COMMAND & CONQUER 3
LES GUERRES DU TIBERIUM™
HIGGINS
EA

SOMMAIRE

INSTALLATION ET JOUER AU JEU	2
RESTEZ DANS LA PARTIE ET CREEZ UN COMPTE EA !	2
BIENVENUE, COMMANDANT.	3
TOUTES LES COMMANDES	4
PERSONNAGES PRINCIPAUX	7
MENU PRINCIPAL	8
PARAMETRES	9
ECRAN DE JEU	9
ACTIONS DE BASE	12
STRATEGIE INTERMEDIAIRE	16
MODES DE JEU	20
UNITES, STRUCTURES ET POUVOIRS	27
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT	52
DEPANNAGE	53
AVERTISSEMENT	55
GARANTIE	55
SERVICE CONSOMMATEURS	55

Retrouvez EA™ en ligne à l'adresse **www.electronicarts.fr**.

PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

REGLES A RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

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

INSTALLATION ET JOUER AU JEU

UTILISATION PAR DISQUE

Pour installer le jeu, insérez le disque dans le lecteur de disque et suivez les instructions à l'écran.

Après avoir installé le jeu, vous pouvez le lancer par son menu de démarrage automatique ou en cliquant sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur PROGRAMMES (ou TOUS LES PROGRAMMES) et en sélectionnant le dossier correspondant à votre jeu.

UTILISATION PAR EA LINK

Vous pouvez accéder aux instructions d'installation et d'utilisation dans la section Aide du logiciel EA Link.

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CREEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu est facile et rapide !

Vous pouvez enregistrer le jeu pendant l'installation ou en utilisant le lien d'enregistrement électronique qui se trouve dans le menu DEMARRER du jeu. Vous pouvez également vous rendre sur notre site Internet sur **www.gamereg.ea.com** (site en anglais) pour vous enregistrer.

Remarque : en enregistrant ce jeu dans votre compte de membre EA, une copie du numéro de série est enregistrée dans les détails de « Mon compte » EA afin que vous puissiez le retrouver plus tard.

BIENVENUE, COMMANDANT.

La Troisième Guerre du Tiberium est lancée.

En l'an 2047, la guerre larvée opposant les nations alliées du Groupement de défense international (GDI) à la mystérieuse superpuissance de la Confrérie du Nod s'est transformée en conflit international dévastateur. Les deux factions se battent pour le tiberium, un étrange cristal vert d'origine extraterrestre, considéré à la fois comme l'ultime ressource et la pire calamité environnementale que la Terre ait portée. La situation ne fait qu'empirer : le destin de l'humanité, tout comme celui de la Terre, appartiendra à celui qui contrôlera le tiberium. Mais cette guerre violente entre le GDI et le Nod n'est qu'un début. L'homme est sur le point de découvrir qu'il n'est pas seul dans l'univers… et qu'il n'est pas le seul à vouloir s'emparer du tiberium.

UN MOT DE MIKE VERDU, PRODUCTEUR EXECUTIF

Ce jeu a été élaboré avec amour par tous ceux qui ont pris part à sa conception. Nous sommes pour la plupart de grands fans de *Command & Conquer ™*, et cela a été un honneur et un privilège de travailler sur ce nouvel opus de la série, notamment parce qu'il est consacré à l'univers du tiberium, ce cristal qui a tout déclenché en 1995. Nous avons travaillé très dur pour concevoir un STR (jeu de stratégie en temps réel) évolué qui fasse honneur à la franchise *Command & Conquer* et suive la lignée des épisodes précédents.

Merci de jouer à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium ™*. J'espère que vous aurez autant de plaisir à jouer que nous en avons pris à développer ce jeu.

- Mike Verdu, producteur exécutif

VOTRE OBJECTIF PRINCIPAL

Dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, vous incarnez un commandant dont le but est de vaincre les armées ennemies et de détruire leurs bases en se montrant plus intelligent, plus adroit et plus puissant que les forces militaires qui lui font face. Sur le champ de bataille, vous contrôlez l'une des trois factions du jeu : le GDI, le Nod ou les Scrins. Construisez votre base opérationnelle et entraînez plusieurs types d'unités de combat pour les déployer stratégiquement afin de terrasser vos adversaires. Pour parvenir à vos fins, vous devrez penser et agir plus vite que l'ennemi, mais aussi maîtriser les commandes utilisées au combat. Le meilleur moyen de mémoriser ces commandes est de cliquer sur le bouton Didacticiel du menu principal afin de vous familiariser avec les fonctions du jeu. Consultez le présent manuel pour obtenir des informations détaillées.

TOUTES LES COMMANDES

Vous n'avez pas besoin de mémoriser toutes les commandes détaillées ci-dessous pour jouer à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*. Vous pouvez cependant apprendre à toutes les maîtriser pour disposer d'un atout décisif.

- Vous pouvez personnaliser la majorité des commandes ci-dessous dans l'onglet Raccourcis du menu Paramètres (dans Options).

  Remarque : les termes " clic " et " double clic " font référence au bouton gauche de la souris, sauf indication contraire.

COMMANDES DE SELECTION

Action	Clavier, souris
Sélectionner une unité	Clic
Ajouter une unité à la sélection	**MAJ** + clic
Sélectionner un groupe d'unités	Cliquer, maintenir et tracer une zone de sélection autour des unités
Sélectionner toutes les unités de combat de la carte	**A**
Sélectionner toutes les unités du même type affichées à l'écran	**Z** ou double clic sur l'unité
Sélectionner toutes les unités du même type sur la carte	Cliquer sur l'unité et appuyer rapidement deux fois sur **Z**
Définir les unités sélectionnées en tant que groupe	**CTRL** + **0-9**
Sélectionner un groupe numéroté	**0-9**
Sélectionner et aller au groupe numéroté	Appuyer rapidement deux fois sur **0-9**
Placer un point de ralliement	Sélectionnez le bâtiment et faites un clic-droit sur la zone
Aller au dernier événement sur la minicarte	**BARRE D'ESPACEMENT**
Sélectionner le collecteur suivant	**N**
Afficher toutes les barres de santé	**CTRL** + ²
Mode Avance rapide (en rediffusion uniquement)	/

COMMANDES D'ATTAQUE ET DE DEPLACEMENT DES UNITES SELECTIONNEES

Action	Clavier, souris
Déplacer les unités ou attaquer une cible	Clic-droit
Déplacement offensif	**Q** + clic-droit
Assaut	**F** + clic-droit
Déplacement inversé	**D** + clic-droit
Déplacement forcé	**G** + clic-droit
Déplacement en formation	Maintenir les deux boutons de la souris enfoncés
Arrêter les unités	**S**
Attaque forcée	**CTRL** + clic-droit
Dispersion	**CTRL + X**
Mode Planification	**CTRL + W**
Mode Parcours	**ALT**
Attitude agressive	**ALT + Q**
Attitude de garde	**ALT + S**
Attitude Tenir position	**ALT + D**
Attitude Cessez-le-feu	**ALT + F**

COMMANDES DE PRODUCTION ET DE LA BARRE LATERALE

Action	Clavier, souris
Afficher le menu Objectifs	**O**
Base de données des renseignements	**I**
Mode Vente	**W**
Mode Energie	**X**
Mode Réparation	**C**
Onglet contextuel	**²**
Onglet Production	**E**
Onglet Soutien	**R**
Onglet Infanterie	**T**
Onglet Véhicules	**Y**
Onglet Aviation	**U**
Sous-onglet suivant/précédent	**TAB/CTRL + TAB**
Sélectionner emplacement barre latérale 1-10	**F1-F10**
Boutons de capacités des unités	**CTRL + Q/S/D/F**
Forces de soutien	**CTRL + F1-F8**

COMMANDES DE L'ECRAN ET DE LA CAMERA

Action	Clavier, souris
Ouvrir le menu Pause	**Echap**
Faire défiler l'écran	Touches fléchées ou déplacer le curseur sur le bord de l'écran
Défilement rapide	Faire un clic-droit et faire glisser
Aller à la base principale	**H**
Placer repère caméra 1	**CTRL + J**
Placer repère caméra 2	**CTRL + K**
Placer repère caméra 3	**CTRL + L**
Placer repère caméra 4	**CTRL + M**
Aller au repère 1	**J**
Aller au repère 2	**K**
Aller au repère 3	**L**
Aller au repère 4	**M**
Faire pivoter la caméra à gauche/droite	Pavé numérique **4/6** ou maintenir la molette de la souris et faire glisser la souris à gauche/droite
Faire un zoom avant/arrière	Pavé numérique **8/2** ou molette de la souris avant/arrière
Réinitialiser la position de la caméra	Pavé numérique **5** ou double clic sur la molette de la souris
Modifier les options graphiques de l'interface	**FIN**
Faire une capture d'écran	**F12**

COMMANDES MULTIJOUEUR

Action	Clavier, souris
Activer/désactiver discussion vocale	**CTRL + V**
Discussion vocale	**V**
Discuter avec des alliés	**RETOUR ARRIERE**
Discuter avec tout le monde	**ENTREE**
Placer une balise	**B**
Effacer une balise	**SUPPR**

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Pendant chaque campagne de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, vous allez rencontrer les agents les plus importants du GDI et de la Confrérie du Nod. Voici quelques informations sur chacun d'eux.

GDI

Jack Granger
Interprété par Michael Ironside

Soldat chevronné qui doit plus à ses mérites militaires qu'à ses relations d'avoir gravi les échelons, le général Jack Granger est un commandant d'armée endurci et intègre. L'expérience qu'il a acquise au cours des deux guerres contre le Nod lui permet aujourd'hui de faire face à n'importe quelle situation militaire. Son courage et sa foi en font un stratège hors pair.

Redmond Boyle
Interprété par Billy Dee Williams

Redmond Boyle n'est pas homme à se laisser abattre par des éléments contraires. Ainsi, lorsqu'il a été propulsé directeur du GDI, il s'est lancé dans l'aventure sans hésiter. Dirigeant aussi charismatique qu'opportuniste, Boyle est le représentant du GDI auprès du public. Il a la ferme intention de vaincre la Confrérie du Nod, coûte que coûte.

Sandra Telfair
Interprétée par Grace Park

Le lieutenant Sandra Telfair est l'assistante du général Granger au QG central. Si elle a d'abord mis ses compétences au service des renseignements militaires, Sandra n'en est pas moins un officier de tout premier ordre. Ses connaissances sur les stratégies employées par le Nod pourraient s'avérer très utiles.

Kirce James
Interprétée par Jennifer Morrison

Le lieutenant Kirce James est une grande professionnelle et un excellent officier militaire. C'est un élément que tout commandant rêve d'avoir à ses côtés. La capacité du lieutenant James à obtenir des informations primordiales et des armes puissantes pour le GDI est un atout inestimable.

CONFRERIE DU NOD

Kane
Interprété par Joe Kucan

Connu sous le simple nom de Kane, cet homme est le chef suprême (certains le qualifient même de messie) de la Confrérie du Nod. Kane illustre parfaitement la limite infime qui sépare le génie de la folie. A ses yeux, tous ceux qui ne sont pas ses alliés sont ses ennemis. Ses partisans sont convaincus qu'il a prophétisé l'existence du tiberium. Ses actes trahissent néanmoins des desseins cachés nés de ses pulsions mégalomanes.

Kilian Qatar
Interprétée par Tricia Helfer

Officier au charisme indéniable, le général Kilian Qatar sait aussi se montrer impitoyable quand la situation l'exige. Désormais commandant en second du Nod, Qatar a atteint ce rang grâce à ses grands talents de tacticienne militaire et à sa foi sans faille à l'égard de Kane.

Ajay
Interprété par Josh Holloway

Ajay est l'expert en planification du Nod. Brillant officier des renseignements et fin tacticien, Ajay a démontré ses talents lors de nombreuses opérations militaires complexes, toutes victorieuses. Soldat expérimenté, Ajay est souvent au front, auprès de ses frères qui exécutent les projets qu'il a imaginés.

MENU PRINCIPAL

Commencez une partie solo ou multijoueur, réglez les paramètres, passez la base de données des renseignements en revue, et retrouvez d'autres fonctionnalités.

DIDACTICIEL Apprenez à maîtriser les actions essentielles pour jouer à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*.

CAMPAGNE Commencez ou reprenez une campagne à la tête du GDI ou de la Confrérie du Nod.

Remarque : quand vous aurez terminé les campagnes du GDI et du Nod, partez en quête d'une campagne bonus.

ESCARMOUCHE Affrontez jusqu'à sept adversaires contrôlés par l'IA.

MULTIJOUEUR Affrontez jusqu'à sept adversaires via un réseau local ou une connexion Internet.

PROFILS Gérez vos profils de joueur, visionnez la base de données des renseignements ou les cinématiques déverrouillées du mode Campagne.

OPTIONS Réglez les paramètres audio, l'affichage ainsi que les commandes, ou bien jetez un œil au générique.

QUITTER Quittez le jeu.

PARAMETRES

Pour régler l'affichage, les paramètres audio ou les commandes, sélectionnez OPTIONS dans le menu principal, puis choisissez PARAMETRES.

- En cours de partie, modifiez les paramètres en appuyant sur **Echap** pour activer le menu Pause, puis cliquez sur PARAMETRES. En revanche, vous ne pouvez modifier les options graphiques qu'à partir du menu Paramètres du menu principal. Vous ne pouvez pas les modifier en cours de partie.

GRAPHISMES Réglez les paramètres graphiques.

Remarque : vous pouvez aussi sélectionner l'une des cinq configurations graphiques prédéfinies allant de TRES BAS à TRES ELEVE. Pour sélectionner une configuration prédéfinie, cliquez sur l'une des options affichées dans la barre Niveau graphismes. Ces présélections sont configurées par le jeu en fonction des performances de votre ordinateur. Ajustez les options pour obtenir une configuration satisfaisante ou bien laissez-les dans les positions ajustées automatiquement par le jeu.

AUDIO Choisissez le volume de la musique, des effets sonores, des voix, de l'ambiance sonore et des cinématiques, et activez ou non l'option Voix sur IP.

RACCOURCIS Définissez vos propres raccourcis clavier en cliquant sur un emplacement ou en sélectionnant une commande dans le menu déroulant.

Remarque : vous ne pouvez assigner qu'un modificateur par combinaison de touches (**MAJ**, **CTRL** ou **ALT**).

RESEAU Sélectionnez une adresse IP, activez ou désactivez l'option Délai envoi, saisissez un numéro de port ou cliquez sur Actualiser NAT.

Remarque : si vous avez apporté des modifications à votre pare-feu depuis la dernière fois que vous avez joué à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* en ligne et que vous éprouvez des difficultés à vous connecter, cliquez sur Actualiser NAT afin de surmonter le problème (pour de plus amples informations, veuillez consulter le fichier LisezMoi.txt du dossier d'installation).

GENERAL Réglez la fréquence des infobulles et la vitesse de défilement de la souris, et configurez les options du téléscripteur.

Remarque : vous pouvez choisir de voir des annonces publicitaires pendant que vous jouez à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* en cliquant sur Consulter publicités.

- Pour confirmer les changements, cliquez sur TERMINE.
- Pour réinitialiser les paramètres du jeu, cliquez sur PAR DEFAUT.

ECRAN DE JEU

FENETRE DE COMBAT

Dans la fenêtre de combat, vous pouvez construire et placer vos structures, ordonner à vos unités de se déplacer ou d'attaquer, utiliser vos pouvoirs spéciaux et faire plein d'autres choses. La fenêtre de combat n'affiche qu'une partie de la carte générale.

Remarque : pendant vos missions en mode Campagne, vous allez voir apparaître des balises de parcours afin de vous guider vers vos objectifs.

