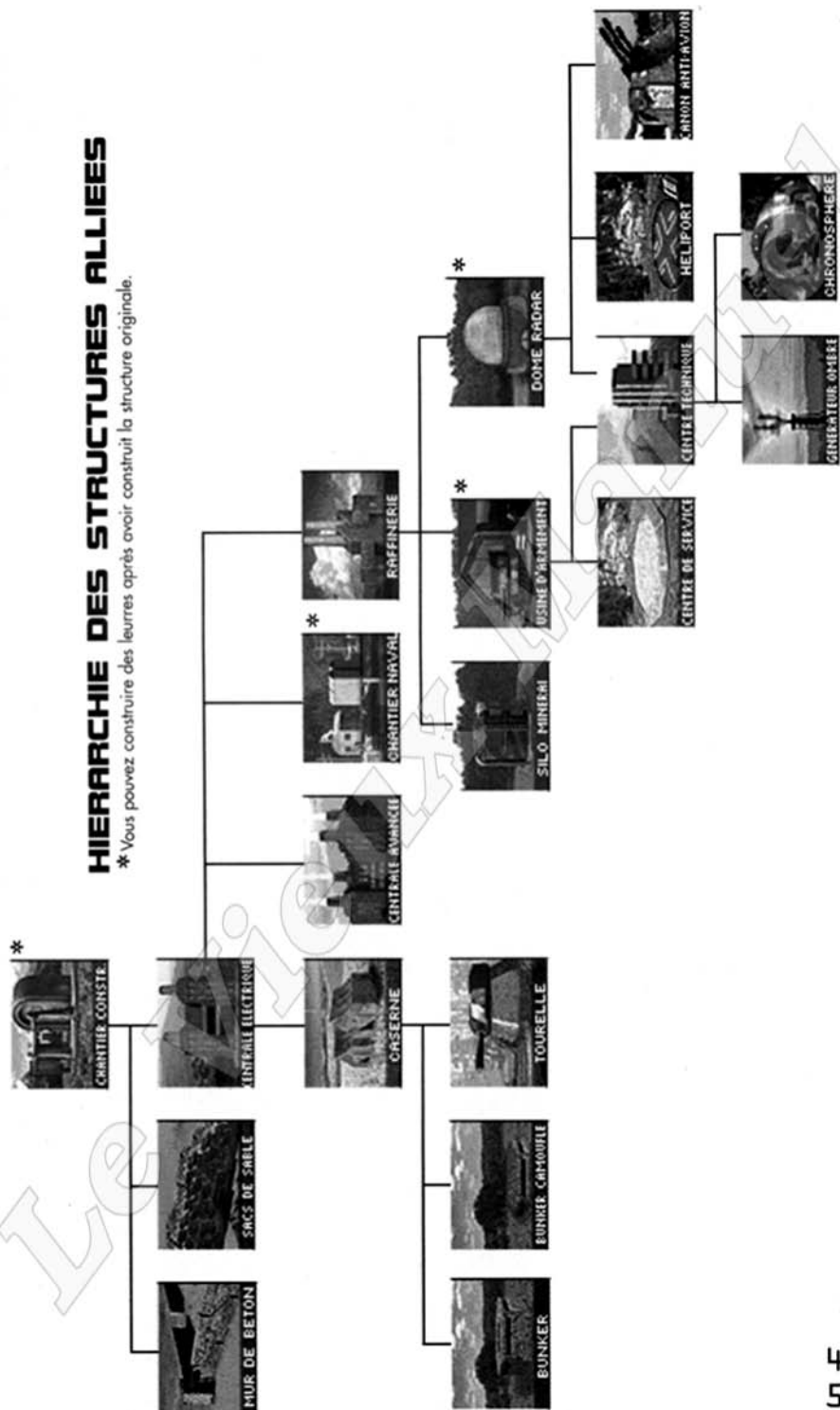
Plus efficaces que la barrière de sacs de sable, les murs en béton sont indestructibles et bloquent l'artillerie des tanks.



* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

HIERARCHIE DES STRUCTURES ALLIEES

* Vous pouvez construire des leures après avoir construit la structure originale.



STRUCTURES ALLIÉES

NOM DE LA STRUCTURE	BLINDAGE	CONDITIONS PREALABLES	ROLE/UTILISATION
Chantier de construction	léger		construit des structures
Centrale électrique	léger	Chantier de const.	produit de l'électricité pour la base
Centrale électrique avancée	léger	Centrale électrique	produit de l'électricité pour la base
Raffinerie de minerai	léger	Centrale électrique	transforme le minerai en crédits
Silo à minerai	léger	Raffinerie de minerai	contient 1 500 unités de minerai
Caserne	léger	Centrale électrique	entraîne l'infanterie
Usine d'armement	léger	Raffinerie	crée des unités
Chantier naval	léger	Centrale électrique	construit des navires
Héliport	léger	Dôme radar	zone d'atterrissage des hélicoptères
Bunker	moyenne	Caserne	défense anti-infanterie
Bunker camouflé	lourde	Caserne	défense anti-infanterie
Tourelle	lourde	Caserne	défense anti-blindés
Canon antiaérien	lourde	Dôme radar	défense anti-aérienne
Centre de service	léger	Usine de guerre	réparation / rechargement
Dôme radar	léger	Raffinerie	radar de la base
Centre technologique	léger	Guerre & radar	éléments technologiques avancés
Générateur d'ombre*	léger	Centre technologique	crée une zone d'ombre
Chronosphère	léger	Centre technologique	chronoporation
Leurre*	aucun	Structure d'origine	trompe l'ennemi
Barrière de sacs de sable	léger	Chantier de const.	mur de défense de la base
Barrière en béton	lourde	Chantier de const.	mur de défense de la base

* Disponible uniquement dans les missions à joueurs multiples. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

MITRAILLEURS**PORTEE: COURTE****BLINDAGE: AUCUN****ARME: FUSIL M-16**

Armée d'un M-16, cette unité d'infanterie est parfaite pour combattre d'autres infanteries et tanks (lorsqu'elle opère en groupes).

**MEDECIN****PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: PANSEMENTS**

Toute infanterie Alliée se trouvant près du médecin sera automatiquement soignée et complètement guérie. Bien que les médecins ne puissent pas se soigner eux-mêmes, ils représentent, en équipes, une force supplémentaire inestimable pour toute force d'infanterie.

**BAZOOKAS****PORTEE: MOYENNE****BLINDAGE: AUCUN****ARME: BAZOOKA**

Capables d'endommager rapidement des unités blindées, ces infanteries rattrapent leur manque de vitesse grâce à une arme puissante. En plus de se charger des cibles au sol, leurs missiles sont également efficaces contre les attaquants aéroportés.



ESPION**PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: INFORMATIONS**

Maître du camouflage, l'espion peut se faufiler dans les forces ennemies de façon inaperçue. Unité très douée, l'espion peut rassembler de nombreuses informations sur un joueur ennemi: ce qu'il construit, combien d'argent il a, combien d'unités il possède, etc. Méfiez-vous: les chiens de garde ne se font pas prendre par l'apparence de l'espion.

**INGENIEUR****PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: INTELLIGENCE**

Un ingénieur peut entièrement réparer tous vos bâtiments endommagés de façon immédiate. Envoyé dans un bâtiment ennemi, il peut l'endommager ou le capturer.

**VOLEUR*****PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: DOIGTS AGILES**

Tout voleur entrant dans un silo à minerai ou dans une raffinerie ennemie vole la moitié des crédits de cette structure.



* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.



TANYA***PORTEE: MOYENNE****BLINDAGE: AUCUN****ARME: DOUBLE COLT .45 ET
EXPLOSIFS C-4****TANYA**

Armée de deux .45, Tanya peut se déplacer parmi les infanteries comme si celles-ci n'existaient pas. Ses explosifs C-4 peuvent détruire n'importe quel bâtiment ou tourelle si vous pouvez la déplacer jusqu'à eux. Contrairement aux autres unités, Tanya ne peut jamais être en mode Garde. Vous devez viser manuellement tous les ennemis que vous souhaitez la voir attaquer.

POSEUR DE MINES AT**PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: MOYEN****ARME: MINES AT****POSEUR MINES AT**

Les poseurs de mines anti-tanks représentent l'une des unités les plus efficaces du camp allié. Capable de détruire la plupart des unités avec une seule mine, un commandant intelligent peut neutraliser une force ennemie avant que celle-ci ne s'approche d'une base. Le poseur de mines porte 5 mines, et peut être rechargé au centre de service.

COLLECTEUR DE MINERAI**PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: LOURD****ARME: AUCUNE****COLLECTEUR MINERAI**

Le collecteur de minerai ramasse du minerai brut non traité. Bien qu'il soit lent, il est solidement blindé et capable de résister à une attaque tout en restant intact.

* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

RANGER**PORTEE: COURTE****BLINDAGE: LEGER****ARME: MITRAILLEUSE M-60**

Rapide et légèrement blindée, cette unité est parfaite pour reconnaître rapidement une région. Utilisé comme unité de support pour un groupe d'infanterie, le Ranger peut affaiblir l'ennemi avant un affrontement direct.



RANGER

TANK LEGER**PORTEE: MOYENNE****BLINDAGE: MOYEN****ARME: CANON DE 75 MM**

Tank allié standard. Rapide et équipé d'un blindage convenable, le tank léger fonctionne bien en groupes mixtes et aussi au sein d'importantes divisions. Il rattrape son manque de puissance de feu par sa vitesse de mise à feu.



TANK LEGER

VBT**PORTEE: COURTE****BLINDAGE: LOURD****ARME: MITRAILLEUSE M-60**

Grâce au véhicule de transport de troupes blindé, les Alliés peuvent rapidement transporter jusqu'à 5 unités d'infanterie à travers le pays. Véhicule à chenilles, le VBT est l'unité la plus légère, capable de détruire les barrières de sacs de sable et de fils de fer barbelés. La tourelle montée M-60 permet de tenir l'infanterie à distance alors qu'elle effectue sa mission.



VBT



ARTILLERIE

PORTEE: LONGUE

BLINDAGE: LEGER

ARME: CANON DE 155 MM

Très efficace bien qu'imprécise, l'artillerie peut dévaster les infanteries et les structures à distance. De par sa vitesse limitée et son blindage léger, elle requiert une protection.



ARTILLERIE

TANK MOYEN

PORTEE: MOYENNE

BLINDAGE: LOURD

ARME: CANON DE 105 MM

Tank allié de qualité supérieure, cette unité est aussi bien blindée, plus rapide et moins onéreuse que le tank lourd soviétique, bien qu'armée d'un seul canon. Utilisé en groupes avec les tanks légers, le tank moyen peut faire feu pendant que les tanks légers détruisent la menace.



GENERATEUR D'OMBRE MOBILE*

PORTEE: MOYENNE

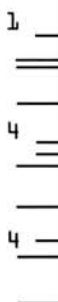
BLINDAGE: LEGER

ARME: GENERATEUR D'OMBRE

La version mobile du générateur d'ombre fonctionne de façon très semblable au générateur stationnaire. Bien qu'il projette une ombre moins opaque, vous pouvez dissimuler plusieurs unités sous son ombre, empêchant l'ennemi de voir ce que vous lui envoyez.



GEN. OMBRE MOB.



* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

ARME: RUCUNE

Le véhicule de construction mobile permet la création ou l'expansion d'une base. Bien que cher, le VCM est très utile si le chantier de construction d'origine (cible favorite des ennemis) est détruit ou capturé. Comme avec tout équipement de construction, plus vous en avez et plus vite va la construction.



ARME: AUCUNE

Peut transporter sur l'eau jusqu'à 5 unités terrestres. Les unités de transport ne peuvent être chargées/déchargées qu'à terre, et elles sont particulièrement vulnérables au moment du déchargement.



ARME: CANON DE 5 CM ET LANCEUR DE GRENADES SOUS-MARINES

Le plus rapide et le plus léger des navires alliés, l'avisotorpilleur est parfait pour reconnaître les routes maritimes et pour détecter les sous-marins avant que ceux-ci n'attaquent. Son lanceur de torpilles tirera automatiquement sur tout sous-marin détecté dans les environs.



CONTRE-TORPILLEUR**PORTEE: MOYENNE****BLINDAGE: MOYEN****ARME: MISSILES HELLFIRE ET
LANCE-TORPILLES**

CONTRE-TORPILLEUR

Navire de qualité moyenne, le contre-torpilleur est efficace contre les attaques terrestres, aériennes et maritimes. Ses missiles Hellfire, aux tirs rapides, peuvent facilement atteindre les cibles aériennes, et peuvent également décimer les cibles terrestres environnantes. Lorsqu'il détecte un sous-marin, son lance-torpilles s'assure qu'il soit rapidement désarmé.

CROISEUR**PORTEE: MAXIMALE****BLINDAGE: LOURD****ARME: CANS D'ARTILLERIE DE 20 CM**

CROISEUR

Objet de mort à déplacement lent. La lenteur du croiseur est compensée par sa puissance de feu et sa qualité. Capable de détruire des cibles à grande distance, ce navire peut décimer une base ennemie en quelques minutes. Cible préférée des sous-marins, ces navires n'ont pas de défense maritime et comptent sur le contre-torpilleur et l'avisotorpilleur, plus rapides, pour les protéger.

