

# **Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection**

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

## **Prévention des risques d'épilepsie**

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

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

## **Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles**

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



# Commandes par défaut

## Déplacement

Avancer	Z, touche fléchée HAUT
Reculer	S, touche fléchée BAS
Tourner à gauche	Touche fléchée GAUCHE
Tourner à droite	Touche fléchée DROITE
Se déplacer latéralement vers la gauche	Q
Se déplacer latéralement vers la droite	D
Sauter	BARRE D'ESPACE
S'accroupir	C (maintenir la touche enfoncée pour rester en position accroupie)
Marcher	MAJ gauche (maintenir la touche enfoncée pour continuer à marcher)
Utiliser interrupteur / objet / console / échelle	E
Monter à une échelle	Z, touche fléchée HAUT
Descendre d'une échelle	S, touche fléchée BAS

## Véhicules

Monter / descendre d'un véhicule	E
Avancer (accélérer)	Z, touche fléchée HAUT
Reculer (freiner)	S, touche fléchée BAS
Tourner à gauche	Q
Tourner à droite	D

## Texte d'aide dans le jeu

Objectifs de mission	TAB
Passer en revue les objectifs	RETOUR
Liaison de données EVA	ECHAP
Liaison de données EVA - Objectifs	O
Liaison de données EVA - Carte	?
Vue première/troisième personne	F
Capture d'écran	Impr écran

## Armes

Pistolet	1
Armes automatiques	2
Armes à lunette	3
Armes chimiques	4
Lance-roquettes	5
Lance-grenades	6
Armes laser	7

Armes au tibérium	8
Mines	9
Balises	0
Arme suivante	ENTREE, molette souris Haut
Arme précédente	ù, molette souris Bas
Utiliser arme principale	Clic-gauche de la souris
Effet arme secondaire (zoom, détonation)	Clic-droit de la souris
Recharger arme	R
Zoom avant (lunette)	T, molette souris Haut
Zoom arrière (lunette)	G, molette souris Bas

## Menus

Aide	F1
Sauvegarde rapide	F6
Naviguer dans les menus vers le haut	Touche fléchée HAUT
Naviguer dans les menus vers le bas	Touche fléchée BAS
Sélectionner une option du menu	ENTREE
Mettre la partie en pause	ECHAP

## Mode multijoueur

Informations sur l'équipe	J
Informations sur le champ de bataille	K
Discussion	F2
Discussion en équipe	F3
Infos serveur	L

# Contenu

Commandes par défaut .....	2
Installation d'EVA (Electronic Video Assistant) .....	5
Historique .....	6
Global Defense Initiative .....	6
Menu principal .....	7
Démarrer une partie .....	8
Partie solo .....	8
Sauvegarder des parties .....	8
Liaison de données EVA .....	9
Parties en mode multijoueur .....	9
Westwood Online .....	9
Options .....	13
Options graphiques .....	14
Options sonores .....	14
Options de performances .....	14
Interface du jeu .....	16
Affichage tête haute .....	16
Armes.....	19
Recharges .....	22
Véhicules .....	23
L'équipe de Command & Conquer Renegade .....	25
Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98/ME.....	29

**Pour plus d'informations** sur ce titre ainsi que sur les autres titres des studios Westwood, visitez le site Internet : <http://westwood.ea.com>.

**Remarque :** pour vous connecter au Réseau de défense global, vous devez installer la toute dernière version du logiciel EVA.

# **Installation d'EVA (Electronic Video Assistant)**

## **Avec le programme Autorun sous Windows® 98/2000/ME/XP**

1. Insérez le disque de mise à jour EVA nommé DISQUE I-INSTALLATION dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez sur le bouton INSTALLER.
2. Vous devez ensuite saisir le numéro de série d'EVA situé au dos de ce manuel.
3. Suivez les instructions à l'écran pour terminer la procédure d'installation.

