

# COMMAND & CONQUER™



MAC™ CD ROM

**Westwood**  
STUDIOS

ENGLISH • FRANCAIS • ESPAÑOL



# COMMAND & CONQUER

## TABLE DES MATIERES

Démarrage .....	33
Le jeu .....	36
Jeu multijoueurs .....	46
Annexe 1: Structures .....	48
Annexe 2: Unités .....	52
Annexe 3: Raccourcis Clavier .....	57
Problèmes techniques .....	59
Assistance technique .....	60

**Westwood**<sup>TM</sup>  
S T U D I O S





# **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

## **A LIRE AVANT L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience en voyant certains types de lumières clignotantes et autres éléments lumineux fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître même si le sujet n'a aucun antécédent médical, ou n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertiges, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, cessez immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

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

Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permettent les cordons de raccordement. Utilisez de préférence un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Pendant une partie, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Service clientèle et Assistance technique:

Si vous avez besoin d'assistance supplémentaire pour ce produit, appelez notre service technique (voir à la fin de ce manuel).

Command & Conquer est une marque déposée de Westwood Studios, Inc.

© Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés.

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises, Ltd.

## Configuration nécessaire

- Power Macintosh
- Système 7.5 (7.5.3 conseillé)
- 8 Mo de RAM (16 Mo conseillés)
- CD-ROM double vitesse minimum
- 30 Mo d'espace libre sur disque dur
- Moniteur couleur avec une résolution minimum de 640 x 480 en 256 couleurs
- Clavier étendu
- Souris

Pour les parties multijoueurs:

- Un modem 14.4 bauds (28.8 conseillé)
- Un gestionnaire IPX pour jouer sur réseau Local Area Network (LAN)

Pour jouer en face à face sur Internet:

- 16 Mo de RAM
- Un modem 28.8 bauds, ISDN ou une connexion directe Internet, par exemple FreePPP
- Un compte sur un serveur Internet et une adresse E-mail valide
- Open Transport v1.1 ou ultérieure

## Installation

Pour pouvoir jouer à *Command & Conquer*, vous devez installer le jeu sur votre disque dur.

- Placez un des CD de *Command & Conquer* dans votre lecteur de CD-ROM.
- Sélectionnez l'icône Installer pour installer *Command & Conquer* sur votre disque dur; un dossier et une icône *Command & Conquer* seront alors créés.
- Cliquez sur l'icône de *Command & Conquer* pour lancer le jeu. Vous devez utiliser un CD de *Command & Conquer* pour pouvoir jouer.
- Lorsque vous lancez *Command & Conquer* pour la première fois, vous verrez une superbe séquence d'introduction.

# DÉMARRAGE

## Introduction

*Command & Conquer* est LA référence en matière de jeu de stratégie militaire en temps réel. Dans cette toute nouvelle version, vous pourrez construire et contrôler des bâtiments, des unités et des véhicules dans des batailles à grande échelle. Avec *Command & Conquer*, vous pouvez affronter l'ordinateur ou défier d'autres joueurs dans une partie sur réseau, par modem, ou avec une liaison en série.

## Configuration de *Command & Conquer*

L'écran de configuration est affiché quand vous lancez *Command & Conquer*. Utilisez le pointeur de la souris pour sélectionner les options et les activer ou les désactiver (une croix indique si une option est activée ou non). Vous avez le choix entre les options suivantes:



Settings Screen

**Réduire le nombre d'images/seconde** (Allow Frame Skipping for speed): Permet d'améliorer les performances des systèmes trop lents.

**Quitter le Finder** (Quit the Finder) Pour libérer de la mémoire système et améliorer les performances du jeu.

**Fermer les autres applications** (Quit other applications) Pour fermer les applications actives qui mobilisent de la mémoire et pourraient ralentir le jeu.

**Compatible avec DOS version 1.07** Activez cette option si vous jouez avec un modem, en réseau ou en liaison série avec la version DOS de *Command & Conquer*.

**Pointeur non clignotant** (Flicker free cursor) Pour interrompre le clignotement du pointeur pendant une partie. Attention, cette option peut ralentir le jeu.

**Désactiver les changements de résolution** (Disable monitor resolution switching): Désactive les changements de résolution automatiques du jeu.

# DÉMARRAGE

**Touche pour les fonctions étendues de la souris** (Key code for extended mouse functions): Choisissez l'option Set et appuyez sur la touche à utiliser pour les fonctions spéciales de la souris dans le jeu. Cette touche a la même fonction que la touche *SPECIAL* avec un clic de souris.

**Numéro de Socket** Pour jouer sur un réseau local IPX (voir Partie Multijoueurs).

**Ne pas demander ensuite** (Don't ask again): Permet de ne plus activer l'écran de configuration à chaque lancement du jeu. Si vous devez relancer la configuration ultérieurement, maintenez la touche **Option** enfoncée pendant le lancement de *Command & Conquer* pour réactiver cet écran.

## Menu d'introduction



Menu d'introduction

Ce menu apparaît après l'écran de configuration, la séquence d'introduction, ou quand vous lancerez ultérieurement *Command & Conquer*. Ce menu d'introduction vous permet de choisir les options suivantes:

**COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE:** Mener une campagne de missions contre l'ordinateur (voir Jeu en solo).

**INTERNET** Jouer en face à face sur Internet (voir Jeux multijoueurs).

**CHARGER NOUVELLE MISSION:** Reprendre une mission sauvegardée.

**PARTIE MULTIJOUEURS:** Jeu à plusieurs joueurs sur réseau, par modem ou avec une liaison en série (voir Jeux multijoueurs).

**INTRODUCTION:** Revoir la séquence d'introduction.

**QUITTER LE JEU:** Revenir au bureau.



## Jeu en solo

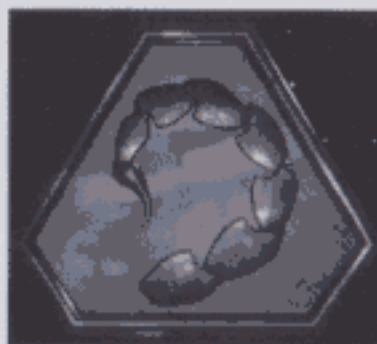
En mode 1 joueur, vous devez réussir des missions de plus en plus difficiles pour mener à la victoire le Groupement de Défense International (GDI) ou la Confrérie de Nod (NOD). Un briefing vidéo vous expliquera clairement vos objectifs. La plupart des missions comportent la construction d'une base, mais vous devrez dans certains cas vous contenter d'une poignée de soldats... Quelle que soit la situation, vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Dans certaines missions, vous verrez des unités alliées sur lesquelles vous n'aurez aucun contrôle (c'est le cas des aviso-torpilleurs et des hovercrafts).

## Choix de votre camp

Avant de vous lancer dans une partie en solo, vous devez choisir votre camp. Les forces du GDI ont pour objectif le maintien de la paix, alors que la Confrérie de Nod est une organisation terroriste. Chaque armée a ses méthodes, mais aussi certaines unités et structures qui lui sont propres. Pour choisir votre camp, cliquez simplement sur le logo correspondant.