**HELICOPTERE D'ASSAUT
(APACHE LONGBOW)****PORTEE: COURTE****BLINDAGE: LOURD****ARME: MISSILES HELLFIRE**

HELICO. D'ASSAUT

L'hélicoptère d'assaut des Alliés est chargé de missiles Hellfire, et peut ainsi facilement détruire des cibles blindées. Utilisé lors d'attaques navales ou terrestres, l'hélicoptère d'assaut est un engin de support aérien idéal, capable d'infliger rapidement des dommages supplémentaires à une cible, avec en général peu ou aucune riposte.

SATELLITE GPS**PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: IMAGES SATELLITE**

Lancé depuis le centre technique, le satellite à système de positionnement global (GPS) fournit gratuitement un radar ne consommant aucune énergie au joueur qui l'a lancé. En outre, le satellite ayant une vue plus étendue du champ de bataille, toute la carte sera révélée lorsque celui-ci aura atteint son orbite.

**SIGNAL SONAR****PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: IMAGE SONIQUE**

Arme spécifique aux Alliés, le signal sonar révèle temporairement tous les sous-marins ennemis sur la carte (pendant quelques secondes). Cela est très utile pour prévoir vos campagnes maritimes et pour concevoir vos contre-mesures. Le signal sonar s'obtient lorsqu'un espion entre dans un port sous-marin.





HIERARCHIE DES UNITES ALLIEES

* Disponible uniquement dans les missions à joueurs multiples. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

UNITES ALLIEES

BpCAS = Coserne, USI = Usine d'armements, Dôme = Dôme radar, HÉLI = Hélicoptère, NAV = Chantier naval, CEN = Centre de services, RAF = Raffinerie, TECH = Centre technique

DESCRIPTION	PORTÉE	BLINDAGE	CONDITIONS PREALABLES	ARME
Mitrailleurs	Courte	Aucun	CAS	Fusil M-16
Médecin	Non armé	Aucun	CAS	Pansements
Bazooka	Moyenne	Aucun	CAS	Bazooka
Espion	Non armé	Aucun	CAS & DOME	Informations
Ingénieurs	Non armé	Aucun	CAS	Intelligence
Voleur	Non armé	Aucun	CAS & TECH	Doigts agiles
Tanya*	Courte	Aucun	CAS & TECH	Double colt .45s
Poseur de mines AT	Non armé	Moy.	USI & CEN	Mines AT
Collecteur de minerai	Non armé	Lourd	USI & RAF	Aucune
Ranger	Courte	Léger	USI	Mitrailleuse M-60
Tank léger	Moyenne	Moy.	USI	Canon de 75 mm
VBT	Courte	Lourd	USI	Mitrailleuse M-60
Artillerie	Longue	Léger	USI	Canon de 155 mm
Tank moyen	Moyenne	Lourd	USI	Canon de 105 mm
Générateur d'ombre mobile*	Moyenne	Léger	USI & TECH	SGénérateur d'ombre
VCM*	Non armé	Lourd	USI & TECH	Aucune
Transport	Non armé	Moy.	NAV	Aucune
Aviso-torpilleur	Courte	Léger	NAV	Canon de 50 mm
Contre-torpilleur	Moyenne	Moy.	NAV	Nacelle de missiles Hellfire
Croiseur	Maximale	Lourd	NAV & TECH	Canons d'artillerie de 200 mm
Hélicoptère d'assaut	Courte	Lourd	HELI	Missiles Hellfire
Satellite GPS	Non armé	Aucun	TECH	Images satellite
Signal sonar	Non armé	Aucun		Image sonique

* disponible uniquement dans les missions multijoueurs, peut être disponible dans les missions À joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

CHANTIER DE CONSTRUCTION

BLINDAGE: LEGER

ROLE: PERMET LA CONSTRUCTION DE TOUTES LES AUTRES STRUCTURES DE LA BASE

Le chantier de construction est la fondation d'une base et permet la construction d'autres bâtiments.



CHANTIER CONSTR.

CENTRALE ELECTRIQUE

BLINDAGE: LEGER

ROLE: FOURNIT L'ELECTRICITE AUX STRUCTURES DE LA BASE

Centrale électrique standard. La puissance utile dépend directement de la condition de la centrale, alors protégez-la lors de vos batailles.



CENTRALE ELECTRIQUE

CENTRALE ELECTRIQUE AVANCEE

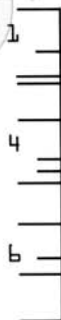
BLINDAGE: LEGER.

ROLE: FOURNIT L'ELECTRICITE AUX STRUCTURES DE LA BASE

Disponible à partir d'un certain niveau dans la campagne, elle fournit encore plus d'énergie qu'une centrale standard.



CENTRALE AVANCEE



RAFFINERIE DE MINERAI**BLINDAGE: LEGER****ROLE: TRANSFORME LE MINERAI EN CREDITS**

La raffinerie fond le minerai en ses éléments composants. Le fait de construire une raffinerie déploie immédiatement un collecteur de minerai. La raffinerie peut stocker jusqu'à 2 000 crédits de minerai fondu.

**RAFFINERIE****SILO A MINERAI****BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONTIENT LE MINERAI FONDU**

Ce silo peut contenir jusqu'à 1 500 crédits de minerai fondu. Surveillez-le avec attention. S'il est détruit ou volé, la quantité stockée est déduite de vos crédits.

**SILO MINERAI****CASERNE****BLINDAGE: LEGER****ROLE: ENTRaine LES UNITES D'INFANTERIE**

La caserne est le lieu où toute l'infanterie Soviétique est entraînée. Il se peut que certaines unités d'infanterie ne soient pas disponibles tant que d'autres structures ne sont pas construites.

**CASERNE**

NICHE**BLINDAGE: LEGER****ROLE: ENTRAINE LES CHIENS D'ATTAQUE**

La niche est l'endroit d'entraînement des chiens d'attaque.

**USINE D'ARMEMENTS****BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUIT DES VEHICULES**

Cette structure assure la construction de tous les véhicules terrestres des Soviétiques. La construction de plusieurs usines d'armements réduit le temps requis pour construire un véhicule.

**PORT SOUS-MARIN****BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUIT ET REPAIRE LES NAVIRES**

Le port sous-marin construit et met à la mer les sous-marins et les transports. Les sous-marins et les transports endommagés, à quai dans le port, sont réparés.



5

4

6

PISTE D'ATERRISSAGE - AEROPORT**BLINDAGE: LOURD****ROLE: CONSTRUIT ET RECHARGE LES AVIONS**

La piste d'atterrissage permet la construction d'avions MIG et Yak, ainsi que l'accès aux parachutistes, aux parabombes et aux avions espions. Un seul avion par piste d'atterrissage construite est autorisé. Si une piste d'atterrissage utilisée est détruite alors que l'avion qui lui est associé est encore dans les airs, ce dernier s'écrase.

**HELIPORT****BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUIT ET RECHARGE LES HELICOPTERES**

L'héliport permet la construction de tous vos hélicoptères, ainsi que leur rechargement. Chaque nouvel héliport comporte automatiquement un Hind.

**CENTRE DE SERVICES****BLINDAGE: LEGER****ROLE: REPAIRE ET RECHARGE LES VEHICULES**

Le centre de services répare tout véhicule endommagé. Les poseurs de mines peuvent être rechargés si vous les conduisez jusqu'au bloc. La réparation d'un véhicule est beaucoup plus rapide que sa construction, et ne coûte qu'une partie du prix d'origine.



DOME RADAR**BLINDAGE: LEGER****ROLE: FOURNIT UNE VUE RADAR**

Lorsqu'il est à puissance maximale et réparé de tout endommagement sérieux, le dôme radar vous donne une vue aérienne du champ de bataille.



DOME RADAR

CENTRE TECHNIQUE**BLINDAGE: LEGER****ROLE: CONSTRUCTION DE STRUCTURES DE HAUTE TECHNOLOGIE**

Le centre technique Soviétique permet la construction d'unités de haute technologie, comme le tank mammoth et la bobine de Tesla.



CENTRE TECHNIQUE

TOUR LANCE-FLAMMES**BLINDAGE: LOURD****ROLE: DEFENSE DE FEU**

La tour lance-flammes vise et détruit les unités terrestres ennemies qui s'approchent en tirant des boules de feu. Elle est particulièrement efficace contre d'importants groupes d'infanterie et contre les unités blindées. Si la tour lance-flammes est détruite, ses fuels explosifs endommagent les unités et les structures avoisinantes.



TOUR LANCE-FL.

BOBINE DE TESLA**BLINDAGE: LEGER****ROLE: DEFENSE D'ECLAIRS**

La bobine de Tesla dirige automatiquement des éclairs vers les unités terrestres ennemies, réduisant les hommes en cendres et les tanks en acier fondu en l'espace de quelques secondes.



BOBINE DE TESLA

MISSILES SAM**BLINDAGE: LOURD****ROLE: DEFENSE ANTI-AERIENNE**

Le site SAM lance automatiquement des missiles légèrement imprécis, mais de longue portée, aux avions ennemis. Les avions lents ou les aéroglisseurs connaîtront le pire contre cette structure défensive.



MISSILES SAM

RIDEAU DE FER**BLINDAGE: LEGER****ROLE: INVULNERABILITE TEMPORAIRE**

Le rideau de fer fait résonner la structure moléculaire d'un véhicule ou d'un bâtiment, lui accordant la "volonté de Staline", et le rendant invulnérable pendant un court moment.



RIDEAU DE FER

SILO DE MISSILES

BLINDAGE: LOURD

ROLE: LANCE UN MISSILE ATOMIQUE

Une fois construit, le silo conçoit une bombe atomique qui peut être lancée sur le champ de bataille, causant une destruction massive des structures et des infanteries. Les unités de blindage plus lourd s'en sortiront mieux, mais de justesse.



SILO DE MISSILES

CLOTURE BARBELEE

BLINDAGE: LEGER

ROLE: DEFENSE PASSIVE

La clôture barbelée stoppe les véhicules sans chenilles et les infanteries. Les véhicules à chenilles peuvent détruire la barrière en tirant dessus et/ou en roulant dessus.



CLOTURE BARBELEE



MUR EN BETON

BLINDAGE: LOURD

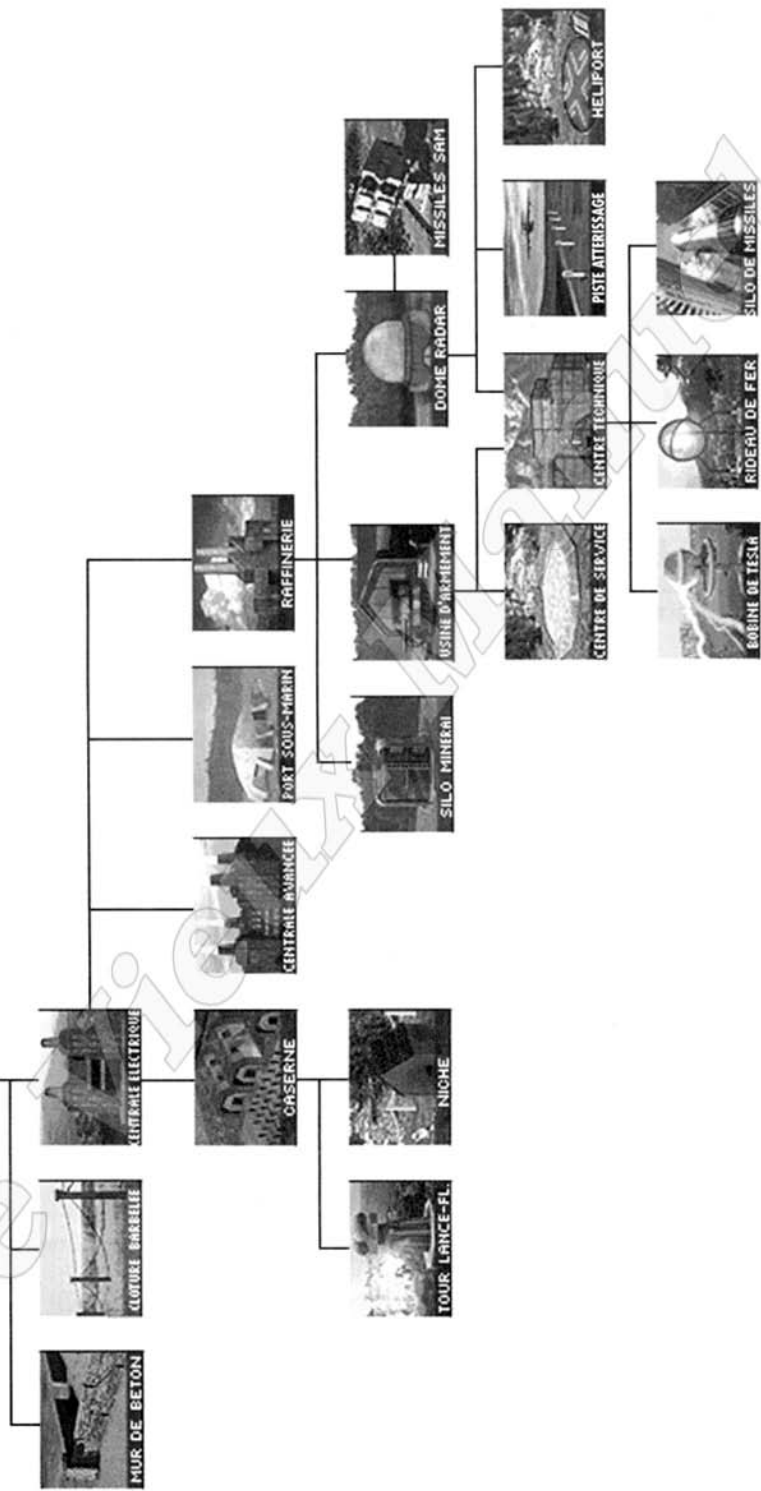
ROLE: DEFENSE PASSIVE

Plus efficaces que la clôture barbelée, les murs en béton sont indestructibles et bloquent l'artillerie des tanks.