## **Installation manuelle sous Windows 98/2000/ME/XP**

1. Cliquez sur le menu DEMARRER de Windows et sélectionnez l'option Exécuter...
2. Choisissez Parcourir... et sélectionnez votre lecteur de CD-ROM.
3. Faites un double clic sur le fichier Setup.exe. Sur certaines machines, ce fichier apparaît sous le nom de "Setup", mais une icône de CD-ROM s'affiche toujours à côté.
4. Cliquez sur le bouton OK.
5. Saisissez ensuite le numéro de série d'EVA situé au dos de ce manuel.
6. Suivez les instructions à l'écran pour terminer la procédure d'installation.

## **Désinstallation**

1. Cliquez sur le menu DEMARRER de Windows et choisissez Programmes, puis Westwood, Renegade et enfin Désinstaller Renegade.
2. Suivez les instructions à l'écran pour terminer la procédure de désinstallation.

## **Désinstallation automatique (fonction Autorun)**

1. Insérez le CD nommé DISQUE I-INSTALLATION dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lorsque la fenêtre AUTORUN s'affiche, cliquez sur le bouton DESINSTALLER.
3. Suivez les instructions à l'écran pour terminer la procédure de désinstallation.



# Historique



## Global Defense Initiative



A : Capitaine Nick Parker, Division 618, Unité B8  
Le : 12 mars 2020  
De : EVA, d'après les informations du GDI, de la CIA, de la NSA et d'INTERPOL  
Objet : DONNEES DU CONFLIT ACTUEL – GDI contre Nod

### Historique du conflit :

Les Nations unies ont formé le GDI en 1995 afin de contrer l'insurrection de la Confrérie de Nod et les efforts de cette dernière pour s'emparer du pouvoir dans les pays du tiers-monde. Le GDI, l'organisation militaire la plus puissante au monde, a été créé pour agir en tant que présence militaire unie pour le maintien de la paix dans le monde. L'organisation lutte contre les violents conflits religieux, politiques et commerciaux dans les pays du monde entier.

Tout comme le GDI, la Confrérie de Nod a gagné en force et influence. Mené à l'origine par l'énigmatique mais solitaire Kane, le Nod s'est développé grâce aux fonds générés par des recherches illégales sur le tibérium. A la fin du 20e siècle, et au cours du 21e siècle, le Nod a continué à alimenter des conflits dans des pays explosifs en leur fournissant des fonds et des armes, ce qui a accru leur loyauté vis-à-vis du Nod.

Le tibérium est essentiel aux efforts du Nod. Nous ne savons que peu de choses sur ce minerai, nous ignorons même son origine, mais nos services secrets nous ont déclaré qu'il s'agissait d'un composé chimique [REDACTED] doté de propriétés mutagènes. La substance est extrêmement toxique envers toute forme de vie organique, mais le Nod poursuit ses recherches sur le tibérium sans appliquer les protocoles de sécurité qui s'imposent.

Par ailleurs, le tibérium aspire les minéraux contenus dans le sous-sol [REDACTED] que le Nod utilise pour financer son effort de guerre. Le plus grand expert en tibérium n'est autre que le scientifique en chef du GDI, le Dr Ignatio Mobius. Ce chimiste et généticien a été la première personne sur Terre à identifier la valeur du tibérium et a voué sa vie à l'étude de ce minerai.