GDI



Nod

## Le score

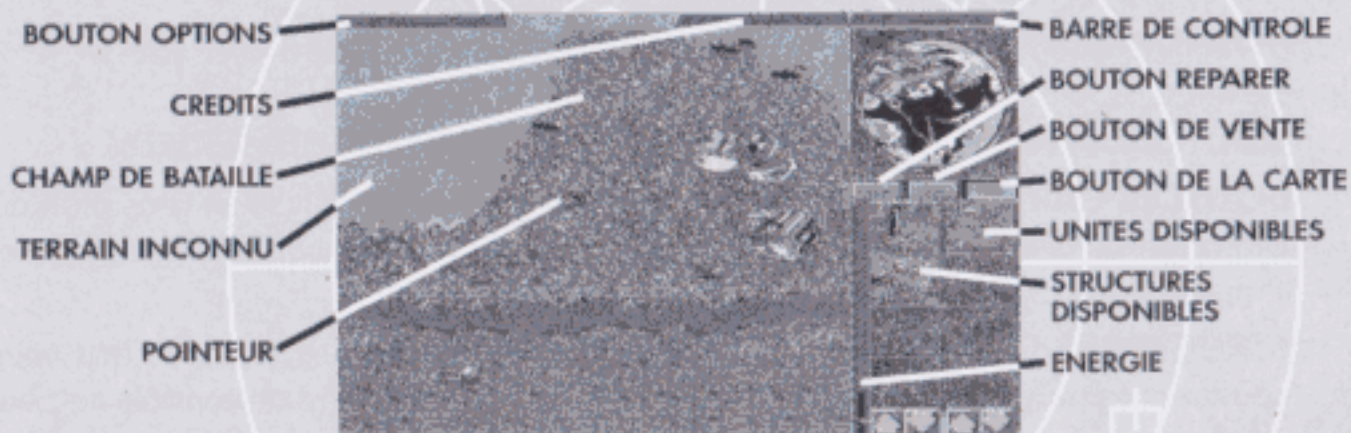
A chaque fin de chaque mission du GDI ou du NOD, l'écran des scores est affiché. Votre performance sera évaluée selon plusieurs critères: temps total de la mission, crédits par rapport à la somme initiale, nombre d'unités et de structures perdues et construites. Vous verrez aussi la liste des 7 meilleurs scores dans chaque mission. Si vous battez un de ces records, vous pourrez entrer votre nom (vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de 10 chiffres ou lettres).

## La carte des missions

Cette carte n'est visible que lorsqu'une mission est achevée et que votre score a été affiché. Choisissez votre prochaine mission sur cette carte (vous n'aurez pas toujours de choix).



## L'écran de jeu



**CHAMP DE BATAILLE** C'est là que se déroule l'action, mais la plupart des zones de mission sont trop grandes pour tenir dans la fenêtre de jeu, et vous devrez donc faire défiler la carte avec la souris pour avoir une vision globale des événements (voir DEFILEMENT DE LA CARTE).

**TERRAIN INCONNU** Au début d'une mission, une partie de la carte est noire. Ces zones inexplorées apparaissent progressivement quand vos unités les découvrent. Pour votre sécurité, vous devez donc explorer les zones inconnues avant de développer votre base, si possible. Mais restez sur vos gardes quand vous envoyez vos unités en reconnaissance: vous ne savez jamais quels dangers peuvent les guetter en terrain inconnu.

**BOUTON OPTIONS** Ce bouton met le jeu en pause et permet d'activer le menu des Options (voir OPTIONS).

**CREDITS** Permet de connaître l'état de vos finances.

**BARRE D'ICONES** Permet d'ouvrir ou de fermer la barre de contrôle (la touche de tabulation du clavier a la même fonction).

**POINTEUR** Le pointeur de la souris est généralement une flèche, mais il peut changer de forme en fonction de son utilisation.

**SITUATION** Cette zone contient le logo de votre camp (GDI ou NOD) et un écran radar, si vous disposez d'un Centre de communications opérationnel.

**BARRE D'ENERGIE** La barre verticale indique la quantité d'énergie dont vous disposez. Si elle est verte, votre base produit suffisamment d'énergie pour alimenter toutes ses structures. Par contre, si elle est rouge ou jaune, elle consomme plus d'énergie qu'elle n'en produit. La ligne bleue indique l'énergie nécessaire pour votre base. Si cette énergie est insuffisante, la construction des unités et des structures



prendra plus longtemps, et les structures évoluées comme les Centres de communications cesseront de fonctionner.

**BOUTON REPARER** Active le mode Réparations (voir REPARATION DES STRUCTURES).

**BOUTON VENDRE** Active le mode Vente (voir VENTE DES STRUCTURES).

**BOUTON CARTE** Permet de passer d'une vue globale à une vue en gros plan du champ de bataille. Vous pouvez également maintenir la touche SPECIAL enfoncée et cliquer sur la carte pour passer d'un mode à l'autre.

**STRUCTURES DISPONIBLES** Ces icônes correspondent aux structures que vous pouvez construire (si vous avez les crédits nécessaires). La barre de contrôle ne peut afficher que 4 structures ou unités en même temps. Cliquez sur les flèches affichées sous les icônes de construction pour faire défiler les autres options disponibles (voir CONSTRUCTION DE VOTRE BASE).

**UNITES DISPONIBLES** Ces icônes correspondent aux unités que vous pouvez construire (si vous avez assez de crédits). Pour connaître le coût de la construction d'une unité ou d'une structure, placez le pointeur de la souris sur l'icône correspondante (voir CONSTRUCTION DE VOTRE BASE).

## Défilement de la carte

Pour avoir une vue plus large du champ de bataille, utilisez la souris pour faire défiler la carte dans la direction souhaitée. Le pointeur prendra la forme d'une flèche blanche si c'est possible. Si vous avez atteint les limites de la carte, la flèche sera barrée en rouge.

## Contrôle de vos unités

Le pointeur de Sélection apparaît quand il est placé sur une unité qui peut être sélectionnée.

- Cliquez avec la souris pour sélectionner l'unité: un cadre l'entourera et indiquera son état général.



Pointeur de  
Sélection



Pointeur de  
Visée



Pointeur de  
Mouvement

Une fois que vous avez sélectionné une unité, vous pouvez lui donner les ordres suivants:

**DEPLACEMENT** Le pointeur de Mouvement est activé si vous le placez sur une zone libre ou inconnue du champ de bataille. Il vous suffit ensuite de cliquer sur le point de destination de l'unité sélectionnée. Si vous ne pouvez pas envoyer une unité dans cette zone, le pointeur de Mouvement sera barré en rouge.

**VISEE** Le pointeur de visée apparaît si vous le placez sur une unité ou une structure ennemie. Cliquez sur la cible choisie pour ordonner aux unités sélectionnées d'avancer vers elle et de l'attaquer (ce pointeur a une fonction différente pour les Collecteurs, et leur indique de récolter le Tibérium).

**GROUPES D'UNITES** Vous pouvez regrouper plusieurs unités pour former une force d'intervention plus puissante.

- Pour regrouper plusieurs unités, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez-la: vous verrez un cadre blanc sur l'écran. Agrandissez ce cadre jusqu'à ce qu'il englobe toutes les unités à regrouper. Relâchez ensuite le bouton de la souris pour sélectionner toutes les unités qui se trouvent dans le cadre. Le commando ainsi formé attendra ensuite vos ordres, et vous pourrez le déplacer comme s'il s'agissait d'une seule unité.

## AJOUT D'UNITES A UN GROUPE

- Maintenez la touche MAJ enfoncée et cliquez sur l'unité à ajouter au groupe sélectionné.

## ANNULER LA SELECTION D'UNITES

- Pour annuler une sélection, maintenez la touche SPECIAL enfoncée et cliquez sur les unités concernées. Vous pouvez également utiliser la touche des fonctions spéciales de la souris (définie dans l'écran de configuration du jeu).