MUR DE BETON

HIERARCHIE DES STRUCTURES SOVIETIQUES



STRUCTURES SOVIETIQUES

NOM DE LA STRUCTURE	BLINDAGE	CONDITIONS PREALABLES	ROLE/UTILISATION
Chantier de construction	léger		construit des structures
Centrale électrique	léger	Chantier de const.	produit de l'électricité pour la base
Centrale électrique avancée	léger	Chantier de const.	produit de l'électricité pour la base
Raffinerie de minerai	léger	Centrale électrique	transforme le minerai en crédits
Silo à minerai	léger	Raffinerie de minerai	contient 1 500 unités de minerai
Caserne	léger	Centrale électrique	tentraîne l'infanterie
Niche	léger	Caserne	tentraîne les chiens d'attaque
Usine d'armements	léger	Raffinerie	crée des unités
Port sous-marin	léger	Centrale électrique	construit des navires
Piste d'atterrissage	lourd	Dôme radar	construit des avions
Héliport	léger	Dôme radar	zone d'atterrissage des hélicoptères
Centre de services	léger	Usine d'armements	réparation/rechargement des véhicules
Dôme radar	léger	Raffinerie	radar de la base
Centre technique	léger	Guerre et radar	éléments technologiques avancés
Tour lance-flammes	lourd	Caserne	défense de feu
Bobine de Tesla	léger	Centre technique	défense d'éclairs
Missiles SAM	lourd	Dôme radar	défense anti-aérienne
Rideau de fer	léger	Centre technique	invulnérabilité
Silo de missiles	lourd	Centre technique	missile atomique
Clôture barbelée	léger	Chantier de const.	mur de défense de la base
Mur en béton	lourd	Chantier de const.	mur de défense de la base

CHIEN D'ATTAQUE**PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: AUCUN****ARME: CROCS ACERES**

Les chiens d'attaque sont la seule unité pouvant détecter les espions qui tentent de s'infiltrer dans la base. Bien que non-armés et faciles à tuer, les chiens représentent une unité de garde de la base parfaite contre les intrusions des ingénieurs, des espions et des voleurs.

MITRAILLEURS**PORTEE: COURTE****BLINDAGE: AUCUN****ARME: FUSIL AK-47**

Les mitrailleurs sont l'unité principale de l'infanterie Soviétique. Armée d'un AK-47, cette unité d'infanterie est parfaite pour combattre d'autres infanteries et tanks (lorsqu'elle opère en groupes).

GRENADIERS**PORTEE: COURTE****BLINDAGE: AUCUN****ARME: GRENADE**

Les grenadiers ont une plus longue portée et un pouvoir plus destructif que l'infanterie ordinaire. En groupes, les grenadiers sont très efficaces contre les unités et les structures fortement blindées.

INFANTERIE LANCE-FLAMMES

PORTEE: COURTE

BLINDAGE: AUCUN

ARME: LANCE-FLAMMES

Ces soldats sont plus lents et plus susceptibles d'être touchés que d'autres infanteries (à cause des tanks lourds remplis de produits chimiques inflammables qu'ils transportent). Le soldat lance-flammes peut décimer des structures et des infanteries en quelques secondes grâce à son lance-flammes.



INGENIEURS

PORTEE: NON ARME

BLINDAGE: AUCUN

ARME: INTELLIGENCE

Les ingénieurs peuvent entièrement réparer tous vos bâtiments endommagés de façon immédiate. Envoyés dans un bâtiment ennemi, ils peuvent l'endommager ou le capturer.



COLLECTEUR DE MINERAI

PORTEE: NON ARME

BLINDAGE: LOURD

ARME: AUCUNE

Utilisé pour la collecte de minerai brut, le collecteur de minerai est une pièce d'équipement indispensable. Bien qu'il soit lent, il est solidement blindé et capable de résister à une attaque tout en restant intact.



4

7

6



TANK LOURD**PORTEE: MOYENNE****BLINDAGE: LOURD****ARME: DOUBLE CANON DE 105 MM**

Tank de base de l'empire Soviétique, ce monstre est muni d'un double canon de 105 mm, qui lui donne deux fois plus de puissance que l'équivalent Allié le plus proche, le tank moyen. Il sacrifie de la vitesse pour ce bonus, mais le résultat final en fait néanmoins un adversaire redoutable sur le champ de bataille.

**POSEUR DE MINES AP****PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: MOYEN****ARME: MINES AP**

Le poseur de mines AP déploie des mines afin de décimer les rangs d'infanterie lourde des Alliés. Cette mine peut détruire des groupes entiers d'infanterie avec une seule explosion. Le poseur de mines comporte 5 mines, et peut être rechargé au centre de services.



POSEUR MINES AP

LANCE-ROQUETTES V2**PORTEE: LONGUE****BLINDAGE: LEGER****ARME: ROQUETTE V2**

Le lanceur V2 peut détruire la plupart des bâtiments avec seulement deux roquettes. De par son incroyable portée, il est aisément compréhensible que les Alliés craignent cette arme. Ses désavantages sont son blindage léger, son temps de rechargement lent et son incapacité à atteindre les cibles rapides.



LANCE-ROQUETTES V2

BROUILLEUR DE RADAR*

PORTEE: LONGUE

BLINDAGE: LEGER

ARME: GENERATEUR DE BRUIT

Le brouilleur de radar mobile interrompt les fonctions radar ennemies, stoppant les transmissions et l'affichage. La portée de cette unité lui permet de se dissimuler assez loin de la base ennemie, pendant que d'autres forces profitent de la panne radar pour attaquer.



BROUILLEUR RADAR

TANK MAMMOUTH

PORTEE: MOYENNE

BLINDAGE: LOURD

ARME: DOUBLE CANON DE 120 MM ET SACS DE MISSILES

C'est le plus gros de tous les tanks. Plate-forme d'armes terrestre la plus importante, le tank mammoth peut subir et mener de nombreuses attaques. Son canon double n'est pas égalé en puissance terrestre, et ses missiles le rendent également efficace contre les infanteries et les unités aériennes.



TANK MAMMOUTH

VCM*

PORTEE: NON ARME

BLINDAGE: LOURD

ARME: AUCUNE

Le véhicule de construction mobile permet la création ou l'expansion d'une base. Bien que cher, le VCM est très utile si le chantier de construction d'origine (cible favorite des ennemis) est détruit ou capturé. Comme avec tout équipement de construction, plus vous en avez et plus vite va la construction.



VCM

* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

TRANSPORT

PORTEE: NON ARME

BLINDAGE: MOYEN

ARME: AUCUNE

Peut transporter sur l'eau jusqu'à 5 unités terrestres. Les unités de transport ne peuvent être chargées/déchargées qu'à terre, et elles sont particulièrement vulnérables au moment du déchargement.



TRANSPORT

SOUS-MARIN

PORTEE: LONGUE

BLINDAGE: MOYEN

ARME: TORPILLE

Silencieux et furtifs, les sous-marins peuvent attaquer des navires de loin. Les sous-marins doivent faire surface pour tirer, indiquant ainsi leur position et permettant aux unités proches de tirer dessus.



SOUS-MARIN

YAK

PORTEE: COURTE

BLINDAGE: LEGER

ARME: DOUBLE MITRAILLEUSE

Parfois appelé "l'écraseur d'infanteries", le Yak fait feu par série de mitraillages au sol, fondant sur des groupes d'infanterie de marche et pouvant éventuellement tous les détruire d'un coup. Le Yak n'est pas très rapide, ce qui en fait une cible aisée pour les bazookas Alliés (ceux qui survivent à la première série de mitraillages au sol).



YAK

BOMBARDIER BLAIREAU

PORTEE: NON ARME

BLINDAGE: LEGER

ARME: LARGUE LES BOMBES ET LES PARACHUTISTES



Le bombardier blaireau est l'avion de transport utilisé pour larguer les parachutistes et les parabombes sur une cible choisie. Il est relativement lent, et son blindage léger fait de lui une proie aisée pour tout canon anti-aérien ennemi protégeant la cible.

PARACHUTISTES

PORTEE: COURTE

BLINDAGE: AUCUN

ARME: FUSIL AK-47



Largué du blaireau, ce groupe de 5 soldats d'infanterie est très semblable aux infanteries terrestres ordinaires. Les parachutistes peuvent être largués n'importe où sur la carte, et même dans les régions inexplorées.

PARABOMBES

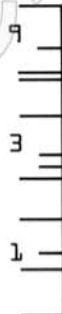
PORTEE: NON ARME

BLINDAGE: NON ARME

ARME: RAPPORT HAUTEMENT EXPLOSIF



Largués des bombardiers blaireau, ces explosifs tombent en ligne sur leur cible, détruisant l'objet visé et tout ce qui l'entoure. Les troupes les voient tomber et tenteront de fuir la zone visée.



AVION ESPION**PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: LEGER****ARME: CAMERA**

Lorsqu'il est visé, l'avion espion pique depuis l'extérieur du tableau et prend une photo de la zone visée, faisant disparaître l'ombre.



AVION ESPION

MIG**PORTEE: MOYENNE****BLINDAGE: LEGER****ARME: MISSILES THERMOGUIDES**

Cet appareil d'attaque rapide détient un nombre limité de missiles puissants et précis. Utilisé lors de tactiques éclairs, le MIG peut supprimer des avions blindés avant même qu'ils ne deviennent une menace.



MIG

HIND**PORTEE: COURTE****BLINDAGE: LOURD****ARME: CANON A CHAÎNE VULCAIN**

Imposant et blindé, le Hind utilise son canon à chaîne vulcain ultra-rapide pour massacrer les unités et les structures ennemies. Équipé d'importantes réserves de munitions, le Hind peut suivre sa cible pendant un long moment, éliminant petit à petit ses défenses.



HIND

HELICOPTERE CHINOOK***PORTEE: NON ARME****BLINDAGE: MOYEN****ARME: AUCUNE**

Pouvant transporter 5 unités d'infanterie dans les airs, l'hélicoptère Chinook est idéal pour déposer les ingénieurs et d'autres groupes d'assaut sur une base ennemie.



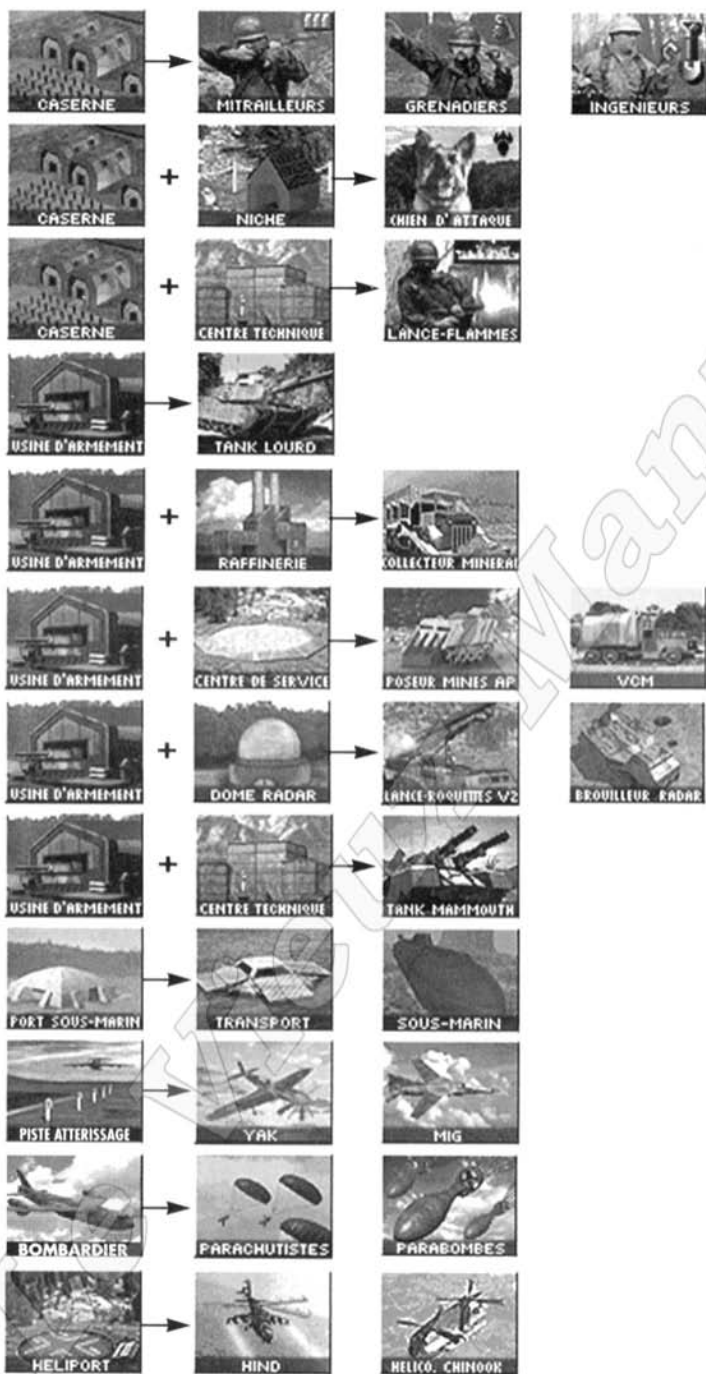
9

3

1



* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.