Liaison de données EVA : ZX-747 GCON\_2020-3-12 : Parker, N : accès au niveau Delta-12

Un message crypté suit



**Ouverture Liaison de données EVA** : codage vérifié, WOLAPI checksum: LBILU\_991105-JS

**Opérateur** : capitaine Nick "Havoc" Parker, opérateur des forces spéciales : Commando

**Etat** : ultra-confidentiel

Capitaine Parker, le GDI a enregistré des communications entre les factions du Nod situées loin à l'Est et un nouveau groupe appelé la Main Noire. Notre service de décryptage n'a pu déchiffrer qu'une partie, mais le commandant du GDI est inquiet. Voici ce que nous avons décodé :

## **Opération : sabre d'argent réussi. Gédéon content. Nœud resserré en Europe de l'Est comme prévu.**

C'est tout ce que nous avons pu recevoir avant l'interruption de la transmission. La Main Noire semble former de NOUVELLES forces spéciales d'élite au sein du Nod et a récemment été associée à quatre frappes sur des civils et deux frappes militaires. Ses membres sont sans pitié, fanatiques, loyaux et menés par un chef inconnu. Leurs tactiques ne ressemblent en rien à celles du Nod. Les pertes civiles des conflits jusqu'à ce jour sont 72 pour cent supérieures à celles précédemment enregistrées. Le Nod évite en principe les dégâts collatéraux afin de manipuler la presse et les masses, mais pas la Main Noire. Le seul opérateur de ce groupe détenu à ce jour a préféré se donner la mort plutôt que de subir un interrogatoire. Ils continuent à fouiller les ruines en Bosnie à la recherche de survivants. Le général Shepard nous a personnellement demandé de rassembler davantage d'informations sur les agissements de la Main Noire.

*Ok Havoc, maintenant je vais vous expliquer ce qui se passe vraiment.*

*Lorsque EVA aura mis à jour les ressources actuelles du GDI et du Nod, les bâtiments et l'armement, je veux que vous vous infiltriez dans le centre de communications de la base du Nod, dans le secteur 16-A, vous recevrez les coordonnées par satellite. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers l'ordinateur central et utilisez EVA pour télécharger les transmissions du Nod les plus récentes. Nous les suspectons d'enrôler des civils pour une raison obscure et nous devons savoir pourquoi. Le GDI compte sur ces informations pour comprendre les agissements du Nod.*

*Je vous connais, Havoc. Je sais comment vous travaillez : vite et bien mais en laissant un bain de sang derrière vous. Pour une fois, je vous en prie, tenez-vous-en aux ordres ! Cette information est essentielle aux efforts du GDI et elle ne nous servira à rien si le Nod découvre que vous la possédez. Cette fois, je fais appel à votre discrétion et non à votre force, Havoc. Vous aurez bien d'autres occasions pour anéantir les soldats du Nod.*

*Je vous recontacterai en chemin, et n'oubliez pas... EVA fonctionne dans les deux sens.*

**– Général de brigade Adam Locke**

## **Menu principal**



Lorsque vous êtes connecté à EVA, vous pouvez sélectionner le type de partie de votre choix ou personnaliser les options du logiciel de votre ordinateur.

- SOLO :** utilisez le didacticiel, commencez une nouvelle partie, chargez une partie précédemment sauvegardée ou revenez au menu principal.
- INTERNET :** jouez sur Internet grâce au service de recherche gratuit de Westwood.
- RESEAU LOCAL :** jouez sur un réseau local.

ENTRAÎNEMENT MULTIJOUEUR :

exercez-vous à explorer les éléments des parties en mode multijoueur de C&C avant d'aller en ligne.

OPTIONS :

personnalisez les différentes options du jeu (configuration des touches du clavier et options graphiques et sonores).

QUITTER :

quittez le jeu et revenez au bureau de Windows.

**Remarque** : à tout moment de la partie, vous pouvez afficher la Liaison de données EVA ou accéder au menu pause en appuyant sur Echap.

## Démarrer une partie

### Partie solo

Pour jouer une partie en solo, cliquez sur le bouton SOLO à partir du menu principal. Un nouveau menu s'affiche avec de nouvelles options dont les suivantes : DIDACTICIEL, CAMPAGNE et CHARGER PARTIE. Pour revenir au menu principal, cliquez sur le bouton RETOUR en bas de l'écran.

**DIDACTICIEL** : commencez une courte mission d'initiation où vous sont enseignées les bases nécessaires pour jouer à *Command & Conquer Renegade*™.