## Construction de votre base

Pour pouvoir construire des unités et des véhicules, vous aurez besoin de certaines structures. Pour construire ces structures, un Chantier de construction sera indispensable (ainsi que les crédits et l'énergie nécessaires). Dans certaines missions, vous disposerez d'un Chantier de construction ou d'un Véhicule de Construction Mobile (VCM), et vous pourrez déployer dans un site adéquat pour le transformer en Chantier de construction.



Le VCM peut être déplacé sur le champ de bataille comme n'importe quelle autre unité. Si le VCM sélectionné dispose de l'espace nécessaire pour être déployé (assez loin de tout obstacle naturel, d'une unité ou d'une structure), le pointeur de Déploiement sera affiché. Si ce pointeur est barré en rouge, vous ne pourrez pas déployer le VCM et vous devrez trouver un meilleur emplacement.



Pointeur de  
Déploiement

Lorsque votre Chantier de construction sera opérationnel, la barre de contrôle sera affichée et indiquera vos nouvelles options de construction.

## Construction de Structures

Vous ne pouvez construire qu'une seule structure à la fois, mais l'implantation de nouvelles structures vous donnera accès à des technologies plus évoluées, et de nouvelles options de construction seront alors disponibles (voir les annexes 1 et 2, STRUCTURES et UNITES).

Pour construire une structure, sélectionnez l'icône correspondante dans la barre de contrôles. Les autres options seront affichées en grisé. Le temps de construction sera indiqué sur l'icône, et son coût sera déduit de vos crédits (si vous n'avez pas les fonds nécessaires, la construction sera automatiquement suspendue). Lorsque la construction est terminée, le mot "PRET" est affiché sur l'icône de la structure.

## SUSPENDRE ET ANNULER UNE CONSTRUCTION

- Maintenez la touche SPECIAL enfoncée et cliquez sur l'icône de la construction que vous voulez suspendre. Le mot ATTENTE sera alors affiché sur cette icône. Pour reprendre la construction, cliquez sur l'icône en ATTENTE. Pour annuler la construction (et récupérer les crédits correspondants), maintenez la touche SPECIAL enfoncée et cliquez sur l'icône de construction (qui doit indiquer ATTENTE ou PRET). Vous pouvez également utiliser la touche des fonctions spéciales de la souris (définie dans l'écran de configuration du jeu).

## Implantation de structures



Cliquez sur l'icône indiquant 'PRET' et placez le pointeur sur la carte. Une empreinte de la structure sera affichée pour vous donner une idée de sa taille et de sa forme. Elle doit être entièrement blanche, les parties affichées en rouge indiquant que l'implantation est gênée par un accident de terrain, un obstacle naturel, une unité, etc. Une nouvelle structure ne peut pas être construite sur une falaise, dans les arbres ou dans les montagnes, et doit impérativement être installée à proximité d'une structure existante. Remarque: vous ne pourrez pas construire une nouvelle structure tant que la construction ou l'implantation de la précédente ne sont pas terminées.

### ANNULER L'IMPLANTATION D'UNE STRUCTURE

- Appuyez sur la touche SPECIAL et cliquez n'importe où sur la carte. Vous pouvez également utiliser la touche des fonctions spéciales de la souris (définie dans l'écran de configuration du jeu).

### Création des unités

Les unités sont créées de la même manière que les structures. Il suffit de choisir une icône dans la liste des UNITES DISPONIBLES. Vous ne pouvez créer qu'un seul type d'unité à la fois: infanterie, avions ou véhicules.

Pour accélérer la création de vos unités, vous devez augmenter le nombre de structures correspondantes. Si vous construisez plusieurs Casernes (ou Mains de Nod), vos unités seront créées et entraînées plus rapidement. Vous pouvez également choisir la Caserne (ou la Main de Nod) dont sortiront vos unités, si vous en avez construit plusieurs. Cliquez sur la caserne de votre choix pour afficher la mention 'PRINCIPALE', et cliquez une seconde fois pour en faire le site principal de création de vos unités.





## État des unités et des structures

Lorsque vous sélectionnez une structure ou une unité, son état général est affiché. La barre au dessus de l'unité ou de la structure évolue en fonction des dégâts qu'elle subit. Si la structure ou l'unité est en bon état, la barre est verte. Une barre jaune indique un état général moyen, et si elle est rouge, la destruction de l'unité ou de la structure est proche. Plus l'état des structures ou des unités est grave, moins elle seront efficaces. Les structures et les véhicules peuvent être réparés (voir REPARATIONS DES STRUCTURES), mais vous ne pourrez pas soigner vos soldats. Par contre, vous pouvez repérer les unités ou les structures ennemies les plus affaiblies par les combats en les sélectionnant individuellement. Cette option est très pratique pour trouver les points faibles de l'ennemi.

Quand vous sélectionnez certaines unités (VBT, Collecteurs, Orcas, Apaches, Chinooks, Raffineries et Silos), de petites cases apparaîtront à la base de l'icône de l'unité. Ces cases correspondent à la cargaison de l'unité ou au stock de la structure (unités transportées, munitions ou Tibérium).

## Le Tibérium

Les cristaux verts qui sortent du sol sont des cristaux de Tibérium. Il s'agit d'un minéral de très grande valeur qui vous permettra, une fois traité, d'obtenir des crédits. Attention: le Tibérium est très toxique, et vos unités ne doivent pas être exposées trop longtemps à son contact.

## RECOLTE ET TRAITEMENT DU TIBERIUM

Pour exploiter le Tibérium, vous aurez besoin d'un Collecteur pour sa récolte, et d'une Raffinerie pour son traitement. Chaque raffinerie est fournie avec un Collecteur. Quand vous construisez une raffinerie, son Collecteur se mettra automatiquement à la recherche de gisements de Tibérium pour le récolter.

Le Collecteur poursuivra sa récolte tant que ses soutes ne sont pas pleines, et tant qu'il y aura du Tibérium dans la zone de récolte. Il reviendra ensuite vers la Raffinerie pour décharger sa cargaison avant de repartir. Un Collecteur repartira toujours vers le même champ de Tibérium tant qu'il ne sera pas épuisé.

Pour interrompre la récolte d'un Collecteur, vous devez le sélectionner et lui fixer un nouvel objectif. Si vous envoyez un Collecteur vers une nouvelle destination sans lui



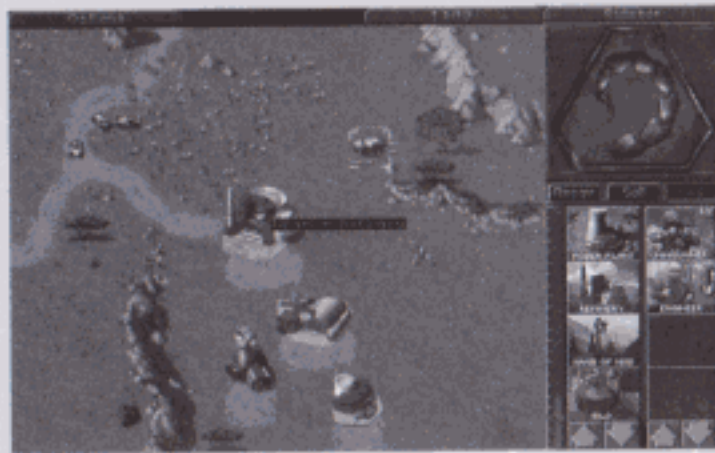
indiquer où il doit récolter le Tibérium, le processus de récolte automatique sera interrompu.