HIERARCHIE DES UNITES SOVIETIQUES

UNITES SOVIETIQUES

B CAS = Caserne, USI = Usine d'armements, DOME = Dôme radar, HELU = Hélicoptère, PORT = Port sous-marin, PIST = Piste d'atterrissage, CEN = Centre de services, RAF = Raffinerie, TECH = Centre technique, NICH = Niche

DESCRIPTION	PORTEE	BLINDAGE	CONDITIONS PREALABLES	ARME
Chien d'attaque	Non armé	Aucun	CAS & NICH	Dents pointues
Mitrailleurs	Courte	Aucun	CAS	Fusil AK-47
Grenadiers	Courte	Aucun	CAS	Grenade
Infanterie de feu	Courte	Aucun	CAS & TECH	Lance-flammes
Ingénieurs	Non armé	Aucun	CAS	Intelligence
Collecteur de minéral	Non armé	Lourd	USI & RAF	Aucune
Tank lourd	Moy.	Lourd	USI	Double canon de 105 mm
Poseur de mines AP	Non armé	Moy.	USI & CEN	Mines AP
Lance-roquettes V2	Longue	Léger	USI & DOME	Roquette V2
Brouilleur de radar*	Longue	Léger	USI & DOME	Générateur de bruit blanc
Tank mammoth	Moy.	Lourd	USI & TECH	Double canon de 120 mm et missiles
VCM*	Non armé	Lourd	USI & TECH	Aucune
Transport	Non armé	Moy.	PORT	Aucune
Sous-marin	Longue	Moy.	PORT	Torpille
Yak	Courte	Léger	PIST	Double mitrailleuse
Parachutistes	Courte	Aucun	PIST	Fusil AK-47
Parabombes	Non armé	N/A	PIST	Bombes hautement explosives
Avion espion	Non armé	Léger	PIST	Camera
MIG	Moy.	Léger	PIST	Missiles thermoguidés
Hind	Courte	Lourd	HELI	Canon à chaîne vulcain
Hélicoptère Chinook*	Non armé	Moy.	HELI	Aucune

* Disponible uniquement dans les missions multijoueurs. Peut être disponible dans les missions à joueur unique en tant qu'unité donnée au début de votre mission ou en tant qu'objectif de mission de capture.

La section suivante contient un guide détaillé pour les deux premières missions Alliées. Ne lisez pas ces didacticiels si vous souhaitez découvrir seul ces missions.

PREMIERE MISSION:

Vous souhaitez peut-être tout d'abord ralentir le jeu au début de la mission. Vous pourrez ainsi vous habituer au fonctionnement du jeu. Pour ralentir le jeu, cliquez sur l'onglet situé dans la partie supérieure de l'écran intitulé Options à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous pouvez également appuyer sur ÉCHAP.

Le jeu s'arrête alors et un menu s'affiche au milieu de l'écran. Plusieurs options apparaissent, dont une zone intitulée CONTROLES DU JEU Cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.



Une autre zone avec deux glissières apparaît alors. L'une des glissières est intitulée VITESSE DE JEU (Game Speed), et l'autre VITESSE DE DÉFILEMENT. À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez et maintenez enfoncée la barre située au milieu de la glissière Vitesse de jeu. La vitesse de jeu augmente si vous déplacez la barre vers la droite, et diminue si vous la déplacez vers la gauche. Déplacez la barre complètement à gauche.



Vous pouvez également régler la vitesse à laquelle défile la carte. La vitesse de défilement par défaut du jeu est assez bonne, alors ne la modifiez que si elle ne vous convient pas. Pour quitter l'écran des contrôles de jeu, cliquez sur la zone intitulée MENU OPTIONS à l'aide du bouton gauche de la souris. Quand l'écran disparaît, cliquez à l'aide du même bouton sur la zone intitulée REPRENDRE MISSION. Vous pouvez également quitter cet écran en appuyant deux fois sur ÉCHAP.

La barre d'icônes apparaît à droite de l'écran de jeu. C'est là que vous construirez vos unités et vos structures, et que vous dirigerez votre base. Puisque vous n'avez pas de base pour cette mission, ignorons cette barre d'icônes jusqu'à ce que vous passiez à la deuxième mission.

GARDEZ LA TÊTE HAUTE

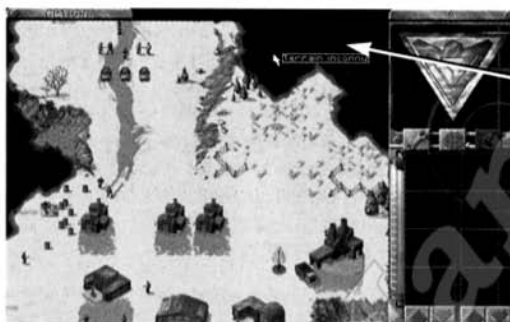
Au lancement de la mission, plusieurs choses se passent. Un avion vole du nord vers le sud, déposant Tanya, votre commando d'élite, sur le champ.



BOBINE DE
TESLA

Légèrement au-dessous, une rangée de soldats Alliés et un Ranger tiennent les gardes de la base Soviétique à distance au sud. Après avoir renvoyé les gardes, vous verrez un civil avec une chemise orange courir en direction de la base Soviétique. Malheureusement, l'une des armes défensives Soviétiques, une bobine de Tesla, le réduira en cendres. Gardez vos distances des bobines de Tesla ; elles peuvent rapidement mettre fin à votre mission!

Vous remarquerez également que le terrain tout autour de vos unités est révélé, mais que le reste est plongé dans l'obscurité, ou recouvert d'une ombre. Cette zone sombre représente le terrain non révélé du champ de bataille.



Au fur et à mesure que vous déplacez vos unités, celles-ci révèlent le terrain et l'ombre disparaît. Chaque unité révèle du terrain quand elle se déplace, mais chaque unité ne "voit" pas à la même distance. Par exemple, l'infanterie ne voit pas aussi loin que les Rangers, alors utilisez ces derniers pour reconnaître une région sans craindre autant de représailles. Essayez maintenant en cliquant sur l'un de vos Rangers à l'aide du bouton gauche de la souris, puis en déplaçant le curseur à gauche du point de départ. Cliquez de nouveau sur le bouton gauche de la souris, et l'unité tentera alors de se rendre au point indiqué.



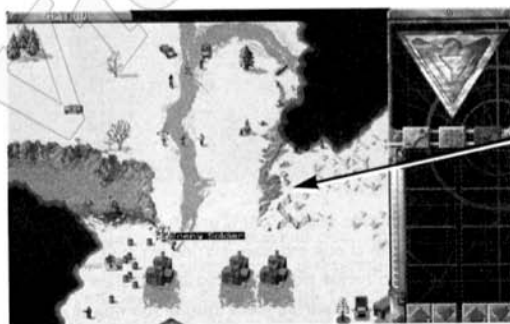
Si vous cliquez sur un arbre ou une falaise, l'unité tentera le plus possible de s'en rapprocher, sans se déplacer vers des zones où elle ne peut se rendre. Déplacez les unités pour vous habituer à les contrôler. Méfiez-vous de ne pas trop vous rapprocher de la bobine de Tesla pendant vos explorations. Heureusement, vous les entendrez chauffer avant de faire feu, alors déplacez vos unités si vous entendez le son de chauffage, ou le même sort que le civil vous attendra.

Vous pouvez sélectionner une nouvelle unité pour la déplacer en cliquant dessus lorsque votre autre unité est déjà sélectionnée. Vous désélectionnerez ainsi l'unité que vous contrôliez et sélectionnerez la nouvelle. Si vous voulez désélectionner des unités sans en sélectionner de nouvelles, cliquez sur le bouton droit de la souris. Vous désélectionnerez ainsi toutes les unités, ce qui peut s'avérer utile pour éviter d'indiquer accidentellement à plusieurs unités de se rendre à un certain endroit alors qu'elles se trouvent déjà là où vous le souhaitez. Mais assez parlé du déplacement... il est temps de partir à la recherche d'Einstein.

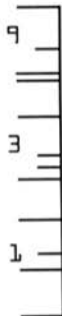
Stavros vous a dit lors des instructions que le pouvoir était la faiblesse des Soviétiques, et ce sera donc votre premier ordre: prendre le pouvoir de façon à ce que les bobines de Tesla ne puissent pas s'emparer de vos forces. Les structures Soviétiques les plus proches de vous sont les centrales électriques. Il n'y a pas beaucoup de gardes autour de cette partie de la base, et vous pourriez donc dépêcher quelques-uns de vos soldats pour les attaquer. Mais vous pourriez subir des pertes, et nous ne voulons pas risquer de trop s'approcher de la bobine de Tesla.

Néanmoins, la centrale électrique plus à gauche possède des barils d'essence. Par nature, les barils d'essence sont instables et risquent d'exploser, faisant exploser d'autres barils proches lorsqu'on tire dessus. Les explosions qui en résultent détruisent généralement toute structure et unité qui les entourent. Un grenadier Soviétique garde les barils. Si vous parvenez à le faire sortir, vous pourrez tirer sur les barils et détruire la centrale électrique depuis une distance sûre.

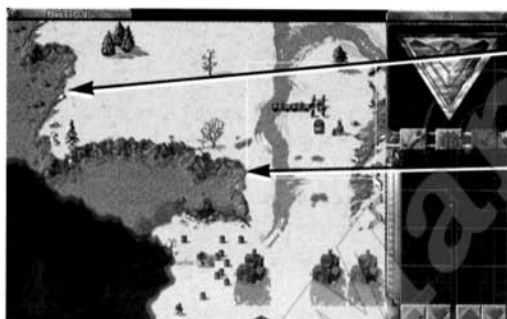
À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur l'une de vos unités d'infanterie, puis sur les grenadiers. L'infanterie se positionnera alors à distance et attaquera les grenadiers. Notez que le curseur prend une forme différente lorsqu'il se trouve sur une unité ou une structure ennemie; c'est le viseur. Il vous indique ce que vous pouvez et ne pouvez pas attaquer.



Il y a de fortes chances pour que votre mini-torpilleur n'ait pas tué les grenadiers, mais se soit fait lui-même tuer. Si c'est le cas, il est temps de vous allier contre les grenadiers et de



les supprimer. Pour cela, placez le pointeur au-dessus de votre Ranger et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Tout en gardant le bouton enfoncé, déplacez la souris en bas à droite. Vous verrez se former une zone, dont le coin supérieur gauche démarre à l'endroit où vous avez commencé à maintenir le bouton de la souris enfoncé. Cette opération s'appelle la sélection par regroupements.



CLIQUEZ SUR LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS ET MAINTENEZ-LE ENFONCE

DEPLACEZ JUSQU'ICI ET RELACHEZ

Quand vous relâchez le bouton gauche de la souris, tout ce qui est contenu dans la zone blanche sera sélectionné. Ainsi, vous pouvez ordonner à plusieurs unités d'effectuer une tâche particulière en même temps, comme attaquer quelque chose. Sélectionnez donc par regroupements votre Ranger et votre infanterie, et cliquez sur les grenadiers à l'aide du bouton gauche de la souris. Toutes les unités sélectionnées se mettront en place et attaqueront les grenadiers.



Les grenadiers n'ont aucune chance contre tant d'unités, et se replieront facilement. Notez que s'ils sont tués, le baril à côté d'eux explose ! Voilà un autre renseignement important sur les barils: ils peuvent être affectés par les explosions autour d'eux. Notez également que l'explosion résultante détruit la centrale électrique et tue même des soldats Soviétiques mais était-ce suffisant? Quelqu'un pense que oui.