**CAMPAGNE** : partez en campagne contre la Confrérie de Nod.

**CHARGER PARTIE** : affichez le menu Charger partie, à partir duquel vous pouvez charger ou supprimer une partie sauvegardée. Pour charger une partie, cliquez sur le nom de la sauvegarde à partir de la liste puis sur le bouton CHARGER. Vous pouvez supprimer une partie sauvegardée en la sélectionnant à partir de la liste et en cliquant sur le bouton SUPPRIMER.

**Remarque** : les parties sauvegardées dont le nom est suivi d'une ou plusieurs étoiles sont des missions exceptionnelles. Essayez de les effectuer à des niveaux plus élevés pour avoir plus d'étoiles. Vous ne pouvez pas progresser dans une campagne à partir de ces sauvegardes.

### Sauvegarder des parties

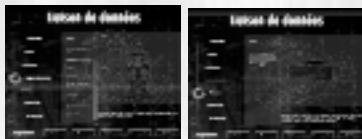
*Command & Conquer Renegade* est un énorme jeu – certaines des missions que vous entreprendrez en mode Campagne pourront durer plusieurs heures. Nous vous conseillons donc de sauvegarder fréquemment lorsque vous jouez. Il existe plusieurs types de sauvegardes : **Sauvegardes automatiques** : votre EVA sauvegarde la progression de votre campagne à la fin de chaque mission. Charger le fichier Sauvegarde auto vous permet de commencer au début de la mission la plus avancée que vous ayez atteinte.

**Sauvegardes rapides** : pour sauvegarder votre progression au cours d'une mission, vous pouvez utiliser la fonction Sauvegarde rapide de votre EVA : il vous suffit d'appuyer sur la touche F6 à tout moment pour sauvegarder. Vous pourrez ensuite charger la partie à partir de cet endroit précis. Souvenez-vous que seulement deux Sauvegardes rapides vous sont proposées. Par conséquent, la troisième sauvegarde écrasera la première et ainsi de suite.

**Sauvegardes manuelles** : vous pouvez sauvegarder manuellement à tout moment et, contrairement aux Sauvegardes rapides, le nombre de ces sauvegardes n'est pas limité à deux. Accédez à l'EVA en appuyant sur Echap puis cliquez sur le bouton SAUVEGARDER PARTIE situé au bas de l'écran. Entrez une brève description de votre situation actuelle puis cliquez de nouveau sur SAUVEGARDER PARTIE.



## Liaison de données EVA



La Liaison de données EVA vous fournit les derniers renseignements sur les objectifs en cours, les armes, les personnages, les véhicules, les bâtiments ainsi que des informations d'ordre topographique à mesure que vous progressez dans votre mission.

En cours de mission, vous pouvez accéder à EVA en appuyant sur la touche Echap. La partie est alors mise en pause, que vous accédez à la Liaison de données ou bien au menu pause pour modifier les options du jeu.

Utilisez votre souris (ou clavier) pour sélectionner la catégorie à examiner et faites votre choix dans la liste des éléments disponibles. A mesure que vous découvrez de nouvelles armes ou de nouveaux véhicules, bâtiments ou objectifs, EVA est automatiquement mise à jour. Si vous trouvez un Disque de données dans un niveau, vous recevrez peut-être des informations supplémentaires concernant des objets ou des objectifs liés à vos prochaines missions.



Disque de données

En cours de partie, vous pouvez consulter un condensé d'informations sur vos objectifs en appuyant sur la touche Objectifs de mission (touche TAB, par défaut).



## Parties en mode multijoueur

Vous pouvez jouer à des parties multijoueurs via un réseau local ou sur Internet.