Vous pouvez construire des Collecteurs si vous disposez d'une Usine d'armement ou d'une Base aérienne. Quand un nouveau Collecteur est construit, vous devez lui indiquer un lieu de récolte (c'est seulement plus tard qu'elle deviendra automatique). Remarque: vos Collecteurs risquent de se gêner mutuellement pour décharger leur cargaison dans les Raffineries quand ils récoltent automatiquement le Tibérium.

N'oubliez pas également que l'intelligence artificielle des Collecteurs est limitée, et qu'ils ont souvent tendance à s'enfoncer en territoire ennemi quand ils cherchent du Tibérium.

## Structures pouvant recevoir des unités

Certaines unités peuvent utiliser des structures spécifiques, ou être chargées à bord de transports. De même, vos véhicules devront éventuellement être réparés dans un Centre de réparations. Le "pointeur d'entrée" sera alors activé pour vous indiquer que l'unité sélectionnée peut être chargée dans un transport ou utiliser une structure (un Collecteur peut par exemple décharger dans une Raffinerie, l'infanterie peut être transportée en VBT, etc.). Si un transport sélectionné contient des unités, le pointeur de déploiement sera activé pour vous indiquer que des troupes sont à bord et peuvent être déchargées.



Pointeur d'entrée





## Réparations des structures

Pour que vos structures soient efficaces, vous devez les maintenir en parfait état de fonctionnement (notamment les Centrales électriques). Cliquez sur le bouton REPAR. dans la barre de contrôle pour activer le mode "Réparations". Le pointeur prendra alors la forme d'une clef plate: cliquez avec cette clef sur la (ou les) structure(s) à réparer. La clef clignotera tant que les réparations sont en cours.

Les réparations prennent un certain temps et coûtent cher (leur prix est automatiquement déduit de vos crédits). Si vous avez les fonds nécessaires, elles se poursuivront jusqu'à la rénovation complète de la structure. Mais si vous manquez de crédits, elles seront interrompues. Pour suspendre volontairement les réparations d'une structure, sélectionnez-la à nouveau pendant qu'elle sont en cours.

Pour désactiver le mode Réparations, cliquez une nouvelle fois sur le bouton REPAR. Vous pouvez aussi maintenir la touche SPECIAL enfoncée en cliquant sur un endroit non occupé de la carte.



## Vente des structures

Si vos crédits baissent dangereusement, il est préférable de vous débarrasser des structures qui ne sont pas vraiment indispensables. Cliquez sur le bouton VENDRE dans la barre de contrôle pour activer ce mode. Le pointeur prendra alors la forme d'un "\$": cliquez avec ce pointeur sur la structure que vous désirez vendre. Votre compte sera crédité de la moitié du coût de construction initial. Vous pouvez, de la même manière, récupérer 50% du coût initial des véhicules, mais ils devront se trouver dans un Centre de réparations pour pouvoir être revendus. Les unités d'infanterie ne peuvent pas être revendues.

Pour désactiver le mode Vente, cliquez une nouvelle fois sur le bouton VENDRE, ou maintenez la touche SPECIAL enfoncée en cliquant sur une zone inoccupée de la carte. Vous pouvez également utiliser la touche des fonctions spéciales de la souris (définie dans l'écran de configuration).



## Capture des structures ennemies

La plupart des structures ennemies peuvent être capturées (à l'exception des installations défensives) grâce aux Ingénieurs. Sélectionnez l'unité d'ingénieurs, puis la structure à capturer (le pointeur d'entrée doit être affiché pour indiquer que la capture est possible). Si vous capturez une structure, elle fera ensuite partie de votre base et vous pourrez l'utiliser pour construire d'autres structures ou d'autres unités. Si vous capturez une raffinerie, il est préférable de le faire quand son Collecteur est en train de décharger sa cargaison pour le capturer en même temps.

## Options

Ces options permettent de sauvegarder et de recharger une partie, et de modifier certains paramètres du jeu.

- Appuyez sur la touche ECHAP ou sur la barre d'espace, ou cliquez sur l'onglet Options pour activer le menu des options et mettre le jeu en pause.

Les options suivantes sont disponibles:

**CHARGER MISSION** Permet de recharger une mission sauvegardée (pendant le jeu, vous pouvez également maintenir la touche SPECIAL enfoncée en appuyant sur la touche O).

**SAUVEGARDER MISSION** Permet de sauvegarder la partie en cours (pendant le jeu, vous pouvez également maintenir la touche SPECIAL enfoncée en appuyant sur la touche S).

**EFFACER MISSION** Choisissez la sauvegarde à effacer et cliquez sur le bouton EFFACER.

**QUITTER LE JEU** Permet de revenir au Menu d'introduction.

**CONTROLES** Permet d'activer le menu des Contrôles du jeu (voir CONTROLES DU JEU).

**REPRENDRE** Permet de revenir à la partie en cours.

**REVOIR** Permet de revoir le briefing de la mission sous forme de texte. Vous pouvez aussi revoir la séquence vidéo en cliquant sur VIDEO.

## Contrôles de jeu

La plupart des options ci-dessous peuvent être modifiées en cliquant sur des barres ou des curseurs de contrôle. Pour réduire un niveau ou annuler une option, déplacez le curseur correspondant vers la gauche. Pour augmenter un niveau ou activer une option, déplacez le curseur vers la droite.

**MENU OPTIONS** Permet de revenir à l'écran précédent. Les options disponibles sont:

**VITESSE DU JEU** Permet de modifier la vitesse générale du jeu.

**VITESSE DE DEFILEMENT** Permet de ralentir ou accélérer la vitesse de défilement de la carte.

**AFFICHAGE** Permet d'activer l'écran des paramètres d'affichage et de régler la luminosité, la couleur, le contraste et la teinte des graphismes. Cliquez sur l'option PAR DEFAUT pour revenir aux paramètres d'affichage par défaut du jeu.

**SON** Permet d'activer l'écran de paramétrage du son et de régler le volume de la musique et des effets sonores. Cet écran vous permet également de choisir le titre musical qui accompagnera le jeu.



## Jeu Multijoueurs

Pour vous lancer dans une guerre mondiale avec au moins 2 joueurs, choisissez l'option Jeu sur Internet ou Jeu multijoueurs dans le Menu d'introduction.

Dans chaque partie multijoueurs, vous devrez indiquer votre nom, votre camp et votre couleur. Vous pourrez aussi communiquer avec les autres joueurs avec l'option Envoyer Message.

Dans un jeu multijoueurs, c'est le joueur "hôte" qui lance la partie, choisit le scénario, et définit les options suivantes:

**Crédits de départ** Pour chaque joueur, choisissez un chiffre entre 0 et 10 000.

**Nombre d'unités** Nombre d'unités dont disposera chaque joueur au début de la partie. Choisissez un chiffre entre 0 et 12, ou entre 1 et 50 si la construction d'une base est interdite pendant la partie.

**Niveau technique** Choisissez le niveau technologique (de 1 à 10), qui influe directement sur le nombre d'options de construction disponibles.

**Bases** Autorise ou interdit la construction de bases.

**Caisses** Active ou désactive les caisses de bonus sur le champ de bataille. Elles peuvent contenir de très bonnes (crédits), mais aussi de très mauvaises (bombes) surprises.

**Tibérium** Active ou désactive la croissance continue du Tibérium après sa récolte.

**Joueurs I.A** Active ou désactive la présence de joueurs gérés par l'ordinateur.

L'hôte de la partie a également la possibilité de refuser un joueur.

## Jeu sur Internet

Choisissez Jeu sur **Internet** dans le menu d'introduction. *Command & Conquer* essaiera de se connecter directement sur le serveur de votre fournisseur Internet si votre système est correctement configuré.