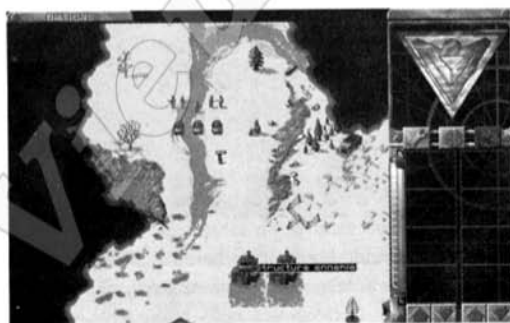


Regardez un autre civil courir en direction de la base. Notez que vos forces ne se sont pas fait avoir par la bobine de Tesla. Cela doit vouloir dire qu'il y a une panne de courant. Il est temps d'envahir les lieux!

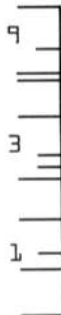
RECHERCHE D'EINSTEIN

Nous savons qu'Einstein se trouve dans la base quelque part, mais où ? Utilisons Tanya pour le trouver et en même temps, assurons-nous que les bobines de Tesla restent bien en panne.

Sélectionnez quelques-uns de vos Rangers et infanteries, et ordonnez-leur d'attaquer la centrale électrique la plus proche. La base sera alors avertie, et plusieurs soldats Soviétiques se déplaceront pour les attaquer.



Pendant ce temps, sélectionnez Tanya et utilisez-la pour abattre les soldats Soviétiques qui attaquent vos troupes. Mais faites attention ! Contrairement à d'autres unités, Tanya ne fera pas automatiquement feu sur les objets qui l'entourent. Vous devez lui indiquer manuellement de tirer sur les cibles. Tanya est une arme précieuse, alors assurez-vous qu'elle n'attaque que lorsqu'elle est certaine de gagner. Notez également que vos troupes continuent de tirer sur la centrale électrique, même si elles sont attaquées par une autre unité. Si vous voulez les rediriger, sélectionnez-en autant que vous le souhaitez et donnez-leur une nouvelle cible à attaquer ou une nouvelle destination où se rendre.



Lorsque l'infanterie ennemie cesse d'attaquer vos forces, vous remarquerez deux soldats immobiles devant un bâtiment. Gardent-ils quelque chose? Nous vérifierons cela dans quelques secondes, mais avant tout, assurons-nous que les bobines de Tesla ne se remettent pas en marche.



Pendant que vos forces attaquent l'une des centrales électriques survivantes, sélectionnez Tanya et placez le curseur sur la centrale électrique non endommagée. Notez qu'il se transforme en icône C-4. C'est une des fonctions particulières de Tanya: elle peut démolir des bâtiments avec des explosifs.



Cliquez sur le bâtiment à l'aide du bouton gauche de la souris et regardez Tanya foncer dessus et déposer l'explosif. Le bâtiment vacille un moment, puis explose. Plus rapide que l'infanterie, pas vrai?

Voyons maintenant ce que gardent ces deux soldats. Utilisez Tanya pour les tuer. Au moment de leur mort, vous verrez quelqu'un s'enfuir du bâtiment: Einstein. Votre objectif est de le délivrer, mais comment le sortir de cette zone?



EVACUATION!

Vous entendrez un message vous informant qu'une fusée éclairante a été détectée vers le nord. Le nord se trouve en haut de l'écran, alors faites défiler l'écran vers le haut et vous verrez apparaître un signal de fumée verte. Vous apercevrez également un hélicoptère volant dans le ciel et se dirigeant vers cette zone. C'est grâce à lui que vous allez pouvoir évacuer Einstein.

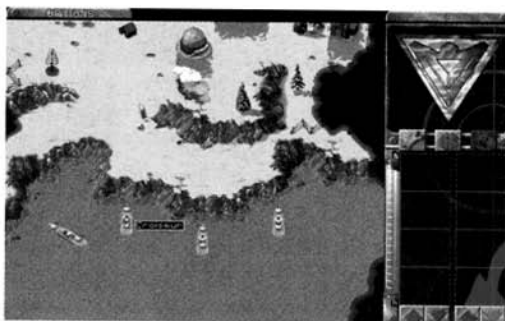


Sélectionnez Tanya et Einstein, et rapprochez-les de la fusée éclairante. Vous souhaiterez peut-être également éloigner vos unités de la base Soviétique, car à peine avez-vous embarqué Einstein que quatre croiseurs Alliés entrent dans la zone et commencent à bombarder la base. Ils ne tireront pas intentionnellement sur vos unités, mais leurs canons sont légèrement imprécis et redoutables, alors sauvez-vous!

9

3

1



L'hélicoptère a maintenant dû atterrir. Sélectionnez Einstein et placez le curseur sur l'hélicoptère. Le curseur prend la forme d'un curseur d'entrée. Cliquez sur le bouton gauche de la souris et Einstein courra vers l'hélicoptère et montera dedans.



L'hélicoptère s'envole et se dirige vers l'est. Vous pouvez le suivre sur l'écran. Quand il disparaît de la carte, votre mission est accomplie ! Savourez le film de votre victoire!

SCORES

Que vous soyez dans le camp des Alliés ou des Soviétiques, l'écran des résultats apparaît à la fin de chaque mission réussie. Votre performance est évaluée selon plusieurs critères. Vos points, votre commandement et votre efficacité sont tous pris en considération dans la façon de déterminer votre score final.

PERTES

Le nombre de points que vous avez marqué lors de la mission est calculé en ajoutant la valeur des points de tout ce que vous avez tué et en soustrayant la valeur des points de tout ce que vous avez perdu. Vous marquez également 1 000 points supplémentaires pour avoir gagné la mission.

COMMANDEMENT

C'est la représentation de la manière dont vous avez dirigé vos troupes. Si vous ne perdez jamais d'unités, vous aurez un commandement de 100%. Chaque unité perdue réduit cette qualité. Ce pourcentage est multiplié par vos points de base, si bien que si vous avez 1 000 points et un commandement de 50%, vous obtenez alors 500 points pour cette qualité.

CREDITS DE FIN

Il s'agit du taux d'argent que vous avez amassé/collecté contre l'argent que vous avez dépensé. Si vous gérez bien votre argent, votre efficacité sera élevée. Vous pouvez même avoir plus de 100 % dans certaines circonstances. Quel que soit votre taux, il est lui aussi multiplié par vos points de base, donc si vous avez 1 000 points et des crédits de fin de 75%, vous obtenez 750 points pour votre économie.

SCORE TOTAL

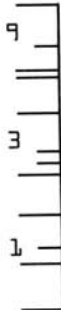
Le total des scores est la somme de vos points de crédits et de commandement réunis. Il est enregistré dans le grand tableau des scores. Le grand tableau des scores mémorise les sept meilleurs scores de toutes les missions. Cela est utile si vous et vos amis combattez pour des scores élevés. Une fois que vous avez saisi votre nom, l'écran s'efface.

CONTINUER LA GUERRE

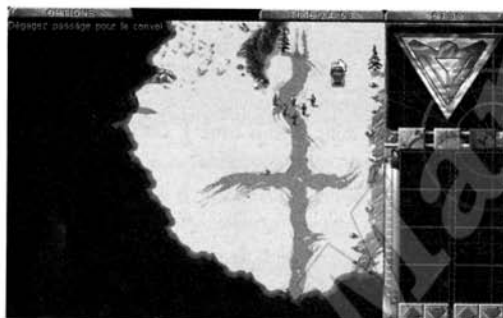
Après avoir entré vos résultats dans l'écran de meilleurs scores, un écran de sélection de cartes dans lequel vous devez choisir votre future mission apparaît. Parfois, vous n'aurez qu'un choix de mission, et d'autres fois plusieurs zones s'afficheront. Cela signifie qu'il existe plus d'une mission avec laquelle jouer dans cette zone. Pour sélectionner la mission avec laquelle vous souhaitez jouer, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'une des zones vers laquelle pointent les flèches. Celle sur laquelle vous cliquerez sera votre mission.

DEUXIEME MISSION:

Vous jouerez ici avec des unités de formation, ramassant le minerai et construisant votre base. Von Esling vous a clairement fait savoir que le convoi de ravitaillement doit bientôt arriver dans la zone et comme vous pouvez le voir, il y a un minuteur au-dessus de l'écran du jeu. Quand ce minuteur cessera, le convoi arrivera. Mais pas d'affolement, nous avons tout le temps pour débayer le col.



Vous remarquerez qu'à part certaines infanteries, vous n'avez rien pour travailler, mais cela ne va pas durer! Vous allez voir apparaître un gros collecteur ressemblant à une bétonnière se diriger vers la carte: c'est votre véhicule de construction mobile, et c'est avec lui que vous allez construire votre base. Cette fois-ci, asseyez-vous et regardez. Le collecteur va rouler quelque temps sur la carte et se déployer, puis se transformer en chantier de construction.

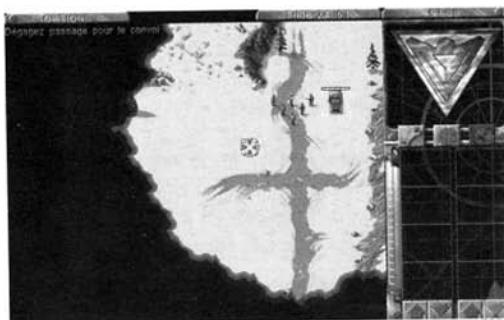


Vous remarquerez que des éléments apparaissent dans les zones de l'encadré, qui étaient vides lors de votre précédente mission : ce sont des icônes de construction. Nous vous en dévoilerons plus dans quelques secondes. Dans vos futures missions, le VCM ne se déploiera pas automatiquement, alors apprenons à le faire maintenant.

Rendez-vous dans le menu Options en appuyant sur ÉCHAP ou en cliquant sur l'onglet d'options situé dans le coin supérieur gauche de l'écran et sélectionnez Abandonner mission. Un menu s'affiche, vous demandant si vous souhaitez abandonner, recommencer ou annuler.

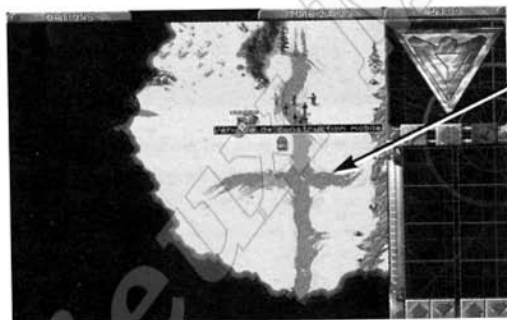


Sélectionnez Recommencer, et la mission reprendra. Cette fois, il faut prendre contrôle du VCM avant son déploiement. Lorsqu'il apparaît sur l'écran, sélectionnez-le en cliquant sur le bouton gauche de la souris, puis à l'aide du même bouton, cliquez un peu plus bas sur la route, au niveau du croisement. Un soldat Soviétique viendra vous harceler, mais vous pourrez facilement vous débarrasser de lui avec votre infanterie.

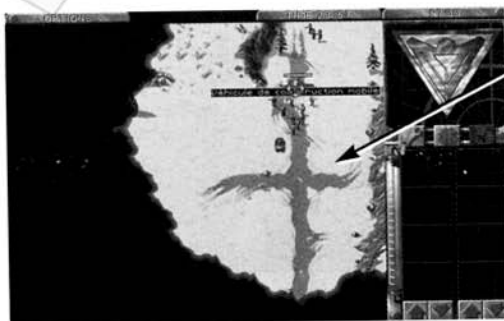


CONSTRUCTION DE VOTRE BASE

Maintenant que le VCM est en votre possession, comment le déployer? Cliquez deux fois dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Le premier clic affiche un curseur Déploiement, et le second clic déploie le VCM dans le chantier de construction.



Le VCM crée un important bâtiment lorsqu'il se déploie, et il doit donc avoir de l'espace autour de lui. Si vous tentez de déployer le VCM et que vous n'y parvenez pas, vérifiez autour de lui si quelque chose ne l'en empêche pas. Il peut s'agir d'une unité d'infanterie, d'une falaise, d'un arbre, de rochers, ou bien d'autres choses encore.



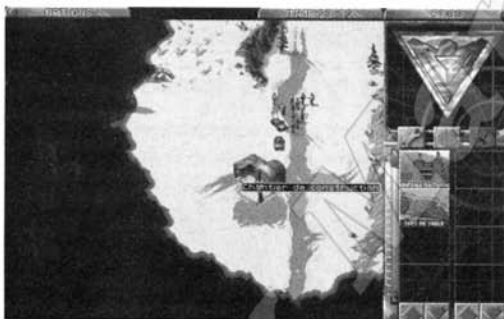
9

3

1

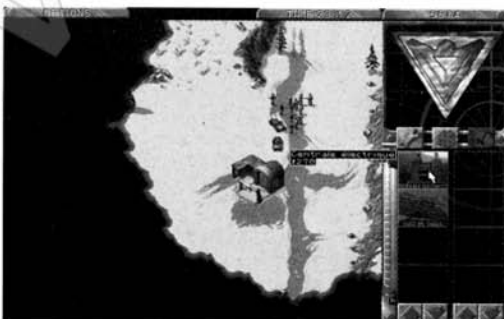
Si vous obtenez un curseur de non-déploiement lorsque vous sélectionnez puis tentez de déployer le VCM, déplacez-le légèrement, puis vérifiez si vous ne parvenez pas à le déployer cette fois-ci. Vous pouvez le déplacer à l'ouest du croisement où il y a plein d'espace libre si vous avez du mal à en trouver.