- Pour faire défiler la fenêtre de combat, déplacez la souris sur le bord de l'écran, du côté que vous souhaitez explorer. La fenêtre de combat se met ainsi à défiler. Pour arrêter le défilement, replacez la souris au centre de l'écran. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées pour faire défiler la fenêtre de combat.
- Pour un défilement plus rapide, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé lorsque vous la déplacez sur le bord de l'écran.

Commander la caméra avec la molette de la souris : pour effectuer un zoom avant ou arrière, tournez la molette de la souris en avant ou en arrière. Pour faire pivoter la caméra, maintenez la molette enfoncée et déplacez la souris à gauche ou à droite. Pour revenir à la vue par défaut, faites un double clic sur la molette de la souris.

BROUILLARD DE GUERRE

Chaque unité dispose d'un champ de vision à portée limitée. Ce qui s'affiche sur votre fenêtre de combat est la somme de ce que voient vos unités sur le terrain. Les zones de la carte situées au-delà de leur champ de vision sont couvertes d'un voile semi-transparent appelé brouillard de guerre. Ce voile cache les unités et les structures ennemies. Seuls le terrain et les bâtiments civils apparaissent. Le brouillard de guerre ne se dissipe que lorsque les unités se rendent dans la zone couverte.

Dans certaines missions du mode Campagne, une autre couche (un voile noir) recouvre les terres inexplorées. Partez reconnaître le terrain pour faire peu à peu disparaître ce voile noir et dévoiler les structures et les unités placées dans la zone. Une fois que le voile noir s'est dissipé, il ne réapparaît plus. Néanmoins, tout ce qui se trouve au-delà du champ de vision de vos unités reste dissimulé derrière le brouillard de guerre. Dans une mission standard en mode Campagne, le brouillard de guerre disparaît une fois que vos unités se sont approchées assez près.

REPERES CAMERA

Les repères caméra vous permettent de marquer des lieux précis de la carte et de pouvoir y accéder directement en appuyant sur une touche.

- Pour placer un repère caméra, appuyez sur **CTRL** + **J**, **K**, **L** ou **M**.
- Pour vous rendre à un repère caméra défini, appuyez sur **J**, **K**, **L** ou **M**.
- Pour vous rendre à votre centre de commandement, appuyez sur **H**.

BARRE LATERALE

Utilisez la barre latérale pour gérer votre base et vos forces. Peu importe votre position et ce que vous voyez sur la fenêtre de combat : vous pouvez toujours créer de nouvelles unités et structures avec la barre latérale. Pas besoin de visualiser votre base à chaque fois que vous voulez lancez une production :

- La barre latérale comprend une **fenêtre contextuelle** qui vous fournit des informations, notamment sur les unités et les structures. Pour en savoir plus sur le rôle de la barre latérale, placez votre curseur au-dessus de l'icône qui vous intéresse.
- Dans les missions du mode Campagne, la barre latérale fait également apparaître des icônes vous permettant d'accéder à vos objectifs principaux et bonus, ainsi qu'à la base de données des renseignements.

MINICARTE RADAR

Sur la barre latérale figure votre radar de combat, également appelé minicarte. Gardez un œil sur le radar, il indique souvent les déplacements des troupes ennemies sur le champ de bataille avant que vous ne les ayez repérés dans la fenêtre de combat. Mais faites attention car votre radar peut être désactivé.

OBJECTIFS (CAMPAGNE UNIQUEMENT)

Pour consulter les objectifs de votre mission, cliquez sur l'icône Objectifs. Vous devez atteindre tous les objectifs principaux pour accomplir une mission (attention, vos objectifs principaux peuvent changer en cours de mission). Les objectifs bonus ne sont pas obligatoires, mais les atteindre vous garantit des ressources ou des récompenses supplémentaires.

BASE DE DONNEES DES RENSEIGNEMENTS (CAMPAGNE UNIQUEMENT)

La base de données des renseignements est un outil de référence précieux qui regroupe un large éventail d'informations sur vos forces de combat, ainsi que des données secrètes que vous avez découvertes au cours de votre campagne.

- Pour accéder à la base de données des renseignements en cours de partie, cliquez sur l'icône correspondante, en haut à droite de votre écran.
- Pour accéder à la base de données des renseignements à partir du menu principal, sélectionnez PROFILS, puis cliquez sur BASE DE DONNEES.

  Astuce : quand tous les objectifs principaux sont atteints, la mission est automatiquement considérée comme accomplie. Si vous voulez remplir les objectifs bonus, faites-le avant d'avoir atteint tous les objectifs principaux.

INTERFACE DE COMMANDE COMMUNE

L'interface de commande commune, qui longe le bas de la fenêtre de combat, vous permet de définir l'attitude de vos unités et les stratégies de combat. Même s'il existe des raccourcis pour la majorité des fonctions, l'interface de commande commune vous permet d'y avoir accès en un clic.

ACTIONS DE BASE

Cette partie est conçue pour vous aider à vous familiariser avec les actions de base à réaliser dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*.

CONSTRUIRE DES STRUCTURES

Il n'est pas rare de commencer une mission avec un chantier de construction comme unique structure. C'est pourquoi vous devez immédiatement vous atteler à la construction d'une base.

Pour construire une structure :

Sélectionnez votre chantier de construction. Les structures qu'il peut construire apparaissent sous forme d'icônes dans la fenêtre contextuelle de la barre latérale.

Remarque : si une icône est grisée, c'est que vous ne disposez pas des ressources suffisantes pour acheter la structure ou que vous n'avez pas acquis les ressources ou les technologies qui lui correspondent.

1. Cliquez sur l'icône de la structure que vous souhaitez construire. Un compte à rebours apparaît sur l'icône. A mesure qu'il défile, vos ressources diminuent pendant la construction de la structure. A la fin du compte à rebours, la structure est prête à être placée et l'icône de production clignote.

   Remarque : si vos ressources s'épuisent en cours de construction, celle-ci est mise en suspens jusqu'à ce que vos caisses soient renflouées. La construction reprend automatiquement dès que de nouvelles ressources sont disponibles.

2. Déplacez le curseur de la fenêtre de combat vers le point où vous voulez placer votre structure (notez au passage que le curseur prend la forme de la structure à placer). Vous pouvez placer votre structure dans votre zone de contrôle terrestre, qui englobe la plupart de vos structures. La structure que vous voulez construire apparaît en rouge si vous tentez de la placer dans une zone non constructible.

   Remarque : pour faire pivoter la structure avant de la placer, cliquez-lui dessus et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez la souris à gauche/droite, puis relâchez.

3. Lorsque vous avez décidé d'une zone de construction, cliquez pour construire la structure.

⮝ Pour annuler la création de la structure, faites un premier clic-droit sur l'icône de la structure afin de stopper la production (si celle-ci est toujours en cours), puis un deuxième clic-droit pour annuler la production et récupérer les ressources engagées.

ENTRAINER DES UNITES

Construisez des structures telles que des casernes et des usines d'armement, et utilisez-les pour entraîner vos unités de combat.

Remarque : avant de produire des unités, vous devez construire une caserne (GDI), une Main du Nod (Confrérie du Nod) ou un portail (Scrins). Pour plus de clarté, nous utiliserons le terme **caserne** pour les trois factions dans le présent manuel.

Pour entraîner des unités :

1. Cliquez sur votre caserne (ou sur l'onglet d'infanterie de la barre de commande) pour ouvrir le menu Unités. Les unités disponibles pour l'entraînement sont répertoriées.
2. Cliquez sur l'icône de l'unité à entraîner. Un compte à rebours indique le temps nécessaire à la création de l'unité.

   Remarque : pour mettre en production plusieurs unités d'affilée, cliquez sur l'icône correspondante à plusieurs reprises. Un chiffre apparaît sur l'icône pour vous indiquer le nombre d'unités que vous avez commandées. Pour produire cinq unités d'affilée, maintenez **MAJ** enfoncée et cliquez.

3. Lorsque l'unité est prête, elle sort de la structure et elle est parée au combat.

- Pour annuler l'entraînement d'une unité, faites un premier clic-droit sur l'unité pour stopper l'entraînement, puis un deuxième clic-droit pour annuler l'entraînement et récupérer les ressources engagées.

ALIMENTER VOTRE BASE

Votre base a besoin d'énergie pour fonctionner correctement. Plus votre base compte de structures, plus elle a besoin d'énergie. Si votre base est à cours d'énergie, vous risquez d'avoir des problèmes : votre radar est désactivé, les défenses de votre base cessent de fonctionner et vous mettez plus de temps à construire des structures et à entraîner des unités. Dès que vous emmagasinez suffisamment d'énergie, ces désagréments disparaissent. Votre chantier de construction génère une petite quantité d'énergie mais vous avez besoin de construire des centrales pour générer assez d'énergie afin de subvenir aux besoins de votre base. Construisez une centrale pour agrandir votre barre d'énergie.

- Pour évaluer le niveau d'énergie dont vous disposez et l'énergie que vous dépensez, consultez la barre d'énergie.
- Le niveau d'énergie requis pour le fonctionnement de votre base est indiqué près de votre barre d'énergie. Faites votre possible pour que votre barre d'énergie ne descende pas en dessous de cet indicateur.

  Remarque : si vous êtes à cours d'énergie, vous pouvez aussi éteindre une ou plusieurs structures pour économiser l'énergie. Cliquez sur l'icône du Mode Energie de la barre de commande, puis cliquez sur la structure à éteindre. Méfiez-vous car les bâtiments éteints sont complètement inactifs. Ainsi, vous ne pouvez plus entraîner vos unités dans une usine d'armement désactivée. Les structures touchées par les armes IEM sont considérées comme désactivées.

RESSOURCES

Construire des structures, produire des unités, rechercher des optimisations et utiliser des pouvoirs n'est pas gratuit. Lorsque vous sélectionnez un élément ou une action qui requiert des ressources, celles-ci sont graduellement déduites de votre compte afin de payer le montant correspondant (pour les forces de soutien, les ressources sont versées en une fois).

- Au début de votre partie, vous disposez des ressources nécessaires pour produire les structures et les unités élémentaires. Mais pour pouvoir l'emporter, il vous faut davantage de ressources.
- Si vous vous lancez dans une action qui nécessite d'engager des ressources dont vous ne disposez pas, l'action en question est mise en suspens le temps que vous trouviez les ressources nécessaires.
- Pour acquérir davantage de ressources, repérez le tiberium et construisez une raffinerie à proximité. Une raffinerie s'accompagne d'un collecteur qui part automatiquement en quête de tiberium, qui est ensuite converti en ressources. Construisez une raffinerie à proximité d'un champ de tiberium, votre collecteur mettra ainsi moins de temps à récolter des ressources.

Tiberium bleu

Tiberium vert

Astuce : soyez à l'affût du tiberium bleu, rare et bien plus précieux que le tiberium vert, plus répandu.

OPTIMISATIONS

Certaines structures, comme le centre technique, renferment de nouvelles technologies susceptibles de renforcer vos unités. Partez à leur recherche ! Une fois acquises, les optimisations équipent instantanément toutes les unités avec lesquelles elles sont compatibles, y compris celles qui sont au combat.

- Pour rechercher une optimisation dans une structure, cliquez sur le bâtiment, puis sur l'icône d'optimisation située dans la fenêtre contextuelle. Du temps et des ressources sont nécessaires pour acquérir une optimisation, tout comme les structures et les unités.

COMMANDER VOS FORCES

Un bon commandant sait à quel moment il faut tenir une position, battre en retraite ou engager une bataille féroce. A vous de mener vos troupes à la victoire !

ACTIONS DE BASE

Déplacement Pour déplacer une unité, cliquez dessus pour la sélectionner, puis faites un clic-droit sur la destination choisie. La plupart des unités attaquent automatiquement les troupes ennemies qu'elles croisent lors de leurs déplacements.

Attaque Pour attaquer l'ennemi, sélectionnez vos unités, puis faites un clic-droit sur leur cible.

Points de ralliement Pour établir un point de ralliement commun à toutes les unités produites dans une structure, cliquez sur la structure, puis faites un clic-droit sur la carte, ou cliquez sur le sous-onglet de production correspondant, appuyez sur **CTRL** + **R** et faites un clic-droit sur la carte.

Remarque : une fois que le point de ralliement est placé, les unités entraînées qui sortent de la caserne se dirigent directement vers celui-ci.

ATTITUDES

Définissez l'attitude de vos unités pour déterminer leur niveau d'engagement. Plusieurs options s'offrent à vous.

- Pour modifier l'attitude d'un groupe d'unités, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton de l'attitude à adopter dans l'interface de commande commune ou composez le raccourci correspondant.

Agressive Vos unités approchent, attaquent et pourchassent tous les ennemis qui pénètrent leur champ de vision (raccourci : **ALT** + **Q**).

Garde (attitude par défaut) Vos unités approchent et attaquent les ennemis qui pénètrent leur champ de vision. Quand les ennemis sont éliminés ou s'enfuient, vos unités reviennent à leur position initiale (raccourci : **ALT** + **S**).

Tenir position Vos unités restent en place mais tirent sur les ennemis qui s'aventurent à portée de tir.

Remarque : cette attitude convient à une stratégie défensive ou aux unités d'artillerie (raccourci : **ALT** + **D**).

Cessez-le-feu Vos unités ne ripostent pas et ne pourchassent pas les forces ennemies.

Remarque : cette attitude convient aux unités furtives (raccourci : **ALT** + **F**).

Astuce : essayez de sélectionner votre caserne et d'en changer l'attitude. Les unités entraînées sortiront de ce bâtiment dans l'attitude sélectionnée.

EXPERIENCE DES UNITES

Lorsque vos unités attaquent les forces et les structures ennemies, elles engrangent de l'expérience. Quand une unité a accumulé suffisamment d'expérience, elle obtient une promotion et accède à un niveau d'expérience supérieur. Une icône spéciale dans la fenêtre de combat signalise les unités expérimentées. Un escadron vétéran voit ses capacités augmentées.

MODE PLANIFICATION

Le mode Planification vous permet de préparer plusieurs ordres que vos unités exécuteront quand vous le leur demanderez. Ce mode convient particulièrement aux tactiques de diversion et aux manœuvres latérales. Le mode Planification est également utile pour les patrouilles.

Pour donner des ordres en mode Planification :

1. Appuyez sur **CTRL** + **W** pour activer le mode Planification, puis faites un clic-droit pour donner des ordres, comme vous le faites habituellement. Des lignes apparaissent dans la fenêtre de combat pour accueillir les ordres du mode Planification. Si vous donnez un ordre de déplacement, une ligne rouge vous indique par exemple le chemin suivi par vos troupes.
2. Pour ordonner à vos troupes de suivre vos instructions, appuyez à nouveau sur **CTRL**+**W** afin de désactiver le mode Planification.

Pour créer une patrouille en mode Planification :

1. Appuyez sur **CTRL**+**W** pour activer le mode Planification.
2. Faites un clic-droit pour assigner à votre unité un ou plusieurs parcours, dont l'arrivée doit correspondre au point de départ (les balises du parcours changent de couleur lorsque l'opération est bien exécutée).
3. Appuyez à nouveau sur **CTRL**+**W** pour désactiver le mode Planification. Votre unité part en patrouille.

- Pour mettre un terme à une patrouille, il vous suffit de donner un autre ordre à l'unité concernée.

APERCU FORMATION

Lorsque vous disposez d'une armée conséquente, vous pouvez organiser quelques unités en formation. L'aperçu formation rend l'organisation de vos troupes plus précise puisqu'elle est orchestrée automatiquement.

Pour utiliser l'aperçu formation :

1. Sélectionnez un groupe d'unités.
2. Placez le curseur sur la zone où vous souhaitez que la formation s'organise.
3. Appuyez sur les deux boutons de la souris simultanément et maintenez-les enfoncés pour faire apparaître l'aperçu de votre formation.
4. Déplacez la souris horizontalement pour faire pivoter votre formation afin de la placer dans la position désirée, puis déplacez la souris verticalement pour modifier la ligne de front et contrôler la profondeur et la largeur de la formation obtenue.
5. Relâchez les boutons de la souris. Vos troupes se dirigent automatiquement vers la destination choisie et s'organisent selon la formation programmée dans l'aperçu.