## Westwood Chat

Dans le menu d'introduction, sélectionnez Jeu sur **Internet**. Si vous avez déjà enregistré votre exemplaire de *Command & Conquer* auprès de Westwood Studios et demandé un numéro de compte Westwood Chat, une fenêtre Westwood Chat sera affichée pour vous demander votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Si vous n'êtes pas encore inscrit, vous serez guidé pour votre enregistrement. Une fois que vous serez inscrit et que vous aurez un nom d'utilisateur, vous recevrez votre mot de passe Westwood Chat en quelques minutes via e-mail.

Dans la fenêtre Westwood Chat, vous pourrez vous joindre à plusieurs conférences et discuter de *Command & Conquer* ou d'autres sujets avec des joueurs du monde entier. Vous pourrez également lancer une nouvelle partie en tant qu'hôte, ou rejoindre une partie de *Command & Conquer* qui va commencer.

## Jeu sur réseau Local IPX

Dans le menu d'introduction, choisissez **Jeu multijoueurs**, puis **Réseau**. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur un réseau local utilisant le protocole IPX. Vous devez avoir chargé et configuré les gestionnaires IPX pour pouvoir jouer en réseau. *Command & Conquer* fonctionne mieux si tous les joueurs sont connectés sur le même réseau local, sans routeurs ni passerelles intermédiaires, pour que les paquets de données IPX puissent être échangés directement entre les systèmes. De cette manière, vous réduirez également au minimum les temps de chargement des autres éléments du réseau.

*Command & Conquer* supporte un nombre illimité de parties par socket. Le numéro de socket par défaut est 8813 (hexadécimal). En principe, les autres applications ne peuvent pas utiliser ce numéro.

**ALLIANCES** Si vous formez des alliances avec d'autres joueurs, vos unités ne s'attaqueront pas mutuellement. Les alliances sont utiles si plusieurs joueurs ont des compétences complémentaires. Mais méfiez-vous de ceux qui n'hésitent pas à rompre les alliances à leur avantage!

- Sélectionnez une unité ou une structure appartenant à l'ennemi avec qui vous souhaitez conclure une alliance. Appuyez ensuite sur la touche A pour conclure (ou rompre) une alliance avec l'autre joueur. N'oubliez pas que les deux joueurs doivent conclure une alliance avec l'autre camp.

**ENVOI DE MESSAGES** Permet de communiquer avec les autres joueurs.

- Appuyez sur les touches F1, F2 ou F3 (en fonction du nombre de joueurs) pour voir le nom d'un utilisateur. Vous pouvez ensuite entrer votre message. La touche F4 permet d'envoyer un message à tous les joueurs.
- Pour envoyer votre message, appuyez sur la touche Entrée.

## Jeu via Modem

Dans le menu d'introduction, choisissez **Jeu multijoueurs** puis **Modem/Série**. Quand vous utilisez un modem pour jouer en face à face, assurez-vous d'avoir bien désactivé le signal d'appel si cette fonction est active sur votre ligne téléphonique. De cette manière, les appels extérieurs ne pourront pas perturber votre connexion. Une fois votre partie de C&C terminée, vous pourrez réactiver le signal d'appel. Les problèmes et les pertes de connexion qui peuvent survenir pendant une partie sont souvent provoqués par des interférences sur la ligne téléphonique. *Command & Conquer* tolère assez bien les lignes bruyantes, mais une vitesse de transmission trop élevée (bauds) peut également affecter la connexion.

## Liaison en série

Il est possible de jouer en reliant deux ordinateurs distants de moins de 10 mètres par un câble de liaison en série. Vous en trouverez chez tous les bons revendeurs. Dans le menu d'introduction, choisissez **Jeu multijoueurs**, puis **Modem/Série** et **Liaison Série**.



# ANNEXE 1 : STRUCTURES

Voici un bref résumé des structures disponibles. Leur taille, leur blindage et leurs besoins en énergie sont variables.

## HIERARCHIE DES STRUCTURES DU GDI

STRUCTURE

CONSTRUIT: PERMET LA CONSTRUCTION DE:



CHANTIER DE CONSTRUCTION



MUR DE BETON



CLOTURE GRILLAGE



SACS DE SABLE



CENTRALE ELECTRIQUE



CENTRALE ELECTRIQUE



CASERNE



CENTRALE ELECTRIQUE AVANCEE



CENTRE DE REPARATIONS



RAFFINERIE



CASERNE



TOUR DE GARDE



HELIPORT



RAFFINERIE



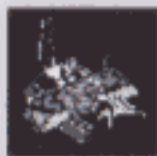
CENTRE DE COMMUNICATIONS



USINE D'ARMEMENT



SILO



CENTRE DE COMMUNICATIONS



CENTRE DE COMMUNICATIONS AVANCEE



TOUR DE GARDE AVANCEE

### Jeu Multijoueurs

STRUCTURE	NIVEAU TECHNIQUE
Chantier de construction	1
Centrale électrique	1
Caserne	1
Raffinerie	1
Silo	1
Sacs de sable	2
Tour de garde	2
Usine d'armement	2
Centre de communications	2
Tour de garde avancée	4
Cloture grillagée	5
Centrale électrique Avancée	5
Centre de réparations	5
Héliport	6
Mur de béton	7
Centre de com. avancé	7

# ANNEXE 1 : STRUCTURES

## HIERARCHIE DES STRUCTURES DU NOD

STRUCTURE

CONSTRUIT: PERMET LA CONSTRUCTION DE:



CHANTIER DE CONSTRUCTION



MUR DE BETON



CLOTURE GRILLAGE



SACS DE SABLE



CENTRALE ELECTRIQUE



CENTRALE ELECTRIQUE



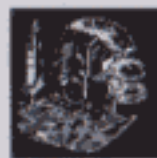
MAIN DE NOD



CENTRALE ELECTRIQUE



CENTRE DE REPARATIONS



RAFFINERIE



MAIN DE NOD



MISSILES SAM



TOURELLE



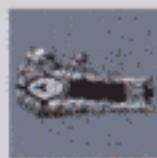
HELIPORT



RAFFINERIE



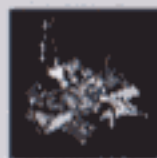
CENTRE DE COMMUNICATIONS



BASE AERIENNE



SILLO



CENTRE DE COMMUNICATIONS



OBELISQUE DE LUMIERE



TEMPLE DE NOD

### Jeu Multijoueurs

STRUCTURE	NIVEAU TECHNIQUE
Chantier de construction	1
Centrale électrique	1
Main de Nod	1
Raffinerie	1
Silo	1
Sacs de sable	2
Tourelle	2
Centre de communications	2
Base aérienne	2
Obélisque de lumière	4
Cloture grillagée	5
Centre de réparations	5
Centrale électrique Avancée	5
Missiles Sam	6
Héliport	6
Mur de béton	7
Temple de Nod	7

220

240



## Structures

**CHANTIER DE CONSTRUCTION** (GDI, NOD) Élément essentiel pour l'installation d'une base. Un Chantier de construction est implanté grâce à un Véhicule de Construction Mobile (VCM). C'est la seule structure permettant de construire d'autres structures (voir CONSTRUCTION DE VOTRE BASE).

**CENTRALE ELECTRIQUE** (GDI, NOD) La quantité d'énergie qu'elle produit est directement liée à son état général. Vous devez donc les réparer dès qu'elles sont endommagées.

**CENTRALE ELECTRIQUE AVANCEE** (GDI, NOD) Cette centrale est identique à la précédente, mais produit deux fois plus d'énergie.