**Remarque :** toutes les parties sur Internet passent par Westwood Online (pour plus d'informations, consultez la rubrique *Westwood Online*, page 9)

## Mode Command & Conquer

Deux équipes, le GDI et le Nod, s'affrontent pour détruire la base de l'équipe adverse. Chaque quantité de tibérium récolté, soldat ennemi tué, bâtiment rasé et véhicule détruit vous rapportent des crédits. Avec ceux-ci, vous pouvez acquérir de nouveaux véhicules, de nouvelles balises ou changer de catégorie de personnage. Remportez la partie en détruisant tous les bâtiments de l'équipe adverse ou en plaçant votre balise dans la base ennemie.

## Westwood Online

Westwood Online n'est autre que le service de recherche de parties sur Internet des studios Westwood. Ce service gratuit (hors coût des communications pour votre connexion Internet) vous permet de jouer à *Command & Conquer Renegade* sur Westwood Online ; votre ticket d'entrée est le CD-ROM du jeu ! Cette partie du manuel vous explique comment ouvrir un compte Westwood Online et vous informe des modes de jeu. Lorsque vous avez cliqué sur le bouton INTERNET, trois options s'offrent à vous : Recherche rapide, Liste filtrée des parties et Discussion.

## Options multijoueurs

**RECHERCHE RAPIDE** : cliquez sur ce bouton pour plonger au coeur de l'action et commencer une partie contre d'autres joueurs dotés d'une connexion Internet rapide et d'un niveau d'expérience similaire au vôtre. Les paramètres de jeu sont automatiquement choisis pour vous.

**LISTE FILTRÉE DES PARTIES** : cliquez sur ce bouton pour rechercher et paramétrer vos propres parties sur Westwood Online. Lorsque cet écran s'affiche, une liste de parties apparaît. Elle est classée de façon à ce que les parties en haut de la liste soient celles qui correspondent le mieux à vos critères. Si vous voulez rejoindre une partie, sélectionnez la partie dans la fenêtre (clic-gauche) puis appuyez sur le bouton REJOINDRE.

Si vous n'avez pas de compte Westwood Online, vous pouvez en créer un en cliquant sur le bouton NOUVEAU COMPTE lors de votre inscription et en suivant les instructions à l'écran. A partir de ce moment, les informations que vous saisissez seront votre nom de connexion par défaut pour accéder à Westwood Online. Vous pouvez désactiver l'option de connexion automatique dans la section Mes informations du menu latéral. Nous vous recommandons d'activer cette option en permanence pour faciliter le processus de connexion par la suite. Si le programme ne parvient pas à se connecter à Westwood Online, un message s'affiche vous indiquant la nature du problème rencontré.

**DISCUSSION** : cliquez sur ce bouton pour accéder aux forums de discussion. Le texte que vous et les autres joueurs écrivez s'affiche dans la fenêtre de discussion. Cette dernière affiche également un bref historique des messages précédemment envoyés. Pour envoyer un message aux autres joueurs, cliquez sur la boîte de saisie située directement sous la fenêtre de discussion, tapez votre message et appuyez sur la touche ENTREE. Pour attirer l'attention sur l'un de vos messages, n'hésitez pas à cliquer sur EMOT à droite de la fenêtre. Le message sera alors envoyé dans une couleur différente pour signaler son importance.

## Options de jeu de Westwood Online

**HEBERGER PARTIE** : cliquez sur ce bouton pour créer une nouvelle partie. Vous pouvez définir le nombre de joueurs, un mot de passe pour rejoindre la partie (laissez cette case vide si vous ne souhaitez pas restreindre l'accès à votre partie) ainsi que de nombreuses autres options.

**REJOINDRE PARTIE** : pour rejoindre une partie, choisissez la partie à partir de la liste et cliquez sur le bouton REJOINDRE.

**MESSAGES DANS LE JEU** : *Command & Conquer Renegade* vous permet de communiquer facilement au cours d'une partie. Pour envoyer des messages pendant une partie, appuyez sur le bouton de discussion TOUS (touche F2 par défaut) ou EQUIPE (touche F3 par défaut), tapez votre message et appuyez sur ENTREE pour l'envoyer.