- Essayez de combiner les formations avec l'attitude Tenir position afin de former une ligne de défense.

  Astuce : vous pouvez combiner un ordre de déplacement à un aperçu formation. Pour plus d'informations, consultez la section ***Déplacement en formation*, p. 18**.

PLACER DE L'INFANTERIE EN GARNISON

De nombreuses structures, civiles ou non, peuvent contenir des unités d'infanterie. Placez votre infanterie en garnison pour la protéger et lui offrir un bonus de portée d'attaque. Pour attaquer votre infanterie placée en garnison, les ennemis doivent d'abord attaquer le bâtiment afin d'en expulser automatiquement vos unités.

- Pour placer de l'infanterie en garnison dans une structure, cliquez sur les unités à poster, puis faites un clic-droit sur la structure dans laquelle vous souhaitez les placer en garnison. Les unités se dirigent vers la structure indiquée pour l'occuper. Le drapeau de votre faction flotte au-dessus du bâtiment.
- Pour faire sortir les unités en garnison dans une structure, cliquez dessus. Une icône correspondant aux unités postées apparaît. Cliquez sur les unités que vous souhaitez faire sortir. Elles sortent immédiatement et attendent vos instructions.

  Remarque : certaines unités, comme les grenadiers du GDI, sont capables de faire sortir sur-le-champ les unités placées en garnison dans les bâtiments.

CAISSES

Ces caisses fermées GDI-771g grises sont de formidables opportunités pour vos hommes. S'ils les ouvrent, ils peuvent obtenir de précieux bonus comme par exemple des ressources supplémentaires, des bonus de santé ou des bonus d'expérience.

- Pour acquérir une caisse, ordonnez à vos unités de rejoindre sa position.

TONNEAUX

A ne pas confondre avec les caisses ! Les tonneaux qui jonchent parfois le champ de bataille renferment des composants chimiques très instables qui explosent quand on leur tire dessus. Essayez d'en toucher un lorsque plusieurs ennemis se trouvent à proximité.

STRATEGIE INTERMEDIAIRE

Même si vous maîtrisez les bases de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, vous avez encore bien des choses à apprendre. Lisez attentivement les stratégies suivantes pour optimiser vos résultats au combat.

REGROUPER LES UNITES

Il est possible de jouer à *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* en utilisant exclusivement la souris. Néanmoins, mieux vaut garder une main sur le clavier.

L'une des combinaisons de touches les plus utiles consiste à définir des groupes d'unités. Sélectionnez les unités que vous souhaitez regrouper, puis appuyez longuement sur **CTRL** et une touche numérique. Cette touche sera désormais assignée au groupe d'unités sélectionnées. Pour le sélectionner, il vous suffira d'appuyer sur la touche numérique correspondante.

- Pour vous focaliser sur ce groupe, appuyez rapidement deux fois sur la touche numérique correspondante.
- Pour ajouter des unités à ce groupe, maintenez **MAJ** enfoncée et cliquez sur les unités à ajouter.

  Astuce : les groupes d'unités sont un moyen efficace de coordonner vos forces sur le champ de bataille. Si vous êtes débutant, regroupez l'ensemble de votre aviation dans un groupe, tous vos véhicules dans un autre, et ainsi de suite. Grâce aux groupes d'unités, faites des tests et découvrez les combinaisons qui vous paraissent les plus efficaces.

RACCOURCIS CLAVIER (RACCOURCIS)

Pour mener vos troupes à la victoire dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, il est essentiel de mémoriser les différents raccourcis du jeu. Les raccourcis prédéfinis sont conçus pour renforcer la compétitivité de votre action. Vous pouvez néanmoins les personnaliser pour qu'ils s'accordent mieux à votre style de jeu.

- Pour personnaliser vos raccourcis clavier, sélectionnez OPTIONS dans le menu principal, cliquez sur PARAMETRES, puis sélectionnez l'onglet Raccourcis.

BIEN CONSTRUIRE UNE BASE

Dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, vous allez passer une grande partie de votre temps au combat. Si la stratégie de combat est un élément important, certaines batailles se jouent avant même d'avoir commencé. L'installation stratégique de votre base est primordiale. Les décisions que vous prenez en tout début de partie ont une influence sur le sort de la guerre, c'est pourquoi vous devez apprendre à établir votre base de manière rapide et efficace.

ASTUCES RAPIDES

- Pensez à construire une grue dès le début. Vous pourrez ainsi monter deux fois plus de structures qu'avec votre seul chantier de construction.
- Pensez à partir en quête de ressources supplémentaires et à accompagner les raffineries que vous construisez d'un collecteur supplémentaire. Les collecteurs sont les garants de votre économie, vous devez donc les préserver des tirs ennemis.
- Etablissez des défenses pour protéger toutes les parties vulnérables de votre base. Vous voulez placer des centrales sans protection à l'arrière de votre base ? Faites tout de même attention car un adversaire malin pourrait en profiter.

BATIMENTS DESACTIVES

Gardez bien à l'esprit que l'avantage donné par une structure, comme par exemple la capacité de produire de nouveaux types d'unités, n'est plus valable si elle se retrouve désactivée ou éteinte.

- Un bâtiment touché par un tir IEM est désactivé. C'est pourquoi vous devez à tout prix protéger votre base contre les attaques IEM.

  Astuce : même lorsque vous êtes au combat, ne délaissez pas votre base. Montez des structures pour avoir accès à tous les types d'unités, d'optimisations et de forces de soutien pour vous aider à atteindre la victoire.

CONCENTRER SES ATTAQUES

De manière générale, mieux vaut éliminer les forces ennemies les unes après les autres plutôt que de lancer une offensive d'envergure, plus aléatoire. Tant qu'elle n'est pas totalement éliminée, une unité ennemie peut toujours faire des dégâts, c'est pourquoi il vaut mieux détruire les ennemis les uns après les autres et réduire leurs effectifs pour prendre le dessus. Essayez d'abattre en priorité les cibles les plus dangereuses ou les plus vulnérables.

VOTRE BATIMENT EST ATTAQUE ? VENDEZ-LE.

Si l'une de vos structures se fait attaquer et que sa sauvegarde semble plus que compromise, n'hésitez pas à la vendre avant qu'elle ne soit détruite. Faites vite car sa valeur décroît à mesure que la structure se détériore.

ATTENTION AUX INGENIEURS

Les ingénieurs du GDI, les saboteurs du Nod et les assimilateurs des Scrins ne sont pas des unités armées. Néanmoins, ils sont redoutables car ils s'emparent des structures ennemies et des bâtiments techniques. Un commandant digne de ce nom ne saurait négliger leur influence.

- De plus, faire passer un ingénieur en territoire ennemi est plus facile qu'il n'y paraît. L'infanterie du GDI et du Nod peut faire appel à un transporteur pour aider les ingénieurs à passer les lignes ennemies. L'assimilateur des Scrins est furtif, il est donc indétectable lorsqu'il ne se déplace pas.

  Astuce : pour provoquer encore plus de dommages chez l'ennemi, vendez une de ses structures juste après l'avoir capturée ou acquise afin de produire des unités pour votre propre armée.

ORDRES DE DEPLACEMENT AVANCES

Les unités de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* sont assez intelligentes pour savoir comment réagir à un grand nombre de situations lorsqu'elles sont livrées à elles-mêmes ou que vous leur donnez un ordre standard. Par exemple, elles attaquent automatiquement les unités ennemies à portée de tir. Néanmoins, vous pouvez incorporer les commandes de déplacements avancées ci-dessous à votre éventail de coups. Elles vous permettront de prendre un avantage stratégique sur vos adversaires.

DEPLACEMENT OFFENSIF

Raccourci clavier : **Q**

Quand vous leur donnez un ordre de déplacement offensif, les unités sélectionnées attaquent les unités adverses ou les défenses de base qu'elles croisent sur leur chemin. Ceci est une manière efficace d'affronter une force ou de dévaster une base ennemie.

ASSAUT

Raccourci clavier : **F**

Cette variation du déplacement offensif ordonne également à vos unités d'attaquer les bâtiments adverses qu'elles croisent. Normalement, les unités n'attaquent pas automatiquement les structures ennemies, cette commande est donc un bon moyen d'anéantir une base adverse.

DEPLACEMENT INVERSE

Raccourci clavier : **D**

Habituellement, c'est l'avant de votre unité qui indique la direction dans laquelle le déplacement s'effectue. La commande de déplacement inversé vous permet de faire reculer votre unité, ce qui est plus rapide que de l'obliger à se retourner. C'est aussi une option intéressante pour battre en retraite ou engager une tactique de leurre.

Astuce : n'oubliez pas que le blindage situé à l'avant des véhicules est généralement plus solide que le blindage arrière. Le déplacement inversé peut s'avérer la solution idéale pour un repli stratégique et sûr.

DEPLACEMENT FORCE

Raccourci clavier : **G**

La commande de déplacement forcé oblige les unités sélectionnées à rejoindre un point même si, pour cela, elles doivent traverser des positions ennemies. Utilisez cette commande pour ordonner à vos chars de rouler sur des unités d'infanterie plutôt que de leur tirer dessus. Certains blindés imposants peuvent même écraser d'autres véhicules.

DEPLACEMENT EN FORMATION

Raccourci clavier : **N/A**

Le déplacement en formation combine avec opportunisme le déplacement simple à l'aperçu formation.

Pour ordonner un déplacement en formation, appuyez longuement sur les deux boutons de la souris au-dessus de la zone que les unités sélectionnées doivent rallier, puis déplacez la souris. Plusieurs formations s'affichent. Pour en sélectionnez une, relâchez les boutons de la souris. Les unités sélectionnées s'avancent vers le point spécifié (en suivant le rythme de l'unité la plus lente du groupe) et s'organisent selon la formation choisie. Ce procédé permet de retenir les unités qui se déplacent rapidement afin qu'elles ne se détachent pas des plus lentes lorsque vous lancez une attaque.

DISPERSION

Raccourci clavier : **CTRL+X**

Si vos unités sont en mauvaise posture (dépassées ou bombardées), vous pouvez, grâce à cette commande, ordonner aux éléments qui la composent de se disperser.

PLACER UN POINT DE RALLIEMENT

Raccourci clavier : **CTRL+R**

Ce raccourci est utile car il vous permet de placer un point de ralliement pour la file de production sélectionnée sans avoir à sélectionner la structure correspondante à la base. Vos renforts arrivent ainsi directement sur le champ de bataille.

MODE PARCOURS

Raccourci clavier : **ALT**

Appuyez longuement sur le raccourci du mode Parcours pour lancer plusieurs ordres par l'intermédiaire du clic-droit. C'est un excellent moyen d'organiser les attaques contre les forces et les structures ennemies, ou d'établir des itinéraires troublants en terrain ennemi.

CONTOURNER LE BLINDAGE

Les chars et les autres véhicules blindés subissent d'importants dommages quand ils sont attaqués latéralement. Ils sont même encore plus sensibles aux attaques arrières. Utilisez cette donnée à votre avantage et protégez vos forces en conséquence.

Astuce : la commande de déplacement inversé pourrait s'avérer utile pour protéger le blindage de vos véhicules.

SUPPRESSION D'INFANTERIE

Lorsqu'elle essuie des tirs ennemis, votre infanterie risque d'être supprimée. Dans ce cas, vos troupes tombent. L'infanterie supprimée se déplace moins vite mais elle est moins vulnérable en raison de son profil bas.

Astuce : de manière générale, plus une arme est puissante, plus elle est apte à supprimer l'infanterie. Souvenez-vous de cette information quand vous envisagez d'utiliser ou de contrer des unités d'infanterie.

COUVERTURE DE L'INFANTERIE

L'infanterie se met automatiquement à couvert lorsque vous lui ordonnez de se rendre à proximité de structures civiles ou d'obstacles imposants. Les unités à couvert sont ainsi moins vulnérables et presque impossibles à supprimer.

Astuce : utilisez vos connaissances sur la couverture des unités d'infanterie pour prendre le dessus sur des forces ennemies équivalentes dans des paysages urbains.

SUPER-ARMES

Chacune des trois factions de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* dispose d'au moins une super-arme dont la puissance est susceptible de rayer l'ennemi de la carte. Ces super-armes sont idéales à distance de sécurité, quand votre ennemi est fortement retranché. Néanmoins, lorsque vous commencez à produire une super-arme, un compte à rebours, visible pour vous comme pour l'ennemi, se déclenche. Ne soyez pas surpris si votre adversaire redouble d'efforts pour vous empêcher d'attaquer avant la fin du compte à rebours.

Remarque : le compte à rebours s'interrompt momentanément si votre base est à cours d'énergie.

Astuce : même si les super-armes sont très puissantes, en aucun cas elles ne peuvent suffire à régler le conflit. Gardez quelques forces en réserve pour éliminer les dernières forces ennemies, le cas échéant.

CAMPAGNE

Mars 2047. Une énorme boule de feu nucléaire explose au plus haut du ciel étoilé, marquant la fin du centre de commandement orbital du GDI et le début de la Troisième Guerre du Tiberium.

Le tiberium. Pour le GDI, c'est un minerai extraterrestre qui a pollué une bonne partie de la Terre, en laissant derrière lui de grandes zones inhabitables, et qui se propage à une vitesse inquiétante. Pour la Confrérie du Nod, le tiberium est la destinée de l'humanité ainsi qu'une source de pouvoir incroyable qui joue un rôle central dans toutes les prédictions de Kane, son énigmatique chef. Alors que le GDI veut éradiquer par tous les moyens le tiberium de la surface de la planète, le Nod veut obtenir un contrôle absolu de ce qui est à ses yeux la ressource la plus précieuse de la Terre. La guerre pour le contrôle du tiberium fait rage et le destin de toute la planète repose entre vos mains.

C'est à vous de jouer, Commandant. Choisissez votre camp et partez au combat. L'issue des Guerres du Tiberium ne dépend que de vous.

- Pour commencer une campagne avec l'un des deux camps, sélectionnez CAMPAGNE dans le menu principal, puis sélectionnez GDI ou NOD (le GDI est recommandé pour les nouveaux joueurs.)
- Lorsque vous terminez chacune des missions de la campagne, vous recevez une médaille. Les médailles que vous gagnez dépendent de vos performances sur le champ de bataille. Terminez les missions au plus haut niveau de difficulté pour remporter les médailles les plus importantes. Remplissez tous les objectifs bonus d'une mission pour remporter un premier ruban. Découvrez toutes les entrées de la base de données de renseignements pour gagner un deuxième ruban.
- Entre chaque mission, vous revenez à la carte des zones de combat qui vous permet de choisir la mission suivante, de passer à une autre zone de combat (si disponible) et de rejouer des missions précédemment terminées. La carte des zones de combat vous présente les médailles gagnées pour chaque mission.

ESCARMOUCHE

Les escarmouches sont des batailles solo au cours desquelles vous affrontez un ou plusieurs adversaires contrôlés par l'IA.

- Pour commencer une escarmouche, sélectionnez ESCARMOUCHE dans le menu principal puis cliquez sur NOUVELLE ESCARMOUCHE. L'écran de configuration des escarmouches apparaît ensuite.