**RAFFINERIE** (GDI, NOD) Elle traite le Tibérium et génère des crédits (stock maximum: 1000 crédits). Chaque raffinerie est fournie avec un Collecteur (voir TIBERIUM).

**SILO** (GDI, NOD) Si votre raffinerie ne peut plus stocker de Tibérium, l'excédent sera perdu, ainsi que les crédits correspondants. Un silo permet de stocker 1500 crédits de Tibérium.

**CASERNE** (GDI), **MAIN DE NOD** (NOD) Ces 2 structures permettent de créer et d'entraîner les unités d'infanterie.

**USINE D'ARMEMENT** (GDI), **BASE AERIENNE** (NOD) Ces 2 structures fournissent des véhicules (les unités du NOD sont acheminées par avion vers la Base aérienne, il leur faut donc un peu plus de temps pour arriver).

**HELIPORT** (GDI, NOD) Permet de construire et de réarmer les avions et les hélicoptères. Tous les héliports sont fournis avec une unité aérienne de combat.

**CENTRE DE COMMUNICATIONS** (GDI, NOD) Si votre énergie est suffisante, ce centre vous permet de voir l'ensemble du champ de bataille. Avec ce radar, vous pourrez voir les accidents de terrain, les unités, les structures et les champs de Tibérium. Le radar permet aussi plus facilement de changer de vue sur la carte, de sélectionner des unités, leur destination et leur cible, etc.

**CENTRE DE REPARATIONS** (GDI, NOD) Vous ne pourrez réparer les véhicules endommagés que dans ces centres. Le coût des réparations sera déduit de votre compte (elles s'arrêteront automatiquement si vous n'avez plus de crédits).

**CENTRE DE COMMUNICATIONS AVANCE** (GDI) Cette structure consomme beaucoup d'énergie, mais elle vous permet d'avoir une meilleure vision sur l'écran radar, et de disposer d'un satellite armé d'un canon à ions (une icône apparaît dans ce cas sous les unités, sélectionnez-la et choisissez la cible pour tirer). N'oubliez pas que le canon à ions a besoin de temps pour se recharger.

# ANNEXE 1 : STRUCTURES

**TEMPLE DE NOD (NOD)** Equipé d'un puissant radar, cette structure coûte très cher et consomme énormément d'énergie, mais elle vous donne accès à l'arme nucléaire (mais dont le temps de recharge est très long).

## Défenses

Les structures défensives consomment de l'énergie, à quelques exceptions près.

**SACS DE SABLE (GDI, NOD)** Barrière à l'efficacité limitée, mais qui n'est vulnérable qu'aux armes explosives.

**CLOTURE GRILLAGEE (NOD)** Légèrement plus résistantes que les sacs de sable, ces clôtures sont également vulnérables aux armes explosives.

**MUR DE BETON (GDI, NOD)** Protection solide, mais qui ne résiste pas à de nombreuses explosions.

**TOUR DE GARDE (GDI)** Cette tour est armée d'une puissante mitrailleuse. Elle est particulièrement efficace contre l'infanterie, et permet de repérer les tanks furtifs dans ses environs immédiats.

**TOURELLE (NOD)** La puissance de feu de cette tourelle est équivalente à celle d'un tank moyen, et elle reste toujours active.

**MISSILES SAM (NOD)** Ce lance-missiles est très efficace mais vulnérable lorsqu'il émerge du sol pour tirer sur les unités aériennes ennemies.

**TOUR DE GARDE AVANCEE (GDI)** Elle permet de tirer des missiles de longue portée sol-sol ou sol-air, mais elle ne peut pas se défendre seule contre des unités ennemies très proches.

**OBELISQUE DE LUMIERE (NOD)** Cette structure est armée d'un rayon laser de longue portée dévastateur. Mais il faut prendre en compte sa grosse consommation d'énergie et son temps de rechargement assez long.



Voici un bref résumé des unités disponibles, chacune ayant ses faiblesses et ses points forts. Leur portée, leur blindage et leur armement sont également variables. Les Humm-vees se déplacent par exemple plus rapidement et ont un champ de vision plus large que les unités d'infanterie. Prenez le temps de bien évaluer les différentes unités et de tester les diverses combinaisons possibles.

## HIERARCHIE DES UNITÉS DU GDI

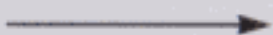
STRUCTURE(S)

CONSTRUITE(S):

PERMET(TENT) LA CONSTRUCTION DE:



CASERNE



MITRAILLEURS



GRENADIERS



LANCE-ROQUETTES



INGENIEURS



CASERNE

+



CENTRE DE COMMUNICATIONS AVANCE



COMMANDOS

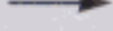


CASERNE

+



USINE D'ARMEMENT



VBT



CASERNE

+



HELIPORT



CHINOOK\*



ORCA



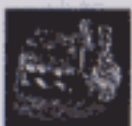
USINE D'ARMEMENT



HUMM-VEE



TANK MOYEN

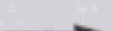


USINE D'ARMEMENT

+



CENTRE DE COMMUNICATIONS AVANCE



LANCE-MISSILES SAM



VCM\*



USINE D'ARMEMENT

+



CENTRE DE REPARATIONS



TANK MAMMOUTH



USINE D'ARMEMENT

+



RAFFINERIE



COLLECTEUR

### Jeu Multijoueurs

UNITE	NIVEAU TECHNIQUE
Mitrailleurs	1
Grenadiers	1
Lance-Roquettes	2
Humm-vee	2
Collecteur	2
Ingénieurs	3
Tank Moyen	3
VBT	4
Tank Mammouth	5
Chinook*	6
Orca	6
Commandos*	7
LMM	7
VCM	7
Canon à lons	7