## Options de la barre latérale de Westwood Online

**AMIS** : cliquez sur ce bouton dans le menu latéral pour voir lesquels de vos amis sont prêts à jouer. Vous pouvez appeler vos amis (leur envoyer un message pour savoir s'ils désirent jouer), ajouter ou supprimer des amis de votre liste et consulter leur profil *Command & Conquer Renegade*. C'est le meilleur moyen de vous assurer que vous jouez avec ou contre des joueurs que vous connaissez.

**OPTIONS** : cliquez sur ce bouton dans le menu de la barre latérale pour basculer entre messages dans le jeu et filtres de message.

**INFOS** : cliquez sur ce bouton dans le menu de la barre latérale pour voir la dernière page d'infos de *Renegade*.

**CLANS / CLASSEMENT** : cliquez sur l'un de ces boutons si vous souhaitez créer un clan ou consulter le classement général de Westwood Online. Un clan est un groupe de

personnes qui se réunissent pour ne former qu'une seule et même unité. Vous pouvez voir cette unité à partir de l'écran Classement.

**MES INFORMATIONS** : cliquez sur ce bouton à partir du menu de la barre latérale pour définir votre pseudo et votre serveur favori. En principe, les serveurs sont organisés géographiquement ; vous risquez donc de voir un serveur pour l'Asie et un autre pour les Etats-Unis. Vous pouvez naviguer facilement d'un serveur à l'autre mais n'oubliez pas que votre connexion sera sans doute plus performante avec des joueurs connectés à votre serveur local. Vous pouvez également activer l'option Connexion auto. si vous ne souhaitez pas saisir votre mot de passe à chaque connexion à Westwood Online.

**ETAT RESEAU** : cliquez sur ce bouton dans le menu de la barre latérale pour voir la page d'information relative à l'état du réseau de Westwood Online.

## Problèmes rencontrés sur Internet

Pour jouer une partie sur Internet, vous devez disposer d'une connexion Internet (connexion modem RTC ou autre connexion directe).

### Problèmes généraux

Si vous avez une connexion modem RTC, vous devriez vous connecter avant de lancer le jeu. Windows autorise la composition automatique de numéros mais nous avons découvert que cette méthode n'était pas aussi fiable qu'une connexion avant le lancement du jeu.

### Perte de connexion lors des parties sur Internet

Si votre connexion s'interrompt en cours de jeu ou de discussion dans les forums, assurez-vous que votre connexion RTC n'est pas paramétrée sur une durée limitée au-delà de laquelle vous êtes automatiquement déconnecté. Windows semble considérer que l'utilisation du clavier est plus significative que les flux de données. L'emplacement exact de ce paramètre varie selon les versions de Windows 98/2000/ME/XP et de votre navigateur Internet, mais, en général, il peut être trouvé dans les options de numérotation automatique ou les Options Internet du Panneau de configuration.

## Problèmes de performances sur Internet

Les joueurs ayant une connexion Internet lente peuvent rencontrer des problèmes de latence. Réduire le niveau de détails peut être une solution mais pensez à regarder les pages d'aide de Westwood Online pour plus d'informations.



## Mode Command & Conquer

**Terminaux d'achats (TA)** : ces terminaux, situés à l'intérieur de tous les bâtiments, vous permettent d'acquérir de nouveaux véhicules, de nouvelles armes ou recharges ou encore de changer de catégorie de personnage. Pour utiliser un TA, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche Utiliser (touche E par défaut). Un menu s'affiche, à partir duquel vous pouvez sélectionner l'option désirée. Tous les TA situés dans les bâtiments alliés sont connectés entre eux et vous pouvez donc acheter n'importe quel objet à partir de n'importe quel terminal tant que le bâtiment qui crée cet objet est opérationnel (n'est pas détruit).