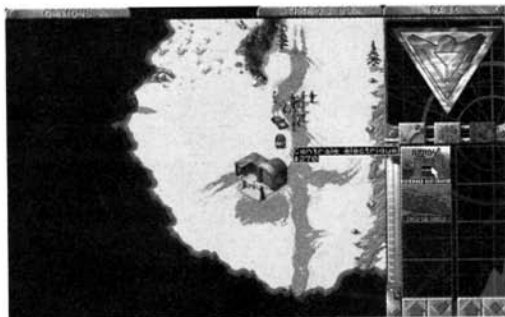
À son déploiement, vous verrez réapparaître les icônes de construction dans l'encadré. Vous ne pouvez pour le moment construire que deux choses: des murs de sacs de sable ou une centrale électrique. Placez votre curseur sur les icônes, et vous verrez du texte apparaître, vous indiquant le nom et le coût des éléments à construire.



Lorsque vous construisez des éléments, le coût est déduit de vos crédits, mémorisés au-dessus de l'encadré (Win 95), ou à gauche de l'onglet de l'encadré (DOS). C'est la somme d'argent que vous possédez au début de la mission. Vous pourrez vous enrichir, mais c'est pour l'instant tout ce que vous possédez jusqu'à ce que vous soyez en mesure de devenir autarique.

La première étape pour devenir autarique est d'avoir de l'électricité, alors construisons une centrale électrique. À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur l'icône de la centrale électrique. Notez que les deux icônes s'assombrissent, et que la première centrale se construit.





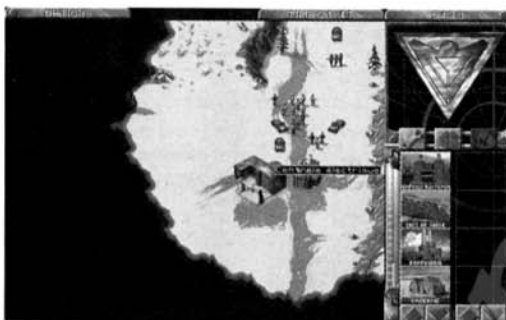
Vous remarquerez alors que l'argent est soustrait de vos crédits. Une fois la construction de la centrale électrique achevée, le message Prêt s'affiche sur l'icône. Placez ensuite le bâtiment. Pour cela, cliquez sur l'icône de la centrale électrique à l'aide du bouton gauche de la souris, puis placez le curseur sur la carte. Une section de carrés blancs ou rouges apparaît sous votre curseur. C'est votre grille de placement.

Tout au long du jeu, la grille doit être toute blanche pour pouvoir placer un bâtiment. Pour que la grille soit toute blanche, deux conditions doivent être remplies. Premièrement, elle ne doit pas se trouver sur des unités existantes ou des obstacles de terrain (falaises, arbres, montagnes, infanterie, etc.).



**BLOQUE PAR LE
CHANTIER DE
CONSTRUCTION**

Deuxièmement, vous devez placer le nouveau bâtiment à moins d'un carré de distance d'un bâtiment existant et qui vous appartient. Vous ne pouvez pas construire à partir de murs ou de structures ennemies. Lorsque vous aurez trouvé un endroit approprié, cliquez sur le bouton gauche de la souris et la structure se construira et se mettra en marche.



MESURE DU RENDEMENT DE PUISSANCE

L'électricité est essentielle pour le bon fonctionnement de votre base.

Jetez un coup d'oeil sur la barre d'icônes de votre écran. La petite barre verticale à gauche de vos icônes de construction représente votre barre d'électricité. La barre de division en or indique la quantité d'électricité actuellement utilisée par votre base, et la barre verticale indique celle dont vous disposez. Chaque bâtiment que vous construisez augmente la puissance nécessaire de votre base. Seules les centrales électriques peuvent générer plus d'électricité pour assurer le bon fonctionnement des unités.

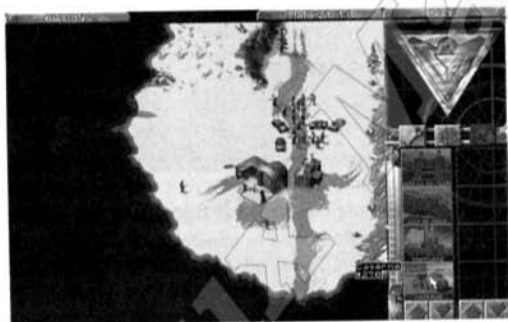


Tant que votre barre reste verte, votre base possède suffisamment d'électricité pour un fonctionnement à puissance maximale. Si la barre devient orange ou rouge, c'est que votre base manque de puissance. Comme nous vous l'avons indiqué plus tôt dans ce manuel, lorsque la base manque de puissance, la construction devient beaucoup plus lente, et de nombreuses structures de haute technologie ferment. Vos bâtiments souffriront d'un manque de puissance.

REVENU ET CONSTRUCTION DE NOUVELLES STRUCTURES

Une fois votre centrale électrique en place, vous remarquerez de nouvelles icônes de construction; une icône Caserne et une icône Raffinerie apparaissent dans l'encadré. L'autre colonne est néanmoins toujours vide. C'est là où vos icônes d'unités apparaîtront. Partons à leur recherche.

Construisez la caserne de la même manière que vous avez construit la centrale électrique. Une fois la caserne en place, de nouvelles options de construction s'offriront à vous : les mitrailleurs, l'infanterie lance-roquettes et les médecins. Vous pourrez également utiliser l'option de construction de Bunkers. Vous ne voyez pourtant certainement pas de Bunkers dans la liste des icônes. C'est parce que vous ne pouvez voir que quatre icônes à la fois.



Pour en afficher d'autres, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur les flèches situées sous la colonne que vous désirez inspecter. La flèche Bas fait descendre la liste d'un élément à la fois, et la flèche Haut la fait remonter. Si vous cliquez dessus maintenant, vous verrez apparaître le Bunker.



BOUTONS DE
DEFILEMENT

Ne dépensons pas tout de suite notre argent dans les infanteries ou les Bunkers. Assurons-nous d'abord d'avoir suffisamment d'argent pour pouvoir construire une raffinerie. Après seulement pourrons-nous tout dépenser dans les infanteries. Lancez la construction de la raffinerie, et partez ensuite à la recherche de minerais.

Il y a de fortes chances pour que vous en voyiez déjà sur la carte. Le minerai est un minéral de couleur or que vous verrez sur le sol de certaines régions. Vous devez utiliser une raffinerie et un collecteur de minerai pour ramasser le minerai et le transformer en crédits que vous pourrez dépenser. Déplacez certaines de vos infanteries vers la gauche, et vous découvrirez le minerai. Vous en trouverez également au sud et un peu à l'ouest de votre base. Vous rencontrerez peut-être des infanteries ou des grenadiers ennemis, alors inspectez la région et détruisez-les sur votre passage.



Lorsque la construction de la raffinerie est achevée, placez-la et vous verrez apparaître un collecteur de minerai. C'est votre lien entre le minerai et la raffinerie; veillez précieusement dessus. Si vous avez déjà découvert le minerai, le collecteur s'y rendra automatiquement et commencera sa collecte.



Vous n'avez pour l'instant rien à faire. Si par hasard, vous cliquez sur le collecteur, vous pouvez lui ordonner de ramasser le minerai à un autre endroit en cliquant sur la nouvelle mine à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous pouvez également ordonner au collecteur de retourner à la raffinerie avec le minerai qu'il a déjà ramassé en le sélectionnant, puis en cliquant sur la raffinerie à l'aide du bouton gauche de la souris (un curseur d'entrée apparaît). Pour plus d'informations sur le collecteur de minerai et sur la manière de le contrôler dans certains cas, consultez le manuel.



Sélectionnez le collecteur de minerai. Vous remarquerez que plusieurs petites boîtes apparaissent sous lui lorsqu'il est sélectionné. Cela vous indique la quantité de minerai qu'il a ramassé. Si vous le sélectionnez toujours, vous pouvez voir les boîtes (ou cases) se remplir au fur et à mesure de la collecte. Lorsque toutes les cases sont pleines, le collecteur retourne à la raffinerie et dépose son chargement. Un chargement complet de minerai rapporte 700 crédits à votre compte. Vous trouverez peut-être plus tard des gemmes. Leur chargement complet rapporte 1 000 crédits.

STOCKAGE DU MINERAI

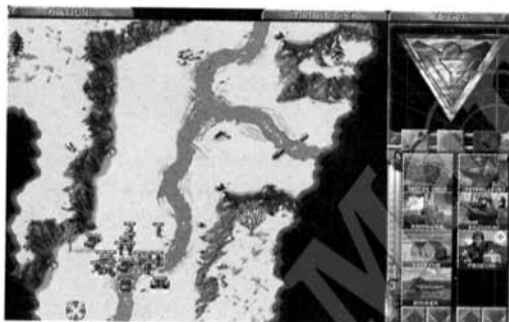
La raffinerie peut contenir jusqu'à 2 000 crédits de minerai. Si vous en ramassez davantage, vous devrez construire des silos pour stocker l'excédent. Les silos peuvent contenir 1 500 crédits de minerai. Vous pouvez construire un silo de la même manière que vous construisez n'importe quelle autre structure. Si vous n'avez pas de silo et que vous manquez d'espace de stockage, tout crédit pour lequel vous manquez d'espace est PERDU. Alors, assurez-vous de toujours avoir de l'espace disponible. Construisez et placez un silo, juste au cas où. Un message vocal vous avertira lorsque vous manquerez d'espace de stockage.



Avec tout cela, plusieurs groupes de renfort sont certainement arrivés pendant que vous étiez occupé. Utilisons-les. Sélectionnez quelques Rangers et infanteries et lancez-vous dans votre mission de dégagement du col.

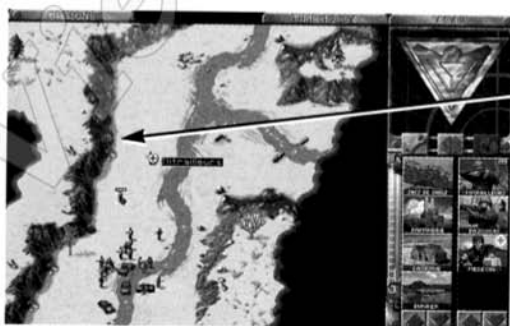
EN AVANT!

La route conduit vers le col, alors allons-y ! Déplacez vos soldats vers le sud et suivez la route. Il y a de grandes chances que vous rencontriez des forces Soviétiques sur votre route. Vous devriez pouvoir toutes les battre sans trop de pertes, mais s'il vous arrivait de perdre, entraînez quelques soldats en cliquant sur leur icône. Après quoi, ils sortiront de la caserne et seront prêts à l'action.



Vous pouvez aussi essayer avec les autres types de soldats. L'infanterie lance-roquettes n'est pas efficace contre d'autres infanteries, mais peuvent créer plus de dommages aux véhicules et aux structures qu'une infanterie ordinaire, sans compter qu'elle peut tirer sur des cibles aériennes, ce qui sera très important pour la suite du jeu. Construisez-en et gardez-les autour de votre base pour le moment. Nous les utiliserons dans quelques minutes.

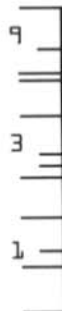
Le médecin coûte cher, mais peut faire survivre l'infanterie plus longtemps que la normale. Si vous en créez un, il soignera automatiquement toute infanterie blessée autour de lui.



CURSEUR DE
SOINS DE LA
CIBLE

Lorsque vous le sélectionnez, le fait de viser l'une de vos infanteries fera apparaître un curseur de soins. Si vous cliquez sur ce curseur à l'aide du bouton gauche de la souris, le médecin se déplacera auprès du soldat blessé et le guérira complètement. Les médecins n'ont pas d'autre arme, alors assurez-vous de les garder quelque peu en arrière du plus gros de vos forces lors d'une attaque. S'il reste seul, vous pouvez apporter les soldats blessés jusqu'à lui et il les soignera.

Maintenant que nous avons construit plusieurs infanteries et avancé péniblement vers le sud, nous devrions nous trouver en bas de la carte. Continuez de suivre la route vers l'ouest (à gauche), et vers le bas de la carte.



Lorsque vous parviendrez à la réserve de minerai de l'autre côté de la rivière, vous y verrez peut-être le collecteur de minerai de vos ennemis. Vous n'êtes pas obligé de l'attaquer tout de suite, mais si vous le faites, vous pouvez le supprimer et priver votre ennemi de son revenu. Mais faites bien attention, le fait d'attaquer un collecteur de minerai mettra la base en état d'alerte!