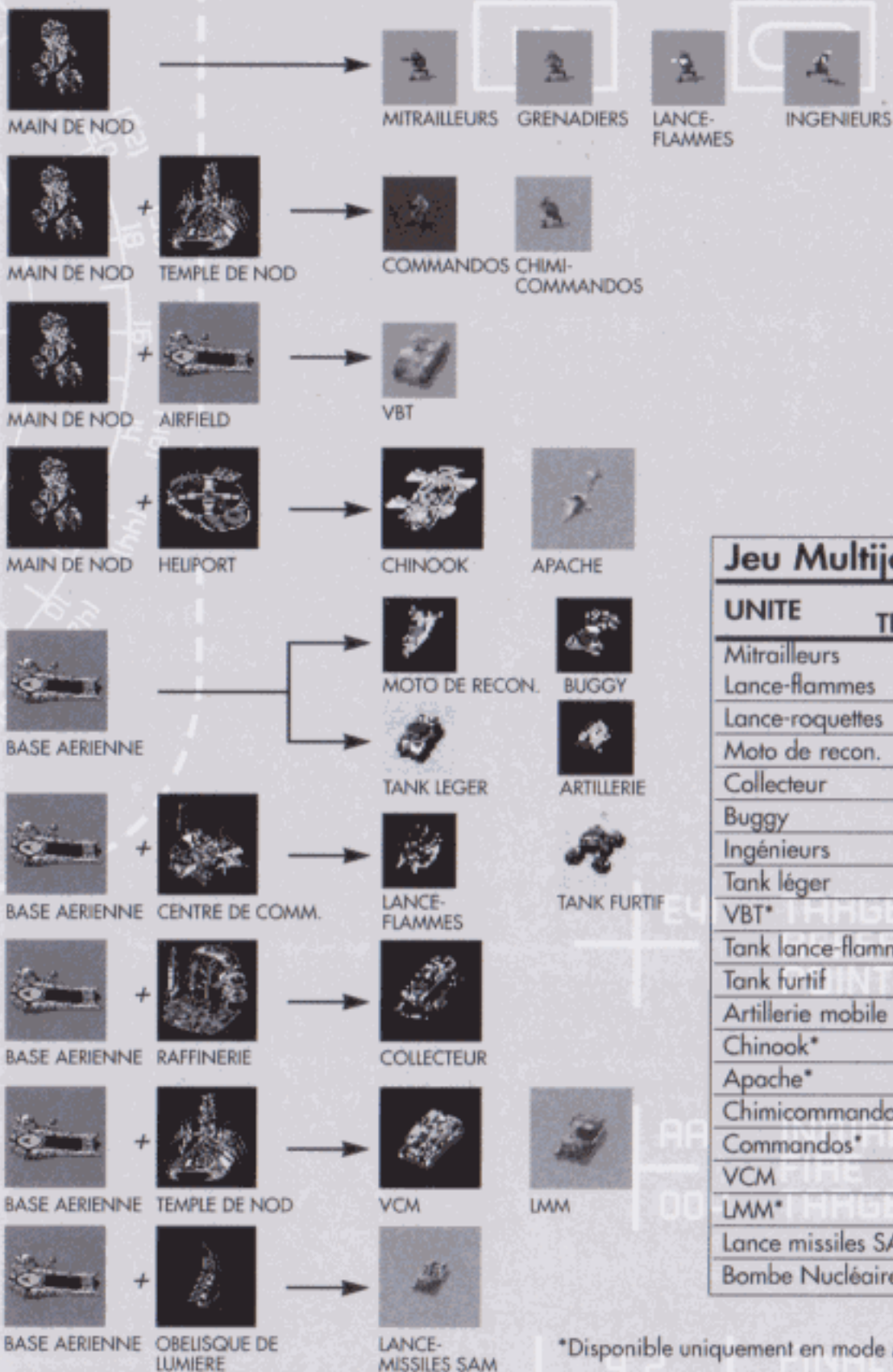
\*Disponible uniquement en mode Multijoueurs.

# ANNEXE 2: UNITÉS

## HIERARCHIE DES UNITÉS DU NOD

STRUCTURE(S)  
CONSTRUITE(S):

PERMET(TENT) LA CONSTRUCTION DE:



### Jeu Multijoueurs

UNITE	NIVEAU TECHNIQUE
Mitrailleurs	1
Lance-flammes	1
Lance-roquettes	2
Moto de recon.	2
Collecteur	2
Buggy	3
Ingénieurs	3
Tank léger	3
VBT*	4
Tank lance-flammes	4
Tank furtif	5
Artillerie mobile	6
Chinook*	6
Apache*	6
Chimicommandos*	7
Commandos*	7
VCM	7
LMM*	7
Lance missiles SAM*	7
Bombe Nucléaire	7

\*Disponible uniquement en mode Multijoueurs.



# ANNEXE 2: UNITÉS

## Unités

Ces unités n'ont aucun blindage et sont vulnérables à tous les véhicules. Les unités armées disposent de munitions illimitées.



**MITRAILLEURS** (GDI, NOD) Soldats de base, très efficaces en groupe.

59

60

61

62



**GRENADIERS** (GDI) Rapides, avec un bon champ de vision. Leurs grenades peuvent être lancées par-dessus un obstacle.



**LANCE-ROQUETTES** (GDI, NOD) Ces unités sont lentes mais peuvent attaquer les unités aériennes ennemies.



**INGENIEURS** (GDI, NOD) Les seules unités capables de capturer les structures ennemies (voir CAPTURE DES STRUCTURES ENNEMIES). Elles sont lentes et ne sont pas armées, il est donc préférable de les transporter par VBT ou par Chinook.



**LANCE-FLAMMES** (NOD) Ces unités sont particulièrement efficaces à proximité immédiate de leur cible (mais attention à ne pas laisser d'autres unités dans leur trajectoire de tir).



**CHIMICOMMANDOS** (NOD) Ces unités sont insensibles aux effets du Tibérium, et sont armées de pulvérisateurs qui relâchent un gaz à durée limitée, mais très toxique.





**COMMANDOS** (GDI, NOD) Ces redoutables vétérans peuvent tirer avec précision sur une cible très éloignée. Ils ne tireront que sur votre ordre. Ils savent également manier les explosifs (dont ils disposent en nombre illimité) pour saboter les structures ennemies.


# ANNEXE 2: UNITÉS


## Véhicules


Tous les véhicules armés disposent de munitions illimitées. Les véhicules lourds peuvent également être utilisés pour écraser les unités d'infanterie ennemies.


 **VCM** (GDI, NOD) Les Véhicules de Construction Mobile sont très lents et non armés, mais ils sont indispensables, car ils représentent le seul moyen d'installer un nouveau Chantier de construction.


 **COLLECTEUR** (GDI, NOD) Ce véhicule n'est pas armé, mais protégé par un blindage très résistant, et spécialisé dans la récolte du Tibérium (voir TIBERIUM)


 **HUMM-VEE** (GDI) Véhicule d'attaque tout-terrain léger et rapide, armé d'une mitrailleuse.


 **MOTO DE RECONNAISSANCE** (NOD) Très rapide et légère, armée de 2 lance-roquettes. Destinée à l'attaque des troupes au sol ou des unités aériennes ennemies.

 **BUGGY** (NOD) Rapide et léger, armé d'une mitrailleuse montée sur tourelle.

 **VBT** (GDI) Véhicule Blindé de Transport de troupes rapide et maniable, et armé d'une mitrailleuse. Charge maximum: 5 unités d'infanterie.

 **ARTILLERIE MOBILE** (NOD) Gros canon de longue portée, très puissant mais peu précis.

 **LMM** (GDI, NOD) Ce lance-missiles mobile n'est efficace qu'à longue portée (protégez-le bien), mais il est redoutable pour les unités aériennes ennemies.

 **LANCE-MISSILES SAM** (NOD) Lance-missiles sol-sol au napalm de très longue portée. Attention à son temps de rechargement particulièrement lent.



## ANNEXE 2: UNITÉS



**TANK LANCE-FLAMMES (NOD)** Rapide et armé de deux lance-flammes de courte portée.



**TANK FURTIF (NOD)** Léger, armé de roquettes et équipé d'un écran de camouflage qui le rend invisible. Il n'est visible que quand son écran est désactivé pour les tirs, ou s'il s'approche trop près d'unités ou de tours de garde ennemies.



**TANK LEGER (NOD)** Ce tank n'est doté que d'un blindage léger et d'un armement moyen, mais c'est le plus rapide.



**TANK MOYEN (GDI)** Plus lourd et plus résistant que le tank léger, il tire des obus capables de transpercer tous les blindages.



**TANK MAMMOUTH (GDI)** Très lent mais très puissant, ce tank géant est armé de deux énormes canons et de lance-missiles sol-air. Après un combat, il peut retrouver jusqu'à 50 % de son potentiel initial sans aucune intervention.

### Unités Aériennes

Elles ne peuvent être construites que dans un Héliport. Les unités aéroportées armées ne peuvent transporter qu'une quantité limitée de munitions, et ne peuvent être réarmées que sur un Héliport.



**ORCA (GDI)** Avion à décollage et atterrissage vertical (ADAV), armé de cinq roquettes.



**HELICOPTERE APACHE (NOD)** Cet hélicoptère d'attaque est armé d'une puissante mitrailleuse avec 5 recharges de munitions de grande capacité.