ECRAN ESCARMOUCHE

- Vous pouvez choisir votre position de départ sur la carte avant de commencer l'escarmouche. Pour définir votre position, cliquez sur l'une des positions de départ de la carte.
- Jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter dans une escarmouche. Les joueurs qui ne sont contrôlés ni par vous ni par l'IA sont marqués comme FERME. Certaines cartes ne permettent pas de jouer à huit joueurs et vous ne pouvez pas excéder le nombre maximum de joueurs défini pour chaque carte.
- Pour personnaliser les règles de votre escarmouche, cliquez sur REGLES dans l'écran Escarmouche. Vous pouvez ajuster la vitesse du jeu et les ressources initiales et activer ou désactiver le jeu avec les caisses (pour plus d'informations, voir la section ***Caisses*, p. 16**).
- L'handicap sert à équilibrer la jouabilité entre deux joueurs de niveaux différents, en permettant à l'un des deux camps d'obtenir un avantage de puissance. Un handicap positif améliore vos attaques et les dommages que vous infligez à votre adversaire, mais également d'autres facteurs. Un handicap négatif diminue l'impact de vos attaques ainsi que les dommages que vous infligez à votre adversaire.
- Pour lancer la partie, cliquez sur JOUER.

  Remarque : pour charger une escarmouche précédemment sauvegardée, sélectionnez ESCARMOUCHE, cliquez sur CHARGER, puis sélectionnez la partie que vous voulez continuer.

PERSONNALISATION DE L'IA

Vous pouvez personnaliser le comportement de l'IA aussi bien en escarmouche qu'en multijoueur avec quatre paramètres de difficulté différents et cinq personnalités différentes. La personnalisation de l'IA vous permet d'adapter la jouabilité à vos goûts et aux défis que vous voulez relever.

PARAMETRES DE DIFFICULTE DE L'IA

Vous pouvez choisir entre quatre niveaux de difficulté pour chaque joueur contrôlé par l'IA.

Facile	Recommandé pour les débutants en matière de STR ou pour les joueurs qui veulent progresser en douceur. Les batailles ne sont pas trop difficiles.
Normal	Recommandé pour la plupart des joueurs. Attendez-vous à des batailles impartiales.
Difficile	Recommandé pour les joueurs expérimentés à la recherche de nouveaux défis. L'IA donne le meilleur d'elle-même.
Brutal	Recommandé pour les joueurs experts qui veulent gagner en repoussant toutes leurs limites. L'IA possède deux fois plus de ressources dans ce paramètre de difficulté.

PERSONNALITES DE L'IA

Vous pouvez choisir entre cinq personnalités différentes pour déterminer les tactiques de jouabilité utilisées par l'IA.

Equilibré	Ce type de personnalité favorise l'emploi de forces mixtes et utilise un style équilibré à mi-chemin entre la défense et l'attaque.
Attaque rapide	Préparez-vous à devoir vous défendre très rapidement contre ce type de personnalité, qui lance immédiatement ses attaques.
Développement tranquille	Vous allez devoir vous battre sans relâche pour déjouer les tactiques défensives de ce type de personnalité, qui maîtrise à la perfection la gestion des ressources.
Guérilla	Attendez-vous à toutes les surprises avec ce type de personnalité qui n'hésite pas à utiliser de nombreuses tactiques rapides de diversion.
Rouleau compresseur	Ce type de personnalité favorise les forces décisives et se concentre sur la production d'une armée écrasante pour lancer des attaques frontales dévastatrices.

MULTIJOUEUR

Affrontez vos amis pour obtenir le contrôle absolu du tiberium et découvrez une gamme étendue d'options multijoueurs.

JEU EN LIGNE

Dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*, le jeu dans les modes Campagne et Escarmouche n'est seulement qu'un début. Si vous voulez aiguiser vos compétences pour mener des attaques encore plus tranchantes, vivre des affrontements intenses et passionnants et rejoindre une communauté internationale de joueurs de *Command & Conquer*, il ne vous reste plus qu'à foncer découvrir le mode de jeu en ligne multijoueur de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*.

Le jeu en ligne multijoueur ne vous permet pas seulement de rejoindre ou de créer des parties personnalisées contre des adversaires du monde entier, il vous propose aussi des fonctionnalités révolutionnaires qui font passer les jeux de stratégie en temps réel en ligne dans le monde des diffusions de sport électronique professionnel. Vous allez pouvoir suivre et diriger des batailles comme vous ne l'avez encore jamais fait.

POUR ACCEDER AU JEU EN LIGNE, VOUS DEVEZ ENREGISTRER CE JEU A L'AIDE DU CODE D'ENREGISTREMENT PERSONNEL FOURNI. LE JEU NE PEUT ETRE ENREGISTRE QUE PAR UN SEUL UTILISATEUR. UNE CONNEXION INTERNET EST REQUISE. LES CONDITIONS D'UTILISATION, LES TARIFS D'ABONNEMENT ET LES MISES A JOUR SONT DISPONIBLES A L'ADRESSE WWW.ELECTRONICARTS.FR. L'AGE MINIMUM POUR S'INSCRIRE EST DE 16 ANS.

EA SE RESERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES CARACTERISTIQUES EN LIGNE APRES PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR WWW.ELECTRONICARTS.FR.

- Pour commencer une partie multijoueur en ligne, sélectionnez MULTIJOUEUR puis INTERNET à partir du menu principal. Entrez ensuite votre nom de compte EA, votre mot de passe et votre pseudo.
- Pour créer un nouveau compte en ligne, cliquez sur S'INSCRIRE.
- Pour consulter les conditions d'utilisation en ligne, cliquez sur CONDITIONS D'UTILISATION.

  Remarque : veuillez lire avec attention les conditions d'utilisation en ligne. EA se réserve le droit de supprimer le compte de tout utilisateur non conforme avec les conditions d'utilisation en ligne.

PARTIE AUTO

Le mode Partie auto vous permet de trouver les adversaires les plus adaptés à votre vitesse de connexion et à votre niveau de compétence. Seules les parties en 1 contre 1 et 2 contre 2 sont disponibles dans le mode Partie auto. Vos résultats sont enregistrés dans le classement en ligne.

- Avant de vous lancer dans une bataille en mode Partie auto, vous devez d'abord définir le nombre de joueurs de la partie, votre couleur, votre camp et les options de diffusion. Cliquez ensuite sur REJOINDRE PARTIE.
- Pour élargir la recherche si le mode Partie auto ne trouve pas d'adversaire approprié, cliquez sur ELARGIR RECHERCHE. Les filtres sont alors diminués pour que vous puissiez trouver un adversaire plus rapidement.

PARTIE PERSO

Créez ou rejoignez une partie à partir du menu Partie perso.

Pour rejoindre une partie perso :

Dans la salle de jeu, mettez une partie en surbrillance puis cliquez sur REJOINDRE PARTIE.

1. Choisissez votre couleur, votre camp et votre équipe dans l'écran Options de jeu.
2. Pour indiquer que vous êtes prêt, cliquez sur l'option PRET.
3. Dès que l'hôte et les joueurs sont prêts, la partie peut commencer après un bref compte à rebours.

Pour créer une partie perso :

1. Sélectionnez CREER PARTIE.
2. Entrez le nom de la partie.
3. Si vous voulez définir un mot de passe pour la partie, indiquez-le dans la case correspondante.
4. Sélectionnez votre mode de jeu multijoueur. (Pour plus d'informations, consultez la section ***Types de modes de jeu multijoueur*, ci-dessous**.)
5. Choisissez votre couleur, votre armée et votre équipe dans l'écran Options de jeu.
6. Pour sélectionner une carte différente, naviguez dans la liste de cartes puis mettez la carte désirée en surbrillance. Le nombre maximum de joueurs est indiqué à côté du nom de la carte. Les cartes officielles sont signalisées par une icône en forme de bouclier.
7. Si vous voulez diffuser votre partie, cliquez sur DIFFUSION et sélectionnez vos préférences. (Pour plus d'informations, consultez la section ***BattleCast*, p. 24-25**.
8. Pour lancer la partie, cliquez sur JOUER. Lorsque le compteur arrive à zéro, vous pouvez commencer la partie.

   Remarque : pour évaluer les connexions partagées entre les joueurs, cliquez sur CONNEXIONS. Les joueurs avec de mauvais taux de ping peuvent perturber la jouabilité.

OBSERVER UNE PARTIE

Il est possible de rejoindre une partie perso en tant qu'observateur. Les observateurs ne participent pas à la partie, mais peuvent naviguer autour du champ de bataille pour observer les actions des joueurs. Les observateurs ne peuvent pas discuter avec les joueurs.

TYPES DE MODES DE JEU MULTIJOUEUR

Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium vous propose cinq modes de jeu multijoueur différents.

Sans classement	Les parties sans classement offrent une grande flexibilité, du type de carte aux ressources initiales en passant par le nombre de joueurs contrôlés par l'IA. Ces parties n'affectent pas votre place au classement.
Classement (1 contre 1)	Les parties avec classement vous imposent certains paramètres de jeu, restreignent la sélection de carte aux cartes officielles conçues pour une jouabilité équilibrée et concurrentielle et affectent votre place au classement.
Classement (2 contre 2)	Il s'agit du même type de partie que les parties avec classement en 1 contre 1, mais autorisent cette fois-ci quatre joueurs au lieu de deux. Vous ne pouvez pas effectuer des parties avec classement avec ou contre l'IA. Cependant, vous pouvez choisir votre allié et vous pouvez affronter des adversaires spécifiques si vous jouez en mode Partie perso.
Clan (1 contre 1)	Il s'agit du même type de partie que les parties avec classement en 1 contre 1, sauf que les résultats sont intégrés dans un classement spécifique aux clans. Vous ne pouvez pas rejoindre ou créer une partie de clan si vous n'êtes pas affilié à un clan. (Pour plus d'informations, reportez-vous à section ***Clans*, p. 26**.)
Clan (2 contre 2)	Il s'agit du même type de partie que les parties avec classement en 2 contre 2, sauf que les résultats sont intégrés dans un classement spécifique aux clans. Chacune des deux équipes de deux joueurs doit intégrer des joueurs du même clan.

DISCUSSION

Vous pouvez prendre part à des discussions avec les joueurs de votre liste d'amis ou avec toute personne présente dans l'une des salles en ligne.

- Pour discuter dans l'une des salles en ligne, tapez votre message dans l'espace de saisie en dessous de la fenêtre de discussion, puis appuyez sur ENVOYER (attention, vos commentaires sont visibles par tout le monde).
- Pour envoyer des messages instantanés aux joueurs de votre liste d'amis, cliquez sur l'icône en forme d'enveloppe pour ouvrir le client de messagerie instantané. Votre liste d'amis apparaît à gauche.
- Chaque joueur possède trois icônes disposées à côté de son nom. Cliquez sur le point d'interrogation pour visualiser le classement du joueur, cliquez sur le point d'exclamation pour le faire figurer dans votre liste Ignorer ou cliquez sur le symbole en forme de plus pour l'ajouter à votre liste d'amis.

BALISES

Dans les parties multijoueurs, vous pouvez utiliser des balises pour signaliser des points de ralliement, des faiblesses potentielles dans les positions ennemies ou des ressources à récolter par vos alliés. Lorsque vous placez une balise sur la carte, seuls vos alliés et les spectateurs peuvent la voir.

- Pour placer une balise, appuyez sur **B**, puis cliquez sur la zone-cible.

VOIX SUR IP (VOIP)

La technologie de voix sur IP permet aux joueurs de communiquer entre eux dans les parties multijoueurs avec un microphone compatible PC ou avec un casque.

- Pour activer la voix sur IP, sélectionnez OPTIONS dans le menu principal, cliquez sur PARAMETRES, puis sélectionnez l'onglet des paramètres audio. Vous pouvez cliquer sur FONCTION PUSH TO TALK (vous devez alors activer la discussion vocale pendant la partie) ou sur VOIX ACTIVEE (la fonction VOIP s'active lors de la détection de votre voix). Utilisez l'outil de calibration pour régler les paramètres vocaux ou ajustez manuellement les volumes de transmission et de réception.
- Vous pouvez aussi activer des parties spécifiques à la fonction VOIP dans la salle de configuration des parties en ligne et réseau.
- Pendant le jeu, vous pouvez définir vos préférences (discussion avec les amis ou discussion avec tout le monde) en cliquant sur le bouton Mode Discussion vocale situé à gauche de la minicarte.
- Si vous avez sélectionné FONCTION PUSH TO TALK dans le menu des paramètres, un bouton Discussion vocale apparaît pendant la partie en-dessous du bouton Mode Discussion vocale. Cliquez sur ce bouton pour parler.

  Remarque : les communications VOIP ne sont possibles qu'avec les connexions haut débit.

  Remarque : les commentateurs utilisent la fonction VOIP pour communiquer avec les spectateurs et les observateurs pendant une partie. Cependant, les observateurs et les spectateurs ne peuvent pas utiliser la fonction VOIP. Pour plus d'informations, consultez la section ***Commentaires*, p. 26**.

BATTLECAST

Avec le mode BattleCast, passez dans une nouvelle dimension avec les fonctions de jeu en ligne de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*. Diffusez vos parties dans le monde entier, proposez des défis aux joueurs rivaux, construisez votre profil à mesure de vos parties et commentez les parties des autres joueurs.

UTILISATION DU MODE BATTLECAST

Lors de la création d'une partie en ligne, vous pouvez choisir de la diffuser avec le mode BattleCast. Les parties diffusées sont visibles par tous ceux qui le souhaitent, qu'ils aient acheté ou non *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*.

Pour visionner une partie BattleCast, vous devez posséder l'outil BattleCast, fourni automatiquement avec le logiciel *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*. Vous pouvez également le télécharger gratuitement sur le site officiel du jeu.

- Pour plus d'informations sur le mode BattleCast ou pour télécharger l'outil BattleCast, veuillez visiter **commandandconquer.com** (site en anglais).

Les spectateurs peuvent choisir de visionner une partie BattleCast depuis de nombreux points de vue.

Vue joueur	Visionnez le match de la même façon que ceux qui y participent. Vous pouvez passer d'un joueur à l'autre.
Commentateur	Vivez la partie du point de vue du commentateur et écoutez son analyse de la bataille. Le commentateur peut aussi utiliser la palette (commentaire visuel) pour signaliser des éléments intéressants à tous les spectateurs connectés sur le canal.
Déplacement libre	Visualisez à tout moment n'importe quelle zone de la carte sans le brouillard de guerre ou sans restriction de champ de vision.

TYPES DE PARTIES

Il existe deux types de parties BattleCast. Les parties **Live!** sont des batailles en ligne choisies aléatoirement. Les parties **prévisionnelles** sont coordonnées sur le site Internet officiel à des heures définies et avec des participants définis.

Programmer une partie prévisionnelle :

1. Visitez **commandandconquer.com** (site en anglais) et cliquez sur BATTLECAST (BATTLECAST).
2. Cliquez sur MATCH SCHEDULING (PROGRAMMATION DES PARTIES) et suivez les instructions à l'écran.

Pour diffuser une partie Live! :

1. Suivez les instructions de création d'une partie personnalisée (**voir p. 23**).
2. Cliquez sur l'onglet Diffusion.
3. Cliquez sur la case de diffusion des parties pour permettre à vos parties d'être diffusées en ligne. Si vous le voulez, donnez un nom à votre partie ainsi qu'une brève description.
4. Sélectionnez votre délai de diffusion.
5. Pour permettre les commentaires, cliquez sur l'onglet Règles, puis cliquez sur la case Commentaires.
6. Cliquez sur OK pour sauvegarder vos préférences et reprendre la création de votre partie personnalisée.

DELAI DE DIFFUSION

Lors de la création d'une partie personnalisée pour le mode BattleCast, vous pouvez régler le délai de diffusion pour vous assurer que les spectateurs ne perturbent pas la partie.

- Vous pouvez sélectionner un délai allant de zéro à 120 minutes. La durée par défaut est de 10 minutes.