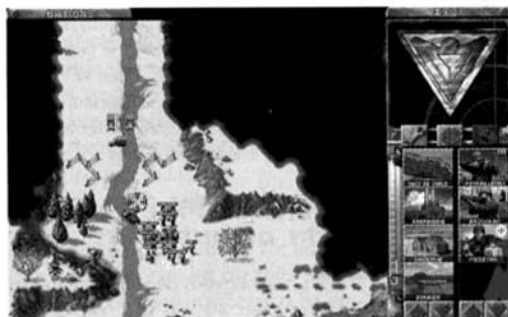
Si vous perdez certaines de vos forces dans votre bataille contre les soldats Soviétiques, amenez des forces de renfort, ou construisez de nouvelles infanteries (environ 10 fusiliers) et faites-leur prendre la route. Surveillez tout soldat ennemi pouvant s'approcher de votre base. Construisez un Bunker à l'ouest de votre base pour plus de sécurité.

Lorsque vous serez prêt, partez du coin inférieur gauche de la carte et remontez. Vous passerez devant la base de votre ennemi, en direction du coin supérieur gauche de la carte. Supprimez toutes les infanteries et tous les chiens que vous rencontrerez, jusqu'à ce que vous atteigniez le haut de la carte. Bravo! La route est dégagée! Le convoi devrait arriver sain et sauf. Vous avez donc maintenant un peu de temps pour éliminer le reste des forces Soviétiques de la carte.



EPURATION

Prenez encore davantage de soldats et partez explorer la partie sud-ouest de votre base. Vous rencontrerez d'autres soldats et tomberez même sur leur base. N'oubliez pas d'emmener vos soldats lance-roquettes pour attaquer le bâtiment, pendant que vos fusiliers les protégeront contre les grenadiers et les chiens. Vous trouverez également des barils dans la base. Utilisez-les à votre avantage, et vous ne devriez avoir aucun problème pour éliminer le reste des forces Soviétiques.

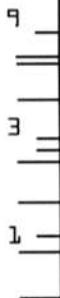


Une fois que toutes les forces Soviétiques seront détruites ou que l'heure touchera à sa fin sur le minuteur de mission, le convoi arrivera et traversera le col. Lorsqu'il quittera la carte, la mission sera accomplie.

Si vous n'avez pas détruit toutes les forces Soviétiques à temps, ne vous inquiétez pas trop. Les collecteurs peuvent subir plusieurs dommages, et il vous en reste trois de toute façon. Si vous pouvez les rejoindre à temps (les Rangers seront votre meilleur atout), vous parviendrez certainement à en garder au moins un en vie jusqu'à ce qu'il quitte la carte. Félicitations! Vous venez d'accomplir votre deuxième mission!

MISSION TROIS ET PLUS

Le reste du jeu dépend de vous. Si vous rencontrez des problèmes lors de vos missions, consultez Internet. Il existe des groupes de News, des pages web et bien d'autres ressources encore dévoués à la gamme C&C. Si vous exécutez l'édition Windows 95 d'Alerte Rouge, vous pouvez également vous connecter au serveur Westwood Chat via Westwood Chat (inclus sur votre CD d'Alerte Rouge). Il existe des salles de discussion pour Alerte Rouge, remplies de personnes ayant joué à Alerte Rouge et qui pourront vous donner des conseils sur la manière dont ils ont accompli les missions. Demandez-leur, ils adorent raconter leurs histoires de guerre. Bonne chance!



IMPORTANT: pour les modifications et les notes de dernière minute, veuillez consulter le fichier Readme. Sous DOS, rendez-vous au répertoire d'installation (généralement, C:\WESTWOOD\REDALERT) et tapez README [ENTRÉE]. Sous Windows 95, utilisez le raccourci Programmes/Westwood/Alerte Rouge/Alerte Rouge Readme du menu Démarrer pour afficher le fichier Readme. Sinon, le fichier Readme existe aussi en fichier texte convivial (Readme.txt) et en fichier .WRI Windows (Readme.wri) à la racine du CD.

Q. POURQUOI NE PARVIENS-JE PAS A INSTALLER ALERTE ROUGE SUR MON DISQUE DUR?

R. WINDOWS 95 & DOS: assurez-vous de posséder suffisamment d'espace sur votre disque dur. Alerte Rouge requiert 40 Mo (41 943 040 octets) pour son installation. Si vous utilisez un système de compression de disque (comme DriveSpace), vous devez doubler la quantité d'espace requis durant l'installation (à savoir, 83 886 080 octets), car tous les fichiers ne seront pas compressés à 2:1. De manière générale, nous vous recommandons de ne pas utiliser de systèmes de compression de disque avec Alerte Rouge.

Q. POURQUOI ALERTE ROUGE NE SE CHARGE T-IL PAS?

R. WINDOWS 95: assurez-vous de posséder suffisamment de mémoire libre (voir ci-dessous). Si vous possédez peu de mémoire vive ou RAM (avec un système de 8 Mo, par exemple), Windows 95 tente de créer un fichier d'échange temporaire sur votre disque dur. Si Windows ne parvient pas à créer le fichier d'échange, Alerte Rouge s'exécutera très lentement ou pas du tout. Vous devriez posséder au minimum 15 Mo (15 728 640 octets) d'espace libre sur votre disque dur avant d'exécuter Alerte Rouge.

DOS: assurez-vous de posséder suffisamment de mémoire libre et d'espace disque. Pour plus de sûreté, vous devriez posséder au minimum 15 Mo (15 728 640 octets) d'espace libre sur votre disque dur avant d'exécuter Alerte Rouge.

Q. ALERTE ROUGE REQUIERT T-IL UN TYPE DE CONFIGURATION DE MEMOIRE PARTICULIER, COMME LA MEMOIRE PAGINEE EMS OU LA MEMOIRE ETENDUE (XMS)?

R. WINDOWS 95: aucun paramètre particulier n'est requis.

DOS: Alerte Rouge est conçu pour accepter de nombreuses configurations de mémoire. Depuis l'invite C:\>, assurez-vous que vous disposez de suffisamment de mémoire en tapant MEM /C [Entrée]. Vous devez disposer d'au moins 6 Mo (6 291 456 octets) de mémoire étendue ou de mémoire paginée libre pour exécuter Alerte Rouge.

Q. POURQUOI EST-CE QUE J'OBTIENS UN ECRAN NOIR LORSQUE JE CLIQUE SUR L'ICONE DE JEU D'ALERTE ROUGE?

R. WINDOWS 95: certaines cartes vidéo ne prennent pas en charge le mode vidéo 640x400 par défaut d'Alerte Rouge (bien qu'elles prétendent le contraire). Pour voir si c'est votre cas, vous pouvez utiliser l'utilitaire d'installation d'Alerte Rouge pour Windows 95 (utilisez

le raccourci Programmes/Westwood/Alerte Rouge/Installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge [Programs/Westwood/Red Alert/Red Alert Windows 95 Edition Setup] du menu Démarrer [Start]] pour passer la résolution par défaut de 640x400 à 640x480, ce qui semble fonctionner correctement sur toutes les cartes vidéo. Les graphismes risquent d'apparaître légèrement comprimés dans ce mode. Si cela ne marche toujours pas, contactez votre fabricant de cartes vidéo pour voir s'il existe de nouveaux pilotes pour votre carte vidéo.

Q. POURQUOI LE SON NE FONCTIONNE-T-IL PAS?

R. WINDOWS 95: assurez-vous que vos haut-parleurs sont branchés et connectés à votre PC. Vérifiez également que les contrôles sonores de vos haut-parleurs sont correctement réglés. Si votre carte son n'est pas prise en charge dans son mode natif par Microsoft Direct Sound, la qualité du son risque de ne pas être aussi bonne. Si cela ne marche toujours pas, contactez votre fabricant de cartes son pour voir s'il existe de nouveaux pilotes pour votre carte son.

DOS: assurez-vous que vos haut-parleurs sont branchés et connectés à votre PC. Exécutez SETUP.EXE depuis le répertoire où vous avez installé votre jeu (par exemple, C:\WESTWOOD\REDALERT) et vérifiez que la carte son sélectionnée est correcte. Si le son ne fonctionne toujours pas, il est possible que le code de détection automatique ne parvienne pas à détecter vos paramètres. Dans ce cas, vous pouvez manuellement saisir les paramètres de requête d'interruption (IRQ), d'accès direct à la mémoire (DMA) et de port de votre carte son via le programme d'installation. Consultez la documentation de votre carte son pour connaître les paramètres corrects.

Q. QUE FAIRE SI MA CARTE SON N'APPARAÎT PAS DANS LES OPTIONS D'INSTALLATION?

R. DOS: votre carte son doit être 100% compatible avec l'une des cartes son prises en charge.

Q. LE JEU EST LENT SUR MON SYSTEME. QUE PUIS-JE FAIRE?

R. WINDOWS 95: utilisez l'utilitaire d'installation d'Alerte Rouge pour Windows 95 (via le raccourci Programmes/Westwood/Alerte Rouge/Installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge du menu Démarrer et cochez la case intitulée Autoriser matériellement les images pleines. Cela peut améliorer la performance de certains systèmes. Toutefois, faites bien attention lorsque vous définirez cette option, car elle peut créer des problèmes vidéo lors du jeu sur certains systèmes. Si c'est le cas, vous devrez exécuter le jeu sans cocher cette option.

Dans certains cas rares, vous pourrez peut-être améliorer la performance en exécutant l'utilitaire d'installation d'Alerte Rouge pour Windows 95 (via le raccourci Programmes/Westwood/Alerte Rouge/Installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge du menu Démarrer et en désélectionnant la case Mémoire tampon sur carte graphique. Normalement, cette case doit être cochée et une importante baisse des performances peut survenir si un paramètre est incorrect. Contrôlez les performances du jeu avec cette option sélectionnée et désélectionnée pour voir ce qui convient le mieux à votre système. Si vous avez des doutes, laissez l'option sélectionnée.

Q. POURQUOI EST-CE QUE LES FILMS SONT FLOUS?

R. WINDOWS 95 & DOS: Alerte Rouge requiert un lecteur de CD-ROM double vitesse de 300 Ko par seconde au moins.

WINDOWS 95: vous obtiendrez peut-être une meilleure lecture de films en désactivant la mise en antémemoire du CD-ROM. Pour ce faire, utilisez le raccourci Paramètres/Panneau de configuration du menu Démarrer, double-cliquez sur l'icône Système, cliquez sur l'onglet Performances, puis sur le bouton Système de fichiers, et sur l'onglet CD-ROM et définissez enfin l'option Optimisation des accès pour sur Pas de cache en lecture. Notez les paramètres d'origine, car d'autres applications pourraient être affectées par leur modification.

DOS: vérifiez que la mise en antémemoire du CD-ROM est activée. Pour cela, utilisez le raccourci Paramètres/Panneau de configuration du menu Démarrer, double-cliquez sur l'icône Système cliquez sur l'onglet Performances, puis sur le bouton Système de fichiers et enfin sur l'onglet CD-ROM. Vérifiez que les options Optimisation des d'accès pour et Taille de l'antémemoire supplémentaire sont bien activées pour votre lecteur de CD-ROM.

Q. POURQUOI LA SOURIS NE FONCTIONNE-T-ELLE PAS AVEC ALERTE ROUGE?

R. DOS: vérifiez que vous possédez bien un pilote de souris. Ce contrôle varie selon la marque que vous possédez. Si vous n'êtes pas sûr du nom de votre pilote de souris ou de la manière de l'installer, consultez la documentation de votre système. Si votre souris se comporte bizarrement, contactez son fabricant pour voir s'il existe un nouveau pilote.

Q. EST-CE QU'ALERTE ROUGE POUR DOS PEUT S'EXECUTER SOUS WINDOWS 3.X?

R. DOS: oui. La version DOS d'Alerte Rouge utilise un mode spécial (que nous appelons TrueDOS), qui permet de lancer le jeu sous un environnement Windows 3.X. TrueDOS requiert que toutes les autres applications Windows 3.X soient fermées, de façon à offrir la puissance maximale de votre ordinateur à Alerte Rouge. Vous ne pourrez pas avoir accès à d'autres applications Windows (par exemple , ALT-tabulation) pendant l'exécution d'Alerte Rouge.

Q. ALERTE ROUGE POUR DOS S'EXECUTERA-T'IL SOUS WINDOWS 95?

R. DOS: oui. Veuillez consulter la section Mise en route au début de ce manuel pour obtenir des informations sur l'exécution de la version DOS d'Alerte Rouge sous Windows 95.

Q. ALERTE ROUGE NE FONCTIONNE TOUJOURS PAS, QUE PUIS-JE FAIRE?

R. WINDOWS 95 ET DOS: consultez d'abord les fichiers README.TXT ou README.WRI. Vous y parviendrez par le raccourci du groupe de programmes d'Alerte Rouge, ou la racine du CD, ou encore le répertoire d'installation du jeu. Si cela ne change rien, appelez l'un des numéros de notre Support technique (voir Support technique).