**Terminaux de contrôle central (TCC)** : vous pouvez détruire un bâtiment de deux façons différentes. La première consiste à le pulvériser de l'extérieur, la seconde à s'infiltrer à l'intérieur et à localiser le TCC. Ce terminal vous permet de détruire / désactiver le bâtiment de l'intérieur. Pour être certain de détruire un TCC, placez du C4 sur le terminal.



**Centrale électrique** : ce bâtiment alimente en énergie tous les autres bâtiments de votre base. La destruction de la centrale électrique augmente les coûts de production des véhicules et des changements de catégorie de personnage et détruit les défenses de la base.

**Remarque** : Le TA indique l'alimentation actuelle en énergie du bâtiment qui lui est associé.



*Alimenté  
en énergie*



*Courant coupé*



**Raffinerie** : la raffinerie produit une grande partie de l'économie de votre base. Des fonds sont constamment générés par le tibérium dans les silos. Un collecteur est également fourni pour récolter automatiquement le tibérium dans les champs les plus proches. Lorsqu'un collecteur revient à la raffinerie, l'argent gagné est divisé équitablement entre tous les membres du camp associé.

**Remarque** : le collecteur est gratuit et sera remplacé gratuitement tant que la raffinerie et l'Usine d'armement/Piste de livraison sont opérationnelles.

Lorsque la raffinerie est détruite, vous ne pouvez plus gagner d'argent grâce à la récolte du tibérium. En revanche, vous pouvez ramasser des caisses C&C pour compenser cette perte financière.



Si la carte C&C ne comporte aucune raffinerie, le financement sera simulé.



**Caserne du GDI / Main de Nod** : ces bâtiments produisent des unités d'infanterie avancées. Tant qu'elles sont opérationnelles et qu'elles figurent sur la carte, vous pouvez choisir une catégorie de personnage de niveau supérieur. Tous les joueurs commencent en tant que soldat de base. Pour modifier votre catégorie de personnage, vous devez accéder à un TA dans un bâtiment allié. Il existe quatre rangs (Recrue, Officier, Forces spéciales et Elite) et quatre catégories (Fusiliers mitrailleurs, Armes lourdes, Spécialistes et Ingénieurs). Chaque personnage possède ses propres armes, son propre blindage et son propre niveau de santé.



**Usine d'armement du GDI / Piste de livraison du Nod** : ces bâtiments produisent des véhicules. Tant qu'ils sont opérationnels et qu'ils figurent sur la carte, vous pouvez produire des véhicules. Pour acquérir un véhicule, vous devez accéder au TA d'un bâtiment allié. Le véhicule arrivera au bâtiment correspondant peu de temps après.



**Remarque** : préparez-vous à récupérer votre véhicule juste après son achat.



**Achats spéciaux (munitions, santé, blindage et armes spéciales) :** vous pouvez vous servir du TA d'un bâtiment allié pour effectuer ces achats spéciaux. Vous pouvez ainsi régénérer entièrement votre niveau de santé, de munitions et de blindage gratuitement.



Par ailleurs, vous pouvez également acheter dans ce jeu deux balises d'armes spéciales. Le GDI possède la balise de canon à ions et le Nod possède la balise de frappe nucléaire. Vous pouvez les acheter auprès de n'importe quel TA allié. Vous pouvez placer la balise n'importe où dans un niveau et provoquer ainsi un maximum de dégâts, mais pour gagner la partie, vous devez placer la balise sur ou à proximité du socle de la balise. Pour placer une balise, sélectionnez la touche Balise (touche 0 (zéro) par défaut) et approchez-vous du socle. Appuyez ensuite sur la touche Utiliser (touche E par défaut) pour déclencher le processus d'armement. Lorsque la barre d'armement atteint l'extrémité, la balise est en place. Lorsque vous armez une balise, vous ne pouvez ni bouger, ni tirer. Sinon, vous devez recommencer le processus depuis le début. Une fois la balise armée, vous disposez d'un temps limité pour évacuer la zone avant son explosion. Le seul personnage capable de désarmer une balise est un ingénieur grâce à son fusil mécano.