COMMENTAIRES

Une partie BattleCast peut également bénéficier d'un commentateur pour livrer aux spectateurs une analyse de la partie. La fonction VOIP est requise (pour plus d'informations, consultez la section ***Voix sur IP (VOIP)*, p. 24**). Avec la palette, le commentateur peut attirer l'attention des spectateurs sur certains éléments, comme lors des diffusions sportives télévisées.

- Pour utiliser la palette (pendant le mode Commentaires d'une partie multijoueur), sélectionnez l'interface de la palette en haut de la fenêtre de combat puis dessinez à l'écran.

VOTRE PROFIL COMMAND & CONQUER 3 LES GUERRES DU TIBERIUM

Votre profil disponible sur **commandandconquer.com** (site en anglais) est votre passeport pour la communauté mondiale des joueurs de *Command & Conquer*. Votre profil garde une trace des historiques des parties, de la réputation des joueurs et des statistiques, mais offre également une liste des parties en prévision. Votre profil s'améliore automatiquement à mesure que vous gagnez des parties dans *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium*. Par conséquent, quand vous recherchez des parties auto en ligne, le système recherche automatiquement des joueurs de rang équivalent afin de garantir des parties passionnantes et équilibrées. Si vous voulez participer à des parties avec classement et gagner des points, cherchez à affronter des adversaires mieux placés que vous au classement.

- Pour créer un profil, veuillez visiter **commandandconquer.com** (site en anglais), sélectionnez REGISTER (S'ENREGISTRER) puis suivez les instructions à l'écran.
- Ceux qui ne possèdent pas de copie de *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* peuvent eux aussi créer des profils sur **commandandconquer.com** (site en anglais).

  Astuce : sur **commandandconquer.com** (site en anglais), vous pouvez retrouver une liste des parties en prévision comprenant les parties auxquelles vous devez participer ainsi que les finales des tournois entre les meilleurs joueurs. Regardez les pros pour apprendre de nouvelles tactiques et améliorer vos compétences.

CLANS

Pour participer aux batailles en ligne, vous pouvez choisir de rejoindre un clan. Les clans sont des groupes de joueurs qui participent ensemble aux parties en ligne. *Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium* propose des batailles avec classement différentes pour les joueurs solo ou les clans.

- Pour former un clan, veuillez visiter **commandandconquer.com** (site en anglais), cliquez sur CLANS (CLANS), puis sélectionnez CREATE/EDIT CLANS (CREER/EDITER CLANS). Suivez les instructions à l'écran.
- Pour inviter d'autres joueurs à rejoindre votre clan, rendez-vous sur le site officiel, cliquez sur CLANS (CLANS), puis sélectionnez INVITE MEMBERS (INVITER MEMBRES).

  Remarque : pendant une discussion, le nom du clan est affiché entre parenthèses à côté du nom en ligne de tous les joueurs qui appartiennent à un clan.

RESEAU

Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium vous permet de diriger vos armées sur un réseau local (LAN).

- Pour lancer une partie en réseau local, sélectionnez MULTIJOUEUR dans le menu principal, puis cliquez sur RESEAU.
- Pour configurer une partie en réseau local, suivez les mêmes procédures de base que pour la préparation d'une partie en ligne (pour plus d'informations, reportez-vous à la section ***Jeu en ligne*, p. 22**.)

REDIFFUSIONS

Lorsque vous terminez une escarmouche ou une partie multijoueur, vous pouvez sauvegarder une rediffusion de la mission sur votre disque dur.

- Vous pouvez aussi télécharger les rediffusions d'autres joueurs ou ajouter des commentaires à une rediffusion. (Pour plus d'informations, consultez la section ***Commentaires*, p. 26**).
- Pour charger une rediffusion, cliquez sur MULTIJOUEUR dans le menu principal, puis cliquez sur REDIFFUSIONS.

UNITES, STRUCTURES ET POUVOIRS

Des connaissances militaires avancées sont la marque des grands commandants.

FORCES DE SOUTIEN

Les forces de soutien sont spécifiques à chaque faction. Elles apparaissent sous forme d'icônes sur la gauche de l'écran de jeu. Les forces de soutien nécessitent des ressources.

- A chaque fois que vous utilisez des forces de soutien, vous devez ensuite attendre qu'elles se régénèrent avant de pouvoir les utiliser à nouveau.
- Les forces de soutien sont déverrouillées automatiquement lorsque vous construisez la structure appropriée.

OPTIMISATIONS

De nombreuses unités peuvent être optimisées avec différentes technologies, comme par exemple des armes avancées ou de nouvelles capacités.

- Pour optimiser une unité, vous devez d'abord commander sa recherche dans une structure spécifique de chaque faction. Sélectionnez la structure appropriée puis cliquez sur l'icône de l'optimisation. Le coût est prélevé sur vos ressources puis la recherche de l'optimisation commence.

  Remarque : après avoir recherché une optimisation, la structure dans laquelle la recherche a été effectuée doit rester opérationnelle si vous voulez activer l'optimisation. Si la structure est détruite, vous devez la reconstruire pour pouvoir bénéficier à nouveau de l'optimisation.

CAPACITES

Les capacités sont spécifiques à chaque unité et sont initiées par le joueur. Contrairement à beaucoup de forces de soutien, la plupart des capacités ne nécessitent pas de ressources. Cependant, comme les forces de soutien, vous devez attendre que les capacités se régénèrent avant de pouvoir les utiliser à nouveau. Certaines capacités requièrent une phase de recherche avant de pouvoir les utiliser.

GDI

Les forces du GDI ne répondent qu'à une seule mission : sauver le monde de la propagation du tiberium. Leur objectif est d'abolir l'organisation terroriste de la Confrérie du Nod et d'inverser les effets du tiberium sur l'écosystème pour que le monde devienne à nouveau habitable.

Pleines de ressources, organisées et lourdement armées, les forces du GDI sont directes et fiables. Les procédures bureaucratiques du GDI ralentissent parfois ses opérations, mais une fois lancées, ses forces sont quasiment impossibles à arrêter.

En général, les forces du GDI préfèrent se fier aux méthodes traditionnelles plutôt qu'aux nouvelles technologies parfois douteuses. Malgré tout, le GDI reste une organisation pleine de ressources, capable de supporter bon nombre d'épreuves et de répondre aux évènements les plus imprévus.

UNITES DU GDI

INFANTERIE

Toutes les unités d'infanterie du GDI sont formées dans la **caserne**.

Icône/Nom	Description
Escadron balistique	Les escadrons balistiques sont le soutien de toutes les forces militaires du GDI. Ils sont capables de creuser de petits tunnels pour protéger les unités d'infanterie et défendre une position. ➤ **Capacités :** Tunnel, Demande de transport ➤ **Optimisation :** Blindage composite
Escadron lance-missiles	Les escadrons lance-missiles sont des unités complémentaires aux tireurs qui permettent d'assurer un tir de soutien indispensable. Leurs armes anti-véhicules lourdes les rendent plus lents que les tireurs, et donc bien plus exposés aux attaques ennemies. ➤ **Capacité :** Demande de transport ➤ **Optimisation :** Blindage composite
Ingénieur	Les ingénieurs peuvent capturer des structures ennemies, réparer des structures du GDI et des ponts endommagés ainsi que réquisitionner des blindés tels que le Juggernaut. En raison de leur vulnérabilité et de leur vitesse de déplacement réduite, il est recommandé d'offrir une protection à vos ingénieurs dès que possible. ➤ **Capacité :** Demande de transport
Escadron de grenadiers	Les grenadiers sont les forces d'assaut rapproché du GDI. Il est très difficile de les éliminer et ils peuvent nettoyer des bâtiments de garnison ennemis en quelques secondes grâce à la puissance de leurs grenades à entraînement assisté. ➤ **Requis :** Poste de commandement ➤ **Capacités :** Demande de transport, Neutralisation des structures en garnison ➤ **Optimisation :** Blindage composite
Equipe de snipers	Les équipes de snipers peuvent tuer la plupart des unités d'infanterie à longue distance avec un seul tir bien placé. Les snipers sont formés à des tactiques de reconnaissance telles que la furtivité et le verrouillage de cible pour des frappes d'artillerie. ➤ **Requis :** Armurerie ➤ **Capacité :** Demande de transport
Commando	Avec leurs prototypes de carabines à haute capacité de tir, les commandos sont imparables lors des phases de combat contre l'infanterie ennemie. Leurs explosifs peuvent détruire des structures ainsi que de gros blindés tels que les Avatars. ➤ **Requis :** Armurerie ➤ **Capacités :** Infanterie volante, Demande de transport

Exosoldat	Capables de survivre dans les environnements les plus hostiles, les exosoldats sont très mobiles et très bien protégés. Ils sont formés à la destruction de l'infanterie et des véhicules ennemis avec leurs canons EM. ⅄ **Requis :** Centre technique ⅄ **Capacités :** Infanterie volante, Demande de transport ⅄ **Optimisations :** Dispositifs radar, Dispositifs de pouvoir

VEHICULES

La plupart des véhicules du GDI sont produits dans l'usine d'armement.

Icône/Nom	Description
Pitbull	Le Pitbull est le véhicule de reconnaissance principal du GDI. Même s'il peut lancer des missiles pouvant toucher des véhicules terrestres et aériens, il est trop faiblement blindé pour survivre aux affrontements directs. Les Pitbulls peuvent également détecter les unités furtives. ⅄ **Optimisation :** Mortier
Char Predator	Le Predator est équipé d'un canon capable de transpercer les blindages ennemis et il peut supporter des tirs nourris grâce à son blindage lourd. Cependant, le Predator ne peut rien contre l'infanterie et il est vulnérable à l'aviation ennemie (sauf s'il est accompagné de défenses antiaériennes). ⅄ **Optimisation :** Condensateurs canon EM
VBT	Toute l'infanterie du GDI compte sur les VBT pour les déplacements en terrain hostile. Les VBT peuvent attaquer l'aviation, l'infanterie et les véhicules légers. Leur conception permet aux unités d'infanterie de tirer depuis l'intérieur. ⅄ **Capacité :** Poseur de mines
Collecteur	Les collecteurs du GDI sont facilement identifiables grâce à leur mitrailleuse lourde installée au-dessus de leur cabine, qui leur permet de repousser les rôdeurs cherchant à s'emparer de leur précieuse cargaison. ⅄ **Requis :** Raffinerie
VCM	Le véhicule de construction mobile (VCM) a été conçu pour fournir à tout moment une base mobile pour le GDI. Les VCM peuvent déployer et replier des chantiers de constructions.
Semi-remorque	Le semi est un véhicule de soutien lourd pouvant se déployer en une base de combat. Il peut fournir des forces défensives considérables avec deux canons de garde intégrés, un lance-missiles, un radar de détection de la furtivité et des drones de réparation automatisés. **Requis :** Poste de commandement

Char Mammouth	Le char Mammouth est une unité blindée ultra-destructrice, armée de deux canons et d'une réserve de roquettes. Malgré sa relative lenteur, le Mammouth est si puissant qu'il peut écraser des plus petits chars sous ses chenilles. ➤ **Requis :** Centre technique ➤ **Optimisation :** Condensateurs canon EM
Juggernaut	Le Juggernaut est la plateforme d'artillerie mobile la plus puissante du GDI. Equipés de canons longue portée, ces blindés peuvent servir d'arme de siège lorsqu'ils sont positionnés près d'une base ennemie et ils peuvent également effectuer des bombardements à la demande des équipes de snipers. ➤ **Requis :** Centre technique ➤ **Capacités :** Bombardement de cible
Enquêteur	L'enquêteur peut localiser des sites potentiels d'installation de base et se déployer afin de faciliter la construction. Cette unité est très utile lorsqu'elle est placée près d'un champ de tiberium.

AVIATION DU GDI

La plupart des unités aériennes du GDI sont produites dans l'aérodrome.

Icône/Nom	Description
Orca	Les Orcas sont efficaces dans de nombreuses situations : reconnaissance, tir de soutien pour les opérations terrestres et frappes directes sur les installations ennemies. Vous pouvez l'équiper pour améliorer ses capacités de reconnaissance. ➤ **Capacité :** Lancement de capteur avancé ➤ **Optimisation :** Capteurs avancés
Firehawk	Les Firehawks peuvent transporter des bombes Hellcat ou des missiles Cobra pour fracasser l'aviation ennemie. Lorsqu'ils sont équipés de l'optimisation strato-chasseur, les Firehawks peuvent passer hors de portée des défenses antiaériennes ennemies pour lancer des attaques encore plus percutantes. ➤ **Requis :** Centre technique ➤ **Optimisation :** Amélioration strato-chasseur
Transporteur Ox V-35	Le Ox V-35 est une unité d'aviation capable de transporter la plupart des forces militaires du GDI pour lancer des attaques surprises. Cependant, les transporteurs Ox ne sont pas assez résistants pour s'aventurer longuement en territoire ennemi.

STRUCTURES DE PRODUCTION DU GDI

Icône/Nom	Description
Chantier de construction	Le chantier de construction est lourdement blindé et peut servir de base avancée. Il peut se replier dans un VCM et offrir une précieuse mobilité, mais vous devez le protéger à chaque instant. Le chantier de construction fournit des capacités radar aux bases du GDI.
Centrale électrique	Les centrales électriques du GDI fournissent une énergie propre et efficace pour toutes les bases de combat avancées. **Optimisation :** Turbines avancées
Grue	Les plus grandes bases du GDI emploient des grues pour répondre aux programmes de construction les plus exigeants. Une seule grue suffit pour réduire de moitié le temps de construction d'une base avancée du GDI.
Raffinerie	La raffinerie du GDI est très efficace pour transformer le tiberium en ressources exploitables. Accompagnée d'un collecteur, la raffinerie est essentielle pour financer l'effort de guerre du GDI.
Caserne	La caserne du GDI est un centre de recrutement et d'entraînement autonome. Rapidement et efficacement, les divisions d'infanterie du GDI sont formées pour le combat depuis la caserne. **Requis :** Centrale
Armurerie	L'armurerie permet au GDI d'accéder à ses meilleurs types de soldats. L'armurerie permet entre autre d'obtenir des optimisations de pouvoir pour les exosoldats ainsi qu'une unité médicale pour soigner l'infanterie blessée. **Requis :** Caserne
Usine d'armement	L'usine d'armement du GDI permet de construire des véhicules standards. Elle est équipée de drones de réparation automatique pouvant réparer automatiquement les véhicules endommagés à proximité. **Requis :** Centrale, Raffinerie
Poste de commandement	Le poste de commandement est un composant essentiel des bases avancées du GDI. Ce bâtiment peut lancer des recherches radar sur des zones distantes et il est requis pour construire des structures-clés. **Requis :** Centrale, Raffinerie

Centre technique	Le centre technique fournit aux forces du GDI des technologies militaires à la pointe de la technologie. Les véhicules, les chars et l'aviation peuvent tous être optimisés. Un centre technique permet également de donner accès à certaines des forces les plus puissantes du GDI. ➤ **Requis :** Caserne, Poste de commandement
Aérodrome	Les aérodromes appuient les opérations terrestres du GDI dans certaines zones. Chaque aérodrome peut contenir jusqu'à quatre unités d'aviation. Les aérodromes peuvent commander des frappes Orca, déployer de l'infanterie et des véhicules par transport aérien et former des escadrons de choc de reconnaissance. ➤ **Requis :** Caserne, Poste de commandement
Liaison de commandement spatial	Cette plateforme de lancement autonome permet au GDI de déployer ses armes de soutien de haute technologie et d'envoyer des exosoldats sur le champ de bataille. Vous pouvez également utiliser l'artillerie Onde de choc (arme IEM orbitale). ➤ **Requis :** Centre technique