DEPANNAGE DE RESEAU ET SERIE

GUIDE DE DEPANNAGE GENERAL POUR JOUER SUR RESEAU:

Vous devez avoir une connexion réseau et un protocole réseau compatible IPX rattachés à votre carte adaptatrice réseau. Si vous ne trouvez pas de pilote IPX, c'est que l'option de jeu sur réseau est masquée. Vérifiez avec votre administrateur réseau que votre réseau prend IPX en charge et que les pilotes sont configurés pour votre machine.

CONFLIT DE SOCKET IPX: il est possible qu'une application réseau incorrecte utilise un numéro de socket qui entre en conflit avec Alerte Rouge.

WINDOWS 95: vous pouvez essayer d'utiliser l'utilitaire d'installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge (utilisez le raccourci Programmes/Westwood/Alerte Rouge/Installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge du menu Démarrer pour modifier le numéro de socket d'Alerte Rouge. Spécifiez un chiffre compris entre 0 et 16 383 pour changer de socket (en vous assurant que tous les participants du jeu utilisent bien le même chiffre).

DOS: vous pouvez essayer d'utiliser l'option de ligne de commande Alerte Rouge -socket (Red Alert -SOCKET) pour modifier le numéro de socket d'Alerte Rouge. Tapez RA -SOCKETXXXXX (où XXXXX est un chiffre compris entre 0 et 16 383) pour changer de socket. Vérifiez que tous les participants du jeu utilisent le même chiffre.

RESEAU LOCAL ENCOMBRE: si vous êtes connecté à un réseau local possédant de nombreux utilisateurs qui génèrent un trafic réseau, il se peut que des paquets de données perdus et des temps de réponse trop lents désynchronisent le jeu. Si c'est le cas, un message d'erreur vous indiquera qu'Alerte Rouge est désynchronisé.

CARTE RESEAU LENTE OU DEFECTUEUSE: il se peut que votre carte ethernet commette des erreurs lors de la transmission de paquets, soit à cause d'une installation défectueuse, ou d'un câblage défectueux ou encore de pilotes logiciels mal configurés. Cela peut ne pas être apparent lors d'une utilisation normale, grâce aux techniques de correction d'erreurs utilisées avec les applications qui ne sont pas en temps réel. Alerte Rouge est une application en temps réel; vous risquez donc de connaître une baisse de performance du jeu et/ou des erreurs de désynchronisation.

PROBLEMES DE ROUTEUR: si deux joueurs ou plus se trouvent sur des sites opposés d'un routeur de réseau, des retards ou des pertes de paquets peuvent se produire. Nous ne vous recommandons pas de jouer de cette manière, car les performances d'Alerte Rouge, des serveurs, des routeurs et d'autres composants du réseau peuvent être affectées.

9

3

1

LE JEU AUQUEL VOUS ESSAYEZ DE VOUS JOINDRE N'APPARAÎT PAS DANS LA BOÎTE DE DIALOGUE JOINDRE (JOIN):

il peut y avoir un pont/une passerelle de réseau entre vous et un autre système. Si c'est le cas, vous pouvez indiquer à Alerte Rouge de traverser le pont de cette manière:

WINDOWS 95: définissez la valeur de l'adresse réseau de destination (DESTNET) à l'aide de l'utilitaire d'installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge (en utilisant le raccourci Programmes/Westwood/Alerte Rouge/Installation de l'Édition Windows 95 d'Alerte Rouge du menu Démarrer. DESTNET est de forme XX.XX.XX.XX (par exemple, 00.00.00.44). Sur un réseau Novell, utilisez la commande Novell USERLIST /A (depuis une invite MS-DOS) pour obtenir la liste des numéros de réseau et des adresses nodales de tous les utilisateurs. Si la commande USERLIST signale des espaces dans le numéro de réseau, remplacez-les par des 0 lorsque vous tapez le numéro. Les quatre numéros (8 chiffres) doivent être inclus pour le bon fonctionnement de DESTNET. Tous les joueurs doivent spécifier une adresse DESTNET contenant le numéro de réseau des machines situées de l'autre côté du pont. Si l'un des joueurs spécifie un paramètre incorrect, un ou plusieurs joueurs risquent d'être évincés et le jeu ne pourra pas s'exécuter.

DOS: indiquez à Alerte Rouge de traverser le pont avec l'argument de ligne de commande -DESTNET. Notez -DESTNETXX.XX.XX.XX, où "XX.XX.XX.XX" équivaut au numéro de réseau de l'autre machine (c'est-à-dire -DESTNET00.00.00.44). Sur un réseau Novell, utilisez la commande Novell USERLIST /A pour obtenir la liste des numéros de réseau et des adresses nodales de tous les utilisateurs. Si la commande USERLIST signale des espaces dans le numéro de réseau, remplacez-les par des 0 lorsque vous tapez le numéro. Les quatre numéros (8 chiffres) doivent être inclus pour le bon fonctionnement de DESTNET. Tous les joueurs doivent spécifier un argument DESTNET contenant le numéro de réseau des machines situées de l'autre côté du pont. Si l'un des joueurs spécifie un argument incorrect, un ou plusieurs joueurs risquent d'être évincés et le jeu ne pourra pas s'exécuter.

GUIDE DE DEPANNAGE GENERAL POUR JEU SERIE:

Si vous possédez un modem externe, assurez-vous qu'il est branché et que les câbles (série et téléphoniques) sont connectés à votre PC. Sous DOS, il n'y a pas de code de détection automatique. Vérifiez donc que les paramètres de port, d'interruption (IRQ) et COM sont corrects (consultez la documentation de votre modem pour les connaître). Votre modem doit être réglé selon le même débit que la personne à laquelle vous vous connectez.

CHAINES D'INITIALISATION: les performances du jeu sur modem varient selon le type de votre modem. Nous avons remarqué qu'avec une communication téléphonique sans bruits parasites, le jeu est au maximum de sa puissance avec la correction d'erreurs et la compression de données désactivées. Vous obtiendrez peut-être dans de rares cas de meilleurs résultats avec ces fonctions de modem activées. Veuillez lire le manuel de votre modem pour plus d'informations sur les chaînes d'initialisation. Alerte Rouge prend en charge les chaînes d'initialisation de modem multilignes en utilisant le signe "I" (barre verticale) pour séparer les lignes. Sous Windows 95, nous désactivons automatiquement la correction d'erreurs et la compression de données.

APPELS EN ATTENTE: si vous possédez l'option signal d'appel en attente (ou double appel) sur votre ligne téléphonique et qu'un appel survient, vous pouvez perdre votre connexion de jeu par modem. La plupart des compagnies téléphoniques vous permettent de désactiver cette fonction pendant l'espace d'un appel (votre jeu !) en composant un préfixe particulier avant le numéro de téléphone. Ce préfixe varie selon les endroits, mais Alerte Rouge possède une sélection de préfixes standard parmi lesquels choisir. Contactez votre compagnie téléphonique pour savoir celui que vous devez composer. S'il ne fait pas partie des choix standard d'Alerte Rouge, vous pouvez le saisir dans la boîte de dialogue Paramètres. Si vous rencontrez des difficultés, consultez la documentation de votre modem pour connaître les bons paramètres.

LE LIEN SERIE SEMBLE SE PERDRE: si Alerte Rouge semble s'arrêter à l'apparition des boîtes de dialogue d'attente d'appel ou de composition, cela peut être dû à des erreurs causées par l'utilisation d'un débit trop élevé, d'une connexion téléphonique trop bruyante entraînant des erreurs de modem non corrigées, ou d'un câble de modem, de null modem ou de téléphone défectueux ou mal connecté. Si le jeu cesse pendant plus de 30 secondes, il y a de fortes chances pour qu'il y ait un problème quelque part.

LIGNE PARASITEE: Alerte Rouge accepte les connexions parasitées: il essaiera toujours de corriger les erreurs et tentera même de se reconnecter si la ligne est perdue. Notez cependant que ces conditions sont loin d'être parfaites, et que vous remarquerez sûrement un ralentissement important dans la vitesse du jeu. Si vous expérimentez toujours des conditions de téléphone bruyantes, vous devriez d'abord contrôler tout votre matériel et votre câblage. Si le problème persiste, contactez votre compagnie téléphonique locale.

9

3

1

CREDITS

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION	BRETT W. SPERRY
PRODUCTEUR	ED DEL CASTILLO
CONCEPT ORIGINAL	BRETT W. SPERRY, JOE BOSTIC
RESPONSABLES DE LA PROGRAMMATION	JOE BOSTIC, BARRY GREEN, STEVE TALL
PROGRAMMEURS	DAVID ALDRIDGE, JEFF BROWN, PHIL GORROW, MARIA del MAR McCREADY LEGG BILL RANDOLPH, MATT THORN
PROGRAMMEUR DE LA TRADUCTION	VICTOR GRIPPI
DIRECTION TECHNIQUE	STEVE WETHERILL, ERIC WANG
CREATEURS	ADAM ISGREEN, MICHAEL LIGHTNER, ERIK YEO
CHEFS ARTISTES	CHRIS DEMERS, MATTHEW HANSEL, JOSEPH B. HEWITT IV
ARTISTES	DAVID T. POTTER, DAMON REDMOND, PAUL WESBERRY, BRIAN WHITE
FILM ET VIDEO	ERIC GOOCH, KEVIN BECQUET
VIDEO POST PRODUCTION	FELIX KUPIS, KEVIN BECQUET
HISTOIRE ORIGINALE	RON SMITH, ED DEL CASTILLO
SCENARIO	RON SMITH, ADAM ISGREEN, JOHN SCOTT LEWINSKI
RESPONSABLE DU SON	PAUL S. MUDRA
BANDE SONORE	FRANK KLEPACKI
EFFETS SONORES	DWIGHT K. OKAHARA
DIRECTION AQ	GLENN SPERRY
ASSURANCE QUALITE	JAMES ADKINS, JOHN ARCHER, LLOYD BELL, CHRIS BLEVEN, D'ANDRE CAMBELL, ERROL CAMPBELL, PHILLIP CASTRO, STEVE CORCORAN, KENNY DUNNE, RANDY GREENBACK, ABE HERNANDEZ, CHRIS HOLLOWAY, JAMES HUGHES, BEN LUBLIN, LEVI LUKE, ISAIAH MYERS, RICHARD RASMUSSEN, CHRIS RUBYOR, CHAD SHACKELFORD, ALBERT SPRINGFIELD, MIKE SMITH, TYLER THACKERY
CONCEPTION DU COFFRET	MATTHEW HANSEL, THOMAS PUCKETT INC.
CONCEPTION DU MANUEL	VICTORIA HART

Nous remercions particulièrement Danielle Woodyatt, Rosemarie Dalton et tous les Virgins d'Europe. Un remerciement spécial à Tracy Chapman pour ses débuts, et à Greg Hjelmstrom pour l'incroyable vortex chronique.

CAMP DES ALLIES:

VON ESLING	ARTHUR ROBERTS
STAVROS	BARRY KRAMER
ALBERT EINSTEIN	JOHN MILFORD
TANYA	LYNNE LITTEER
INTERROGATEUR	DOM MAGWILL
PRESENTATEUR	GWEN CASTALDI
SOLDATS ALLIES	
FINALE	RICKY RUSSELL, NICK PAULOS, SCOTT RYAN TALLY
COMMANDANTS	JOE BOSTIC, CHRIS DEMERS, BERRY GREEN, MATTHEW HANSEL, ADAM ISGREEN, FRANK KLEPACKI, MIKE LIGHTNER, BILL RANDOLPH, PHILIP E. SHELburne, ERIC WANG

CAMP DES SOVIETIQUES:

JOSEF STALIN	EUGENE DYNARSKI
KUKOV	CRAIG CAVANAH
GRADENKO	ALAN TERRY
NADIA	ANDREA ROBINSON
KANE	JOE KUCAN
SOLDATS SOVIETIQUES	JOHN ARCHER, MIKE GRAYFORD FRANK KLEPACKI, FELIX KUPIS, CHRIS RUBYOR, ERIK YEO

EQUIPE DE PRODUCTION

DIRIGEE PAR	JOSEPH D. KUCAN
CONCEPTION DES COSTUMES	CHRISTIE MOELLER
MAQUILLAGE ET COIFFURES	CINDY CLINE
INGENIEUR DU SON	PAUL MUDRA
DISTRIBUTION	MARILEE LEAR, C.S.A.
VIDEO	KEVIN BECQUET
ECLAIRAGE	ERIC GOOCH
CHEF ASSISTANT DE LA PRODUCTION	

PAUL BASTARDO

PASSISTANTS DE LA PRODUCTION

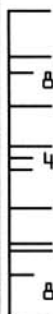
RICK APPIN, PATIENCE BECQUET,
PAT CONNELLY, JEFF FILLHABER,
RICHARD RASMUSSEN

MAQUILLAGE POUR EFFETS SPECIAUX

PHILIP E. SHELburne

SEQUENCES SPECIALES AVEC LA PERMISSION DE

NBC NEWS ARCHIVES FILMS,
FABULOUS FOOTAGE



Le Vieux Manuel