**CHINOOK (GDI, NOD)** Cet hélicoptère de transport n'est pas armé et peut transporter cinq unités.

## ANNEXE 3: RACCOURCIS CLAVIER

Quand vous connaîtrez mieux *Command & Conquer*, vous pourrez utiliser les commandes suivantes pour profiter pleinement de toutes les options du jeu.

### NUMEROTATION D'UNITES

Vous pouvez numéroter dix unités ou dix groupes d'unités pour faciliter leur sélection ultérieure.

- Maintenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur une des touches **1** à **0** pour numéroter les unités ou groupes sélectionnés.

### SELECTION D'UNITES NUMEROTEES

- Appuyez sur la touche chiffrée correspondant à l'unité ou au groupe à sélectionner (la carte ne sera pas centrée automatiquement sur ces unités).

### SELECTION ET CENTRAGE DE LA CARTE

- Maintenez la touche **Option** enfoncée et appuyez sur la touche chiffrée correspondant à l'unité ou au groupe sélectionné pour centrer la carte sur cette unité ou ce groupe.

### MODE GARDE

Dans ce mode, votre unité restera en alerte permanente, et attaquera toutes les unités ennemies qui passeront à portée de tir (normalement, vos unités ne ripostent que si elles sont attaquées et si l'ennemi est à portée de tir). L'unité montera la garde jusqu'à nouvel ordre.

- Appuyez sur la touche **G** pour donner l'ordre aux unités sélectionnées de monter la garde.

### FORCER LE TIR

Vous pouvez forcer une unité à tirer sur n'importe quelle cible, qu'il s'agisse d'un arbre ou de vos propres unités. L'unité poursuivra son tir sur la cible désignée jusqu'à nouvel ordre.

- Maintenez la touche **CTRL** enfoncée et sélectionnez la cible.

### DEPLACEMENT EN FORCE

Seuls les véhicules lourds (VBT, Tanks) peuvent être utilisés pour écraser les unités d'infanterie ennemies. L'inverse n'est pas possible, tout comme il est impossible d'écraser les véhicules ennemis. Les véhicules qui ont reçu l'ordre d'écraser une unité continueront jusqu'à ce qu'ils y soient parvenus, et ne s'arrêteront que s'ils sont détruits ou reçoivent de nouveaux ordres.

- Maintenez la touche **Option** enfoncée et ciblez une unité d'infanterie pour ordonner au véhicule sélectionné de l'écraser.



## ANNEXE 3: RACCOURCIS CLAVIER

### DISPERSION

Cette option est utile pour abriter vos unités des véhicules ennemis, des attaques aériennes, etc. Remarque: une unité qui est en train d'attaquer, et qui reçoit l'ordre de se disperser, reprendra son attaque immédiatement après la manoeuvre de dispersion.

- Appuyez sur la touche **X** pour disperser les unités sélectionnées.

### ARRET

Annule tous les ordres d'une unité, qui s'immobilise dans ce cas immédiatement (vous pouvez par exemple, de cette manière, ordonner à vos défenses de cesser le feu).

- Appuyez sur la touche **S** pour annuler les ordres des unités sélectionnées.

### ESCORTE

Permet d'ordonner à vos unités d'escorter d'autres unités (cette option est notamment utile pour protéger les Collecteurs et d'autres unités vulnérables), mais une escorte trop importante peut aussi parfois gêner les manoeuvres des unités protégées.

- Maintenez les touches **CTRL** et **Option** enfoncées, puis cliquez sur les unités qui doivent être protégées par les unités d'escorte que vous avez sélectionnées.

### UNITE SUIVANTE

Permet de faire défiler toutes les unités disponibles.

- Appuyez sur la touche **N** pour passer à l'unité suivante, la carte sera recentrée sur cette unité.

### CENTRER LA CARTE

Permet de centrer la carte sur les unités ou les structures sélectionnées.

- Appuyez sur la touche **Début** (Home).

### VUE DU CHANTIER DE CONSTRUCTION

Permet de recentrer la carte directement sur votre chantier de construction si vous êtes occupé dans une autre zone du champ de bataille.

- Appuyez sur la touche **H** pour centrer la carte sur votre Chantier de construction.

### REPERAGE

Cette option vous permet de revenir rapidement à un point précis de la carte en l'affectant à une des touches de fonction du clavier.

- Maintenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur la touche **F7**, **F8**, **F9**, ou **F10** pour mémoriser le point sélectionné sur la carte.
- Appuyez sur la touche **F7**, **F8**, **F9**, ou **F10** pour revenir directement à la position mémorisée.

## Problèmes techniques

Pour les changements de dernière minute, reportez-vous au fichier README (ou LISEZMOI) dans le dossier Command & Conquer (présent sur les deux CD-ROM).

## Prenez bien soin des disques du jeu *Command & Conquer*

Les disques compacts sont résistants, mais ils ne sont pas indestructibles. Maniez-les avec précaution.

- Ces disques contiennent des logiciels développés pour Apple Macintosh. Ne les utilisez jamais sur un autre ordinateur au risque de provoquer des dommages irréversibles.
- Ne laissez pas les disques près d'une source de chaleur, exposés directement aux rayons du soleil ou dans un lieu trop humide.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, endommagé ou réparé avec un adhésif. Ils pourraient provoquer des erreurs fatales pour votre système.
- Ne touchez pas la surface sensible du disque avec les doigts.
- Si la surface sensible du disque de Command & Conquer est sale, essuyez-la soigneusement avec un chiffon doux, du centre vers les bords. N'utilisez jamais de liquide de nettoyage.



## Un problème technique, besoin d'un coup de main ?

Du lundi au vendredi de 11h à 19h30  
des techniciens sont là pour vous venir en  
aide.

**tel : 01 53 68 10 00**

## Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ?

Sur le **3615 Virgin Games**

(2,23F TTC/minute),

vous pourrez poser toutes vos questions.

Une réponse personnalisée vous sera renvoyée,  
que demander de plus !

Encore plus de solutions, de trucs, d'astuces,  
d'infos produits, de jeu concours...

## Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante : Virgin  
Interactive Entertainment Service Consommateurs,  
233, rue de la Croix Nivert 75015 PARIS, ou  
contactez-nous par fax ou :

**01 40 45 01 99**

## Pour tout savoir sur V.I.E...

Sur le WEB "on line"  
vous pourrez accéder à  
toutes les infos et  
actualités V.I.E.

[www.vigininteractive.fr](http://www.vigininteractive.fr)

## Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir !

24h/24 V.I.E vous donne les bonnes réponses.

Sur notre hot line, vous trouverez les solutions  
et astuces pour finir vos jeux (en plus des solutions  
immédiates, boîtes vocales avec réponse sous 48h & hot  
lineurs en direct de 17h à 19h lundi, mardi, jeudi,  
vendredi et de 14h à 19h mercredi et samedi), et aussi  
des infos produits, des jeux concours, etc.

**tel : 08 36 68 94 95** (2,23F TTC/minute)



**Avec V.I.E, vous avez tout pour réussir**



**Command & Conquer** is a trademark of Westwood Studios, Inc. © 1995 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. © 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.  
Mac is a registered trademark of Apple Computer, Inc.

**Westwood**<sup>TM</sup>  
S T U D I O S

[www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
[www.vie.co.uk](http://www.vie.co.uk)  
[www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

Exclusively distributed by/Exclusivement distribué par/Distribuido exclusivamente por:

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited,  
2 Kensington Square, London W8 5RB, United Kingdom.

Virgin Interactive Entertainment SARL,  
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 - Paris, France.

Virgin Interactive Entertainment España, S.A.,  
C./Hermosilla, 46. 2 º. Dcha. 28001 Madrid, España.