STRUCTURES DE SOUTIEN DU GDI

Icône/Nom	Description
Tour de défense	➤ Ces grandes structures possèdent un bon champ de vision et une bonne cadence de tir, mais également des mitrailleuses anti-infanterie automatiques pour assurer la sécurité de la base contre toutes les menaces.
Canon de garde	Les canons de garde sont équipés d'une arme automatique capable de transpercer le blindage des chars, mais ils sont moins efficaces contre l'infanterie. On trouve souvent ce type de canons dans les zones sensibles aux attaques blindées.
Position antiaérienne	Les positions antiaériennes du GDI comportent des canons pouvant éliminer l'aviation ennemie avec une efficacité mortelle. Les systèmes de visée et les mécanismes des tourelles ne peuvent pas suivre les cibles terrestres, les positions antiaériennes sont donc inoffensives contre l'infanterie ou les chars. ➤ **Requis :** Poste de commandement
Silo de tiberium	Le silo de tiberium est assemblé à partir de matériaux permettant un stockage longue durée. C'est un dispositif parfait pour stocker le tiberium. ➤ **Requis :** Raffinerie

Emetteur sonique	Les émetteurs soniques étaient à l'origine développés pour disperser les tempêtes d'ions et traiter le tiberium. Mais ils ont gagné leur réputation de puissantes unités de défense de la base. ➤ **Requis :** Centre technique
Centre de contrôle des canons à ions	Cette structure commande la dernière version de l'arme la plus crainte du GDI, le canon à ions, qui peut potentiellement vaporiser tout ce qui se trouve dans l'onde de choc qu'il est capable de générer. ➤ **Requis :** Centre technique

FORCES DE SOUTIEN DU GDI

Icône/Nom	Description
Balayage radar	Cette force de soutien est un outil de balayage sensoriel puissant et localisé permettant de révéler instantanément des unités furtives ennemies dans une zone-cible préalablement définie. ➤ **Bâtiment d'activation :** Poste de commandement
Assaut aéroporté du GDI	Des parachutistes se tiennent prêts pour rallier à tout moment n'importe quel point visible du champ de bataille et fournir des renforts à vos troupes au sol. ➤ **Bâtiment d'activation :** Armurerie
Equipe de tireurs d'élite	Les commandants du GDI peuvent ordonner à des équipes de tireurs d'élite de se rendre derrière les lignes ennemies. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre technique
Frappe Orca	A tout moment, les Orcas peuvent lancer des missiles air-surface à direction infrarouge sur la zone-cible de votre choix. ➤ **Bâtiment d'activation :** Aérodrome ➤ **Requis :** Poste de commandement
Escadrons de choc	Les escadrons de choc sont des unités de reconnaissance et d'attaque rapide composées de Pitbulls et de VBT, qui peuvent se rendre par les airs vers n'importe quel point du champ de bataille. ➤ **Bâtiment d'activation :** Poste de commandement ➤ **Requis :** Centre technique
Canon à ions	Les commandants du GDI peuvent commander à une station de bataille orbitale de lancer une attaque laser superchargée en une seule frappe concentrée de canon à ions. Cette force de soutien permet de désintégrer les cibles ennemies sans détruire l'environnement à proximité. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre de contrôle des canons à ions

Unités de largage des exosoldats	Les exosoldats possèdent une formation spécifique aux techniques de descente rapide. Avec cette force de soutien, ils peuvent plonger au cœur de la bataille avec leurs puissants canons EM. ➤ **Bâtiment d'activation :** Liaison de commandement spatial
Artillerie onde de choc	Intégrée aux têtes nucléaires, la technologie d'émission sonique du GDI permet de détruire tout ce qui se trouve sur le passage de ses ondes de choc, tout en désactivant temporairement les bâtiments ou les unités mécaniques en périphérie. ➤ **Bâtiment d'activation :** Liaison de commandement spatial

OPTIMISATIONS DU GDI

Icône/Nom	Description
Blindage composite	Le blindage composite protège les troupes d'infanterie du GDI contre les dommages les plus importants infligés pendant les batailles. ➤ **Unités affectées :** Escadron balistique, Escadron lance-missiles, Escadron grenadier ➤ **Lieu de recherche :** Armurerie
Dispositifs radar	Les dispositifs radar permettent aux exosoldats de voir plus loin et de détecter les ennemis furtifs. ➤ **Unités affectées :** Exosoldats ➤ **Lieu de recherche :** Armurerie
Dispositifs de pouvoir	Les dispositifs de pouvoir permettent d'augmenter la résistance du blindage et incluent des systèmes médicalisés sophistiqués permettant de soigner les exosoldats. ➤ **Unités affectées :** Exosoldats ➤ **Lieu de recherche :** Armurerie
Mortiers	Même si le Pitbull est initialement conçu pour des missions de reconnaissance et pour des frappes antiaériennes, l'optimisation Mortiers lui permet de se transformer en plateforme d'artillerie légère. ➤ **Unité affectée :** Pitbull ➤ **Lieu de recherche :** Centre technique
Condensateurs canon EM	La technologie d'accélération magnétique dont bénéficie l'armement du GDI offre bien plus d'avantages que les technologies balistiques conventionnelles. Leur utilisation apporte une amélioration radicale de la puissance de feu. ➤ **Unités affectées :** Char Predator, Char Mammouth ➤ **Lieu de recherche :** Centre technique
Améliorations strato-chasseurs	Avec ce type d'amélioration, les Firehawks du GDI peuvent se téléporter quasiment n'importe où en contournant la plupart des défenses antiaériennes conventionnelles. ➤ **Unités affectées :** Firehawks ➤ **Lieu de recherche :** Centre technique

Capteurs avancés	Les capteurs avancés du GDI permettent aux Orcas de détecter avec précision les unités furtives de l'ennemi. ➤ **Unités affectées :** Vaisseaux Orca ➤ **Lieu de recherche :** Centre technique
Turbines avancées	Les turbines avancées fournissent plus de puissance aux centrales ainsi que des mécanismes plus efficaces pour générer rapidement de l'énergie exploitable. ➤ **Lieu de recherche :** Centrale ➤ **Requis :** Centre technique

CAPACITES DU GDI

Icône/Nom	Description
Demande de transport	Toutes les unités d'infanterie et les véhicules possédant cette capacité peuvent demander à un transporteur Ox de les emmener vers la destination requise. ➤ **Requis :** Aérodrome ➤ **Unités affectées :** Escadron balistique, Escadron lance-missiles, Ingénieur, Escadron grenadier, Equipe de snipers, Commando, Exosoldat, Pitbull, VBT, Char Predator
Tunnel	Cette capacité permet à l'infanterie de creuser de petits tunnels afin de se mettre en garnison derrière des sacs de protection. ➤ **Unité affectée :** Escadron balistique
Infanterie volante	L'infanterie volante permet aux troupes équipées de survoler le champ de bataille et de franchir des obstacles impassables. ➤ **Unités affectées :** Exosoldat, Commando
Pose de mines	Cette capacité permet aux VBT de placer de petits champs de mines sur le champ de bataille. ➤ **Unité affectée :** VBT ➤ **Requis :** Centre technique
Bombardement de cible	Les Juggernauts peuvent effectuer des tirs de canon bien plus longs qu'en temps normal en ciblant une zone située dans la ligne de mire d'une équipe de snipers. ➤ **Unité affectée :** Juggernaut
Radar pulsé	Utilisez cette capacité pour révéler les unités et les structures ennemies furtives du champ de bataille. ➤ **Unité affectée :** Orca
Capteur avancé de déploiement	Les Orcas peuvent utiliser ces capteurs pour suivre la trace des formations ennemies et révéler des forces cachées. ➤ **Unité affectée :** Orca

LA CONFRERIE DU NOD

Les partisans de la Confrérie du Nod ne font pas seulement partie de la même armée, ils suivent également la même religion. Ils sont convaincus que leur leader Kane dirige un mouvement capable d'amener la race humaine vers de nouvelles dimensions. Leur loyauté envers Kane est absolue et leurs convictions sont inébranlables. Ils sont capables de tout sacrifier pour amener la Confrérie vers la victoire.

Les forces du Nod sont une combinaison inhabituelle de milices tiers mondistes faiblement équipées et de mercenaires surentraînés équipés d'armes exotiques. Sur le champ de bataille, le Nod emploie de nombreuses techniques de guérilla. Les attaques des unités du Nod sont exécutées rapidement et discrètement. Leur recours à des technologies militaires simultanément à la pointe de la technologie et artisanales peut s'avérer exceptionnellement fatal, mais aussi imprévisible.

UNITES DU NOD

INFANTERIE DU NOD

Toutes les unités d'infanterie du Nod sont formées dans la Main du Nod.

Icône/Nom	Description
Escadron de militants	Très mal entraînés mais fort nombreux, ces soldats du Nod sont équipés de mitrailleuses rudimentaires toutes droit sorties du 20ème siècle. ➤ **Capacité :** Demande de transport ➤ **Optimisations :** Infusion tiberium, Confesseur
Escadron lance-roquettes	Même s'ils sont armés de lance-roquettes capables de détruire des unités aériennes et des véhicules blindés, les militants lance-roquettes sont très vulnérables sur le champ de bataille. ➤ **Capacité :** Demande de transport ➤ **Optimisations :** Infusion tiberium, Confesseur
Saboteur	Le saboteur peut capturer des structures ennemies et réparer instantanément des bâtiments du Nod et des ponts. Il est également équipé d'explosifs qu'il est possible de poser sur des structures neutres et de faire exploser quand les forces ennemies passent à proximité. ➤ **Capacités :** Demande de transport, Piège avancé
Fanatique	Les fanatiques du Nod sont équipés d'explosifs volatiles pouvant être détonés à proximité des forces ennemies. Il faut les éliminer avant qu'ils n'atteignent leurs cibles. ➤ **Capacité :** Demande de transport ➤ **Optimisations :** Infusion tiberium ➤ **Requis :** Centre opérationnel
Main Noire	Extrêmement bien entraînées, résistantes et loyales, les forces de la Main Noire sont équipées de lance-flammes capables de nettoyer des structures et d'incinérer des escadrons ennemis. ➤ **Capacité :** Demande de transport ➤ **Optimisations :** Infusion tiberium, Confesseur ➤ **Requis :** Centre opérationnel

Unités furtives	Ces unités peuvent utiliser leurs capacités furtives et leurs compétences de vol pour éviter les défenses ennemies et permettre au GDI de frapper les points faibles de son adversaire. Une fois derrière les lignes ennemies, ces unités furtives peuvent placer des charges explosives sur les structures. ➤ **Capacités :** Demande de transport, Planeur, Charge explosive ➤ **Optimisations :** Infusion tiberium, Confesseur ➤ **Requis :** Arche secrète
Commando	Le commando du Nod est la reine des unités d'infanterie. Les commandos disposent d'armes laser à haute cadence de tir, peuvent porter des charges explosives ainsi que des générateurs portables de furtivité. ➤ **Capacité :** Demande de transport ➤ **Requis :** Arche secrète, Labo technique

VEHICULES DU NOD

La majorité des véhicules du Nod sont produits dans l'usine d'armement.

Icône/Nom	Description
Buggy	Les buggies sont équipés de mitrailleuses à rafale qui peuvent éliminer rapidement l'infanterie et les petites cibles. C'est le véhicule standard du Nod. ➤ **Optimisations :** Rafale IEM, Condensateurs laser
Moto d'attaque	La moto d'attaque, rapide et équipée d'un système radar avancé, est le véhicule de reconnaissance ultime. La moto peut même s'avérer efficace contre l'aviation.
Char Scorpion	Le char Scorpion est le bouclier du Nod. Très manœuvrable, ce char est équipé d'un canon 105 mm capable de transpercer les blindages ennemis et il peut supporter des tirs directs grâce à son blindage lourd. ➤ **Optimisations :** Condensateurs laser, Lames Bulldozer
Collecteur	Les collecteurs du Nod sont équipés de systèmes furtifs. Ils peuvent par conséquent passer inaperçus et rapporter sans encombre du tiberium à la base. ➤ **Requis :** Raffinerie
VCM	Les VCM menaçants de la Confrérie peuvent traverser les terrains praticables du champ de bataille et se déployer en chantier de construction. ➤ **Requis :** Centre opérationnel

Char lance-flammes	Ce char du Nod possède un double lance-flammes lui permettant de nettoyer des bâtiments en garnison ou de faire brûler des structures entières. ➤ **Requis :** Centre opérationnel
Tank furtif	Malgré son blindage léger, le tank furtif est incroyable. Il est invisible à la plupart des forces ennemies, sauf lors des phases de tir de barrage avec ses roquettes mortelles et précises. ➤ **Requis :** Centre opérationnel
Canon laser	Même si le canon laser n'est pas destiné aux attaques directes contre les blindages ennemis, des groupes de cette unité peuvent rapidement provoquer des dégâts considérables aux structures ennemies. Leur énergie peut améliorer les Obélisques de lumière. ➤ **Capacité :** Attaque réflectrice ➤ **Requis :** Labo technique
Avatar de guerre	Ce blindé à la pointe de la technologie est équipé d'armes laser miniaturisées. Les Avatars peuvent accroître leur immense puissance en exploitant les autres véhicules du Nod. ➤ **Capacité :** Technologie de réquisition ➤ **Requis :** Labo technique
Emissaires	Les véhicules émissaires sont conçus pour se rendre vers des zones distantes afin d'établir des points de contrôle pour le Nod en prévision de bases additionnelles.

AVIATION DU NOD

La majorité des unités aériennes du Nod sont produites dans la tour aérienne.

Icône/Nom	Description
Avion patrouilleur Venom	Les Venoms permettent de surveiller le Nod. Leurs mitrailleuses haute cadence sont très efficaces contre l'infanterie ennemie mais également contre l'aviation et les véhicules des factions adverses. ➤ **Capacité :** Générateur de signature ➤ **Optimisation :** Condensateurs laser, Générateurs de signature
Bombardier Vertigo	Le Vertigo est un bombardier lourd équipé de capacités furtives lui permettant de sortir de nulle part pour envoyer des frappes de bombes Groundpounder avant que les défenses ennemies n'aient le temps de réagir. ➤ **Requis :** Labo technique
Porteur	Le porteur permet de transporter à haute vitesse et à coût minimal la plupart des unités du Nod vers de nouvelles destinations. Cependant, si sa mobilité est bonne, son blindage l'est un peu moins.

STRUCTURES DU NOD

STRUCTURES DE PRODUCTION DU NOD

Icône/Nom	Description
Chantier de construction	Le chantier de construction, lourdement blindé mais dont le rôle est vital, est essentiel pour l'effort de guerre du Nod. C'est pourquoi il est surprotégé. Il fournit également la capacité de radar aux bases du Nod.
Centrale électrique	La centrale du Nod est capable de produire des sommes astronomiques d'énergie à partir d'une petite quantité de tiberium, aux dépens de l'écologie et de son environnement.
Grue	Les grues renforcent les capacités de production du chantier de construction du Nod. Une grue multiplie par deux la vitesse à laquelle sont produites les structures du Nod.
Raffinerie	La raffinerie du Nod peut transformer rapidement du tiberium brut en matériau exploitable. Chaque raffinerie est accompagnée d'un collecteur du Nod presque invisible.
Main du Nod	La Main du Nod sert d'abri, de point de ravitaillement et de lieu d'entraînement pour les légions de militants et de fanatiques, ainsi que pour l'infanterie d'élite du Nod. **Requis :** Centrale
Usine d'armement	Ces installations importantes servent à construire et à déployer les véhicules hautement spécialisés du Nod. Les usines d'armement du Nod disposent également de drones automatisés qui réparent en un clin d'œil les véhicules endommagés qui se trouvent dans leur périmètre. **Requis :** Centrale, Raffinerie
Centre opérationnel	Le centre opérationnel renferme des moyens de communication avancés essentiels pour les structures les plus précieuses du Nod. Il peut aussi déployer des technologies telles que le missile anti-radar et le champ de camouflage pour contrer les renseignements du GDI. **Requis :** Centrale, Raffinerie
Arche secrète	L'arche secrète du Nod renferme les rituels d'entraînement spécialisés nécessaires au déploiement de l'infanterie avancée. Elle peut aussi être utilisée pour rechercher des améliorations susceptibles de faire progresser l'infanterie du Nod. **Requis :** Main du Nod

Labo technique

Lorsqu'un labo technique est présent, la Confrérie peut déployer ses équipements militaires les plus avancés, ainsi que ses optimisations pour équiper les véhicules les moins évolués.

- **Requis :** Centre opérationnel

Tour aérienne

Les tours aériennes favorisent le soutien aérien et la production d'avions pour le compte du Nod. Chaque tour peut accueillir jusqu'à quatre bombardiers Vertigo.

- **Requis :** Centre opérationnel

Usine chimique de tiberium

L'usine chimique de tiberium permet au Nod de déployer immédiatement des armes au tiberium sur le champ de bataille.

- **Requis :** Labo technique

STRUCTURES DE SOUTIEN DU NOD

Icône/Nom	Description
Silo de tiberium	Grâce aux silos de tiberium, le Nod peut conserver autant de tiberium que nécessaire pour organiser une campagne militaire décisive. ➤ **Requis :** Raffinerie
Tourelle découpeuse	Les tourelles découpeuses font office de gigantesques fusils qui abattent l'infanterie adverse trop curieuse. Même si elles ne font pas de gros dégâts sur les véhicules lourdement blindés, elles sont redoutables contre les cibles humaines.
Tourelle laser	Les tourelles laser transforment la célèbre Obélisque de lumière du Nod en défense anti-véhicules flexible. Un ensemble de trois tourelles laser, commandé par un élément central de défense, concentre ses rayons sur les cibles blindées qui sont à sa portée. ➤ **Requis :** Main de NOD
Tourelle sol-air	Les tourelles sol-air envoient des salves de missiles sur l'aviation ennemie. Un missile sol-air n'est pas très puissant, il faut donc en lancer plusieurs en même temps pour descendre une cible. ➤ **Requis :** Centre opérationnel
Tour de déflection	Les tours de déflection génèrent des champs furtifs importants. Les bâtiments, les véhicules et l'infanterie du Nod placés dans le champ furtif sont indétectables par l'ennemi. En revanche, les tours de déflection restent visibles. ➤ **Requis :** Arche secrète

Obélisque de lumière		La tour laser du Nod, infiniment destructrice, alimente un rayon capable de détruire les véhicules et les escadrons d'infanterie. Sa portée et sa puissance peuvent même être augmentées par les nouveaux véhicules à canon laser du Nod. ➤ **Requis :** Labo technique
Temple du Nod		Le temple du Nod renferme les unités de lancement nécessaires à une frappe nucléaire dévastatrice, mais aussi des superordinateurs capables de réactiver une base après une attaque IEM. ➤ **Requis :** Labo technique

FORCES DE SOUTIEN DU NOD

Icône/Nom		Description
Missiles anti-radar		La technologie de missiles anti-radar du Nod permet de lancer un missile qui désactive provisoirement la capacité de l'ennemi à voir ce qui se passe sur le champ de bataille. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre opérationnel
Leurre		Les recherches du Nod en matière de furtivité ont débouché sur des techniques d'amplification de la lumière, qui créent des doubles de leurs forces de combat par effet de miroir. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre opérationnel
Champ de camouflage		Les champs furtifs du Nod rendent des groupes d'unités invisibles à l'œil nu. Les unités les plus expérimentées du Nod mettent cet avantage à profit lors d'attaques surprises redoutables. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre opérationnel
Equipe de frappe furtive		Les équipes de frappe furtive utilisent leurs planeurs pour commettre des actes dévastateurs avec une incroyable rapidité. ➤ **Bâtiment d'activation :** Arche secrète, Centre opérationnel
Lâcher de mines		Les mines larguées par un avion rapide couvrent très vite une large zone et deviennent presque indétectables à l'œil nu. ➤ **Bâtiment d'activation :** Tour aérienne
Bombe à vapeur de tiberium		Le Nod a découvert un moyen de faire évaporer le tiberium. Le gaz obtenu peut ensuite servir à fabriquer une bombe à guidage laser particulièrement explosive. ➤ **Bâtiment d'activation :** Usine chimique de tiberium ➤ **Requis :** Tour aérienne
Implantation de tiberium		Implanter du tiberium liquide dans le sol accélère la prolifération terrestre du tiberium et offre un réel avantage tactique. ➤ **Bâtiment d'activation :** Usine chimique de tiberium

Missile catalytique	L'explosion de ce missile longue portée unique est encore plus destructrice si du tiberium se trouve à proximité. ➤ **Bâtiment d'activation :** Usine chimique de tiberium
Contre-mesures informatisées	Les temples du Nod possèdent des générateurs et des systèmes de contrôle en réserve, afin de rétablir l'alimentation de la base le plus tôt possible. ➤ **Bâtiment d'activation :** Temple du Nod
Missile nucléaire	L'obsession du GDI pour le tiberium a profité au Nod, qui s'est discrètement constitué une réserve d'armes très recherchées au 20ème siècle : les missiles nucléaires. ➤ **Bâtiment d'activation :** Temple du Nod

OPTIMISATIONS DU NOD

Icône/Nom	Description
Infusion tiberium	Cet élixir au tiberium améliore le métabolisme de l'infanterie et semble l'immuniser contre les effets mortels du tiberium. ➤ **Unités affectées :** Fanatiques, Escadron de militants, Escadron lance-roquettes ➤ **Lieu de recherche :** Arche secrète
Confesseur	Les leaders expérimentés du Nod, les confesseurs, améliorent l'efficacité de certaines troupes et transportent des grenades hallucinogènes qui peuvent provoquer des ravages au sein des troupes ennemies. ➤ **Unités affectées :** Escadrons de militants, Escadron lance-roquettes ➤ **Lieu de recherche :** Arche secrète
Système IEM	Ce dispositif IEM portable permet de désactiver les véhicules et les structures contenant des composants électromécaniques. ➤ **Unité affectée :** Buggy ➤ **Lieu de recherche :** Labo technique
Lames Bulldozer	Les lames bulldozer attaquent sauvagement l'infanterie lourde, y compris les exosoldats du GDI. Elles peuvent également nettoyer les champs de mines et faire office de blindage frontal. ➤ **Unité affectée :** Char Scorpion ➤ **Lieu de recherche :** Labo technique
Condensateurs laser	L'Obélisque de lumière de la Confrérie a inspiré ses scientifiques qui ont affiné son laser pour en faire une version portative. ➤ **Unités affectées :** Buggy, Avion patrouilleur Venom, Char Scorpion ➤ **Lieu de recherche :** Labo technique

Générateur de signature	L'avion patrouilleur Venom a été amélioré grâce à cette technologie qui paralyse les systèmes de radar ennemis et crée l'illusion que le Venom est une force imposante. ➤ **Unité affectée :** Venom ➤ **Lieu de recherche :** Labo technique
Unité au tiberium liquide	Les labos techniques du Nod permettent aux centrales voisines d'améliorer leur rendement grâce à l'unité au tiberium liquide. ➤ **Lieu de recherche :** Centrale ➤ **Requis :** Labo technique

CAPACITES DU NOD

Icône/Nom	Description
Demande de transport	Cette capacité permet aux unités de la Confrérie de faire appel à un transporteur qui les déplacera rapidement sur ou depuis le champ de bataille. ➤ **Unités affectées :** Escadron de militants, Escadron lance-roquettes, Saboteur, Fanatiques, Main Noire, Unité furtive, Commando, Moto d'attaque, Buggy, Char Scorpion ➤ **Requis :** Tour aérienne
Rafale IEM	On encourage les pilotes intrépides des buggies du Nod à réduire leur distance avec les véhicules ennemis et à les empêcher d'utiliser cette capacité. ➤ **Unité affectée :** Buggy
Charge explosive	Maîtrisant l'art de la démolition et de l'espionnage, les équipes furtives peuvent décimer les structures ennemies avec les charges explosives qu'elles dissimulent. ➤ **Unité affectée :** Equipe furtive
Planeur	Les unités furtives spécialement entraînées peuvent déployer un planeur pour se déplacer rapidement sur le champ de bataille. ➤ **Unité affectée :** Equipe furtive
Piège avancé	Placez des pièges dans les structures de garnison ou sur les ponts grâce à cette capacité. ➤ **Unité affectée :** Saboteur
Générateur de signature	Utilisez cette capacité pour qu'un seul Venom apparaisse sous la forme d'un groupe sur le radar ennemi. ➤ **Unité affectée :** Avion patrouilleur Venom
Attaque réflectrice	Les canons laser peuvent refléter leur rayon contre l'avion patrouilleur Venom pour atteindre des cibles inabordables autrement. ➤ **Unité affectée :** Canon laser
Technologie de réquisition	L'Avatar peut utiliser cette capacité et prendre le contrôle d'une moto d'attaque, d'un char lance-flammes, d'un tank furtif ou d'un canon laser. La capacité détruit ensuite l'unité réquisitionnée. ➤ **Unité affectée :** Avatar

SCRINS

L'homme n'est donc pas seul dans l'univers. L'arrivée brutale et sanglante des Scrins sur Terre en est la preuve. Mais, contrairement à nous, ces extraterrestres sont en quête de tiberium car cette substance semble avoir des vertus bienfaitrices sur les Scrins.

On ignore combien ils sont. En revanche, on constate que leur technologie est bien plus évoluée que la nôtre. De plus, elle paraît les protéger de l'environnement hostile qui nous entoure. Nous ignorons presque tout de leurs motivations mais, jusqu'à preuve du contraire, ils représentent une sérieuse menace.

UNITES DES SCRINS

INFANTERIE DES SCRINS

Toutes les unités d'infanterie des Scrins sont transportées par le **portail**.

Icône/Nom	Description
Buzzeurs	Les buzzeurs ressemblent à des nuées d'insectes volants capables de découper la chair et les blindages légers. Ils semblent dotés d'une sensibilité limitée.
Désintégrateurs	Ces créatures métalliques anéantissent les véhicules à l'aide d'un rayon aussi puissant qu'impitoyable. Lorsqu'elles sont abattues, elles explosent et endommagent les véhicules situés à proximité.
Assimilateur	Cet Alien, indétectable à l'arrêt, s'empare sans peine des structures ennemies. Il est également capable de réparer les structures des Scrins et de capturer des véhicules vaincus.
Troupes de choc	Les troupes de choc peuvent lancer des attaques violentes sur des zones fortement habitées. Ces soldats n'ont pas peur d'affronter des véhicules blindés. ➤ **Requis :** Centre névralgique, Chambre de stase ➤ **Optimisation :** Lanceurs de disques plasma, Dispositifs de téléportation
Maître	Le maître est capable de téléporter des troupes et de prendre le contrôle de ce qui l'entoure. Il apparaît au milieu des forces ennemies et s'empare de leurs véhicules, bâtiments et unités d'infanterie. ➤ **Requis :** Chambre de stase, Assembleur technologique ➤ **Capacités :** Téléportation

VEHICULES DES SCRINS

Tous les véhicules des Scrins sont transportés par la **sphère de téléportation**.

Icône/Nom	Description
Chercheur	Apparemment conçu pour l'exploration, ce véhicule léger est équipé de radars avancés, mais aussi de lanceurs de disques plasma.
Blindé armé	Ce véhicule bipède est équipé d'armes laser haute cadence capables de laminer l'infanterie et l'aviation.
Collecteur	Le collecteur absorbe le tiberium et le transporte vers l'extracteur. Quand il contient du tiberium, le collecteur peut se réparer automatiquement.
Char Dévoreur	Le char Dévoreur est armé de canons à protons longue portée et peut aussi consommer du tiberium pour alimenter son rayon. ➤ **Requis :** Centre névralgique
Corrupteur	Le corrupteur dépose une substance corrosive aux effets dévastateurs sur les structures et l'infanterie. Paradoxalement, cette substance semble doper les troupes alien. ➤ **Requis :** Centre névralgique
Tripode d'annihilation	Cet appareil destructeur est équipé de trois canons laser montés sur des tentacules articulés indépendantes. Ces jambes sont si puissantes qu'il peut détruire des véhicules rien qu'en marchant dessus. ➤ **Requis :** Assembleur technologique ➤ **Optimisation :** Générateur de champs de force
Explorateur	Obsédés par le tiberium, les Scrins envoient souvent leurs explorateurs imprimer leur présence dans des zones riches en tiberium. La récolte peut ainsi débuter.

AVIATION DES SCRINS

Tous les avions des Scrins sont transportés par le **stabilisateur de gravité**.

Icône/Nom	Description
Vaisseau drone	Cette énorme tour flottante atterrit et se déploie pour établir une base des Scrins. C'est l'équivalent du VCM.
Chasseur de tempête	Il s'agit d'un avion d'attaque rapide, équipé d'un canon plasma efficace contre les forces terrestres et aériennes.
Vaisseau de guerre Dévastateur	Le vaisseau de guerre Dévastateur peut infliger des dommages irréparables à tout ce qui se trouve à portée de ses positions de disques plasma Zeus, dont la puissance n'a d'égale que la portée. ➤ **Requis :** Assembleur technologique ➤ **Optimisation :** Générateur de champs de force
Porte-avions d'assaut planétaire	Ce grand vaisseau transporte une réserve d'unités aériennes guerrières permettant d'attaquer violemment les unités terrestres. L'unité d'assaut planétaire génère des tempêtes d'ions effroyables. ➤ **Capacité :** Tempête d'ions ➤ **Requis :** Emetteur de signaux ➤ **Optimisation :** Générateur de champs de force
Vaisseau-mère	Le vaisseau-mère des Scrins se déplace lentement. C'est une super-arme qui produit une onde d'énergie telle qu'elle désintègre sa cible et provoque une réaction en chaîne susceptible de raser une ville entière. ➤ **Requis :** Emetteur de signaux

STRUCTURES DES SCRINS

STRUCTURES DE PRODUCTION DES SCRINS

Icône/Nom	Description
Plateforme drone	La plateforme drone peut construire des bâtiments pour former une base. Elle active également le radar.
Réacteur	Source d'énergie principale des bases alien, le réacteur utilise les radiations de tiberium pour alimenter d'autres structures des Scrins.

Extracteur

L'extracteur recueille et conserve le tiberium récolté par les collecteurs alien. Accompagné d'un collecteur, il est incontournable pour que les Scrins puissent financer leurs efforts de guerre.

Portail

Transportez l'infanterie des Scrins grâce à un portail. Malheureusement, celui-ci n'est pas assez puissant pour permettre aux unités lourdes de passer.

- **Requis :** Réacteur

Sphère de téléportation

La sphère de téléportation génère un passage capable de téléporter les véhicules des Scrins. Elle comporte des drones qui réparent les véhicules situés dans son périmètre et peut également déployer des drones de reconstruction si le besoin s'en fait sentir.

- **Requis :** Réacteur, Extracteur

Centre névralgique

Indispensable pour les bases alien avancées, le centre névralgique peut tout aussi bien servir à communiquer avec les forces alien éloignées que faire appel au foudroiement pour protéger une base.

- **Requis :** Réacteur, Extracteur

Stabilisateur de gravité

Le stabilisateur de gravité contrôle les fluctuations gravitationnelles du corps planétaire sur lequel il est monté afin d'assurer une téléportation saine des vaisseaux spatiaux alien.

- **Requis :** Centre névralgique

Chambre de stase

La chambre de stase peut recevoir l'infanterie alien avancée telle que les troupes de choc et les maîtres. Elle peut également projeter un bouclier de stase sur n'importe quel point du champ de bataille.

- **Requis :** Centre névralgique, Portail

Assembleur technologique

L'assembleur technologique permet de produire les unités les plus fortes des Scrins, équipe les forces avec des améliorations et peut rendre les unités terrestres insensibles aux attaques pendant un laps de temps limité.

- **Requis :** Centre névralgique, Portail

Emetteur de signaux

L'émetteur de signaux est utilisé pour contacter un imposant vaisseau-mère des Scrins. Il peut aussi changer de fréquence pour ouvrir les galeries situées à proximité.

- **Requis :** Assembleur technologique

Fonderie

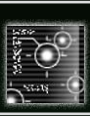
Une fonderie tient le rôle d'une plateforme drone puisqu'elle crée des structures et offre ainsi aux contremaîtres alien la possibilité de construire une base rapidement.

STRUCTURES DE SOUTIEN DES SCRINS

Icône/Nom	Description
Nids de buzzeurs	Un nid de buzzeurs comprend d'innombrables buzzeurs agressifs. S'ils sont détruits, le nid en conçoit d'autres sur-le-champ.
Accélérateur de croissance	Les Scrins sont les seuls à construire ces mystérieux accélérateurs de croissance qui augmentent la rentabilité de leurs champs de tiberium. ➤ **Requis :** Extracteur
Colonne foudroyante	La colonne foudroyante produit une tempête d'ions localisée qui escorte les vaisseaux alien. Elle peut transformer la tempête en un éclair capable d'endommager les avions, les véhicules et l'infanterie. ➤ **Requis :** Assembleur technologique
Canon photon	Les explosions de canons photon sont capables de détruire des véhicules terrestres. Les unités d'infanterie sont trop petites pour être directement visées. ➤ **Requis :** Portail
Position de missiles plasma	La position de missiles plasma lance des disques dévastateurs capables de détruire l'aviation ennemie. ➤ **Requis :** Centre névralgique
Générateur sismique	Les Scrins utilisent ce dispositif particulièrement dangereux pour ouvrir un point d'éclair sur le champ de bataille, par lequel ils éjectent dans l'espace intersidéral tout ce qui se trouve à proximité. ➤ **Requis :** Assembleur technologique

FORCES DE SOUTIEN DES SCRINS

Icône/Nom	Description
Drones de reconstruction	Les contremaîtres des Scrins s'entraînent pour fournir des drones de reconstruction aux forces nécessitant des réparations, même en plein combat. ➤ **Bâtiment d'activation :** Sphère de téléportation
Foudroiement	Les Scrins ont développé le foudroiement pour se défendre efficacement contre les types d'unités de combat les plus connus. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre névralgique

Essaim		Comme certaines situations nécessitent plus de buzzeurs que prévu, les contremaîtres alien se tiennent prêts à envoyer au combat un essaim complet en cas de besoin. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre névralgique
Radar pour vibrations		Le radar pour vibrations des Scrins est si puissant qu'il détecte instantanément les champs de tiberium, ainsi que les formes de vie, les structures et les véhicules contenant du tiberium. ➤ **Bâtiment d'activation :** Centre névralgique
Bouclier de stase		Tout ce qui est pris dans un bouclier de stase est temporairement désactivé (comme gelé dans le temps) et devient hermétique à toutes les attaques possibles. ➤ **Bâtiment d'activation :** Chambre de stase
Champ de phase		Le champ de phase rend les unités touchées difficiles à attaquer et incapables de combattre. Les contremaîtres alien utilisent ce pouvoir pour envoyer des forces derrière les défenses conventionnelles des bases. ➤ **Bâtiment d'activation :** Assembleur technologique
Trou de ver		Le trou de ver des Scrins crée un tunnel spatiotemporel que les forces militaires peuvent traverser en un instant. ➤ **Bâtiment d'activation :** Emetteur de signaux
Réaction sismique		L'arme la plus puissante des Scrins provoque un trou dans la structure spatiale. Celui-ci aspire tout ce qui l'entoure. ➤ **Bâtiment d'activation :** Générateur sismique
Vaisseau-mère		S'il n'est sans doute pas le seul vaisseau à accueillir le haut commandement des Scrins, le vaisseau-mère constitue une menace extrême dangereuse dont la puissance peut se révéler au combat si on fait appel à lui. ➤ **Bâtiment d'activation :** Emetteur de signaux

OPTIMISATIONS DES SCRINS

Icône/Nom		Description
Lanceurs de disques plasma		Normalement réservés aux divisions blindées, les lanceurs de disques plasma, capables de viser et de descendre les avions les plus rapides, peuvent également être adaptés pour équiper les fantassins les plus forts des Scrins. ➤ **Lieu de recherche :** Assembleur technologique ➤ **Unité affectée :** Troupes de choc
Dispositifs de téléportation		Les troupes de choc d'élite peuvent utiliser des dispositifs de téléportation pour passer instantanément d'un point à un autre du champ de bataille, au grand désarroi de leurs ennemis. ➤ **Lieu de recherche :** Assembleur technologique ➤ **Unité affectée :** Troupes de choc

Générateurs de champ de force	Les générateurs de champs de force produisent un bouclier d'énergie capable de résister temporairement à une force importante, y compris à une explosion IEM. ➤ **Lieu de recherche :** Assembleur technologique ➤ **Unités affectées :** Tripodes d'annihilation, Vaisseaux de guerre Dévastateur, Unités d'assaut planétaire
Unité de fusion	L'assembleur technologique des Scrins permet aux réacteurs et aux éléments associés de gagner en puissance via une unité de fusion. ➤ **Lieu de recherche :** Réacteur ➤ **Requis :** Assembleur technologique

CAPACITES DES SCRINS

Icône/Nom	Description
Téléportation	Le maître peut téléporter toutes les unités d'une zone en exploitant le tiberium qui l'entoure (dans un champ de tiberium ou un silo ennemi). ➤ **Unité affectée :** Maître
Rayon de conversion	Les chars Dévoreur peuvent dévorer du tiberium afin de charger leurs canons photon. Ils disposent ainsi d'une portée allongée et d'un pouvoir de bouclier. ➤ **Unité affectée :** Char Dévoreur
Tempête d'ions	L'unité d'assaut planétaire peut générer une tempête d'ions localisée qui a pour effet de renforcer les défenses de la plupart des avions alien de la zone concernée. ➤ **Unité affectée :** Unité d'assaut planétaire
Dispositif de manipulation	Le dispositif de manipulation offre au maître des Scrins la capacité de prendre instantanément le contrôle d'une cible, que ce soit un char, un avion ou même une usine de production entière. ➤ **Unité affectée :** Maître

UNITES NEUTRES ET BATIMENTS DE RECHERCHE

UNITES NEUTRES

Icône/Nom	Description
Rôdeur mutant	Les mutants rôdeurs sont des unités très puissantes et sauvages armées de mitrailleuses. Ils semblent s'épanouir dans le tiberium, contrairement à la plupart des êtres vivants.
Viscéroïdes	Abjects et dangereux, ces sous-produits de l'exposition au tiberium attaquent tout ce qui bouge et se régénèrent spontanément.

BATIMENTS DE RECHERCHE

Icône/Nom	Description
Réserve de tiberium	Capturez ce type de bâtiment pour obtenir un flux constant de ressources supplémentaires.
Point d'expansion	Capturez ce type de bâtiment pour obtenir un point de contrôle. Vous allez ainsi pouvoir placer des structures avancées.
Unité de renforts	Capturez ce type de bâtiment pour obtenir des unités additionnelles.
Centre souterrain	Capturez ce type de bâtiment pour accéder à toutes les entrées du complexe souterrain.
Entrée du complexe souterrain	Une fois que vous avez capturé le centre souterrain, plusieurs unités peuvent passer en même temps par toutes les entrées du complexe souterrain apparaissant sur la carte.

Centre de contrôle IEM		Capturez ce type de bâtiment pour pouvoir lancer des frappes IEM.
Taudis mutant		Capturez ce type de bâtiment pour recruter des rôdeurs mutants.
Tour défensive		Capturez ce type de bâtiment pour obtenir une tourelle stationnaire.
Silo de tiberium		Capturez ce type de bâtiment pour obtenir des ressources bonus uniques.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Vous pouvez charger des parties à partir du menu principal et les sauvegarder à partir du menu Pause. Dans le mode Campagne, votre partie est sauvegardée automatiquement après chaque mission victorieuse (des fichiers de sauvegarde automatique sont conservés pour chaque campagne).

- Pour charger une partie sauvegardée, choisissez CAMPAGNE dans le menu principal puis cliquez sur CONTINUER CAMPAGNE. Sélectionnez une partie sauvegardée dans la liste et cliquez sur CHARGER UNE PARTIE.
- Pour sauvegarder une partie en cours, appuyez sur **ECHAP** pour ouvrir le menu Pause, puis cliquez sur SAUVEGARDER. Sélectionnez une partie sauvegardée à écraser dans la liste puis cliquez sur SAUVEGARDER LA PARTIE.

DEPANNAGE

SUPPORT TECHNIQUE EN LIGNE

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de ce jeu, veuillez vous rendre sur notre support technique en ligne à l'adresse **http://www.electronicarts.fr**, rubrique Aide technique, pour consulter les dernières FAQ de dépannage et nous envoyer vos questions techniques.

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'EA Link, assurez-vous que le logiciel EA Link est en cours d'exécution, puis sélectionnez Aide en haut de la fenêtre EA Link pour accéder à la section Aide.

SUPPORT HORS LIGNE

Ce jeu inclut un fichier de support technique pour vous aider à résoudre vos éventuels problèmes. Le fichier de support technique se trouve dans le même dossier que celui du jeu. Vous pouvez également obtenir de l'aide via notre Service Consommateurs (voir la partie Service Consommateurs ci-dessous).

PROBLEMES D'EXECUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents.

  Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur **http://www.nvidia.fr** pour les localiser et les télécharger.

  Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur **http://ati.amd.com/support/driver-fr.html** pour les localiser et les télécharger.
- Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com/directx** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GENERALES DE DEPANNAGE

- Si vous possédez la **version disque** de ce jeu et que le menu de démarrage automatique n'apparaît pas automatiquement pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de démarrage automatique.
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu d'options du jeu. La réduction de la résolution de l'écran permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour des performances de jeu optimales, vous pouvez désactiver vos programmes antivirus ou les applications d'arrière-plan de Windows. Assurez-vous cependant de bien relancer vos programmes antivirus après avoir quitté le jeu.

JEU EN LIGNE AVEC UN ROUTEUR OU UN PARE-FEU

Vous trouverez ci-dessous les ports réseau requis pour jouer en ligne. Si vous utilisez un pare-feu (qu'il s'agisse du pare-feu logiciel de Windows ou d'un pare-feu matériel), vous devez permettre au jeu d'utiliser les ports d'entrée et de sortie suivants :

Type	Local	Distant
UDP	Tous	27900
TCP	Tous	29900
TCP	Tous	29901
TCP	Tous	6667
UDP	6500	27900
UDP	6500	Tous
TCP	Tous	28910
UDP	13139	13139
UDP	Tous	27900
TCP	Tous	28910

TRANSFERT DE PORTS

Si vous vous connectez à Internet par un routeur, l'activation du transfert de ports vous permettra de résoudre de nombreux problèmes de connexion réseau. Tous les routeurs possèdent des méthodes de transfert de ports différentes, mais les indications suivantes devraient déjà vous aider :

1. Accédez au panneau d'administration de votre routeur. La plupart des routeurs disposent d'une interface Web vous permettant de configurer le transfert de ports. Les conventions de nommage sont différentes pour chaque routeur, mais vous pouvez chercher des références telles que Transfert de ports, Services, Serveurs virtuels, Services entrants, Applications ou Jeu.
2. Vous devez ensuite créer de nouvelles règles pour transférer vers l'adresse IP de votre PC les numéros de ports indiqués ci-dessus. Vous pouvez trouver l'adresse IP de votre PC depuis le menu Démarrer de Windows. Cliquez sur DEMARRER > EXECUTER… puis tapez **cmd**. Cliquez sur OK.
3. A l'invite de commande, tapez **ipconfig** puis appuyez sur ENTREE. Vos paramètres réseau de base sont affichés avec votre adresse IP.

Voici un paramètre standard de transfert de port :
Port – 3658, **Protocole** – UDP, **Trafic** – Entrant, **Transféré vers** – (votre adresse IP – exemple : 192.168.1.3)

DMZ

De nombreux routeurs vous permettent de configurer votre PC en DMZ (zone démilitarisée). Avec le système DMZ, tous les ports entrants de votre routeur sont transférés vers votre PC. Vous pouvez ainsi résoudre les éventuels problèmes de connectivité, mais vous perdez les protections de sécurité offertes par votre routeur.
Pour plus d'informations sur les pare-feux, le transfert de ports et le système DMZ, rendez-vous sur notre support technique en ligne à l'adresse **http://www.electronicarts.fr**, rubrique Aide technique.

Remarque : si vous avez acheté ce jeu sur EA Link, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf**

Avertissement

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des modifications au logiciel décrit dans ce document à tout moment et sans notification préalable. Ce document et le logiciel décrit dans ce document sont protégés par les lois du copyright. Tous droits réservés. Ce document ou le logiciel décrit ne peut être, en tout ou partie, copié, reproduit, traduit ou réduit à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation écrite préalable d'Electronic Arts.

Garantie

Garantie limitée

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

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service Consommateurs Electronic Arts
TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.
Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider. Vous trouverez avec ce jeu un fichier d'assistance technique. Si vous avez déjà installé le jeu, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur Programmes> (ou, pour les utilisateurs de Windows XP Edition familiale, Tous les programmes>) Electronic Arts> (ou EA SPORTS>) et sélectionnez le dossier correspondant à votre jeu. Consultez le fichier d'assistance technique qui se trouve dans ce dossier avant de contacter le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Si vous n'avez pas encore installé le jeu, procédez comme suit :
Pour consulter le fichier d'assistance technique (sans installer le jeu) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur "Exécuter…"
3. Dans la boîte de dialogue, tapez D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm (si votre lecteur de disque est représenté par une autre lettre que D, veuillez indiquer la lettre correspondante) et cliquez sur "OK".

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire détaillée sur la boîte du jeu. Pour ce faire, utilisez dxdiag (l'outil de diagnostic intégré à DirectX), qui détecte la configuration de votre système et produit un rapport fournissant des informations détaillées. Le rapport dxdiag permettra au Service Consommateurs de résoudre votre problème de manière optimale.
Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur "Exécuter…". Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur "OK".
2. Cliquez sur "Enregistrer toutes les informations…" afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Pour plus d'informations concernant l'installation ou l'utilisation de ce jeu, rendez-vous sur electronicarts.fr et cliquez sur SUPPORT TECHNIQUE. Vous y trouverez une FAQ (foire aux questions) qui propose une synthèse des demandes d'informations les plus fréquemment soumises à notre Service Consommateurs.

Pour tout autre renseignement technique, vous pouvez contacter le Service Consommateurs au :

0890 560 560*
(0,15€/min depuis un poste fixe)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

En raison de la nature des problèmes rencontrés lors de l'utilisation des jeux PC, il est souvent bien plus simple et rapide de les résoudre à l'aide du support technique en ligne. Le Service Consommateurs ne propose pas de codes ou soluces. Si vous êtes bloqué dans un jeu, vous pouvez appeler notre Hintline.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter Ce mois-ci chez EA ! L'inscription est rapide et gratuite et vous permettra de connaître toutes les nouveautés en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux.
Rendez-vous donc sur le site :

www.electronicarts.fr

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts, consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

* Ces numéros sont uniquement accessibles depuis la France métropolitaine.

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo EA, Command & Conquer et Command & Conquer 3 Les guerres du Tiberium sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Ce produit comporte une technologie logicielle sous licence de GameSpy Industries, Inc. © 1999 -2007 GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. GameSpy et le logo « Powered by GameSpy » sont des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

WWF01605529MT