**Défenses de la base :** ces bâtiments fournissent une défense supplémentaire à votre base. Le GDI dispose de la tour de guet avancée. Le Nod, quant à lui, dispose de la tourelle et de l'obélisque de lumière.

## Options



Vous pouvez personnaliser votre interface EVA en cliquant sur le bouton OPTIONS du menu principal. Le menu des Options vous permet de modifier de nombreux aspects de *Command & Conquer Renegade*.

**COMMANDES :** définissez différents paramètres des touches de clavier tels que :

- Mouvement principal
- Touches Arme et Attaque
- Touches Regarder et Utiliser
- Communications

**CONFIGURATION :** réglez vos options graphiques, sonores et de performances en fonction de votre ordinateur.

**FILMS :** consultez n'importe quelle séquence cinématique déjà vue lors d'une partie.

**GENÉRIQUE :** consultez la liste des concepteurs de *Command & Conquer Renegade*.

MULTIJOUEUR : réglez les paramètres utilisés lors des parties en mode multijoueur.

## Options graphiques

Les options graphiques peuvent être réglées à l'aide d'un programme de configuration externe : CONFIGURATION DE RENEGADE. Ce programme a été installé dans le même répertoire que votre logiciel *Command & Conquer Renegade*. Cliquez sur le bouton DEMARRER de Windows et choisissez Programmes, Westwood, puis Renegade, puis CONFIGURATION DE RENEGADE. Ceci est le chemin d'accès par défaut. Une fois que vous avez chargé ce programme, vous pouvez modifier les options graphiques suivantes :

- Choix du pilote d'affichage
- Réglage de la résolution de l'écran

## Options sonores

Cliquez sur ce bouton pour régler les paramètres audio à votre guise.

- Lecteur : choisissez votre lecteur à partir d'une liste de lecteurs audio disponibles sur votre machine.
- Volume des effets sonores : réglez le volume des sons provoqués par les explosions, les unités qui marchent ou les chars qui tirent des salves.
- Musique : des plages musicales sont diffusées en fond sonore lorsque vous jouez. A l'aide du curseur, augmentez ou diminuez le volume de la musique.
- Volume des dialogues : réglez le volume des dialogues que l'on peut entendre tout au long du jeu.
- Volume des cinématiques : réglez le volume du son des séquences animées.
- Qualité : choisissez entre un mode 8 ou 16 bits. Le mode 8 bits permettra de jouer la musique plus vite mais le mode 16 bits permettra d'avoir un meilleur son.
- Taux de lecture : choisissez entre un mode 11, 22 ou 44 kHz. Les modes faibles permettront de jouer la musique plus vite mais les modes élevés permettront d'avoir un meilleur son.
- Réglage haut-parleurs : choisissez le réglage qui vous convient parmi une liste de configurations de haut-parleurs.
- Stéréo : choisissez entre une sortie audio stéréo ou mono.

## Options de performances

Vous pouvez régler l'apparence du jeu à l'aide du curseur Niveau détails. Si vous voulez avoir davantage de contrôle sur les graphismes du jeu, cliquez sur le bouton MODE EXPERT.

- Niveau de détails : ce curseur vous permet de définir l'aspect général du jeu. Vous pouvez l'ajuster pour obtenir une qualité basse ou élevée ou vous pouvez cliquer sur le bouton MODE EXPERT et personnaliser les paramètres. Si vous avez une machine très puissante avec une carte graphique très rapide, vous devriez choisir un niveau de détails élevé. Si le jeu tourne un peu trop lentement, placez le réglette au centre ou au niveau de détails faible. Plus le paramètre de qualité est bas, plus le jeu tourne rapidement.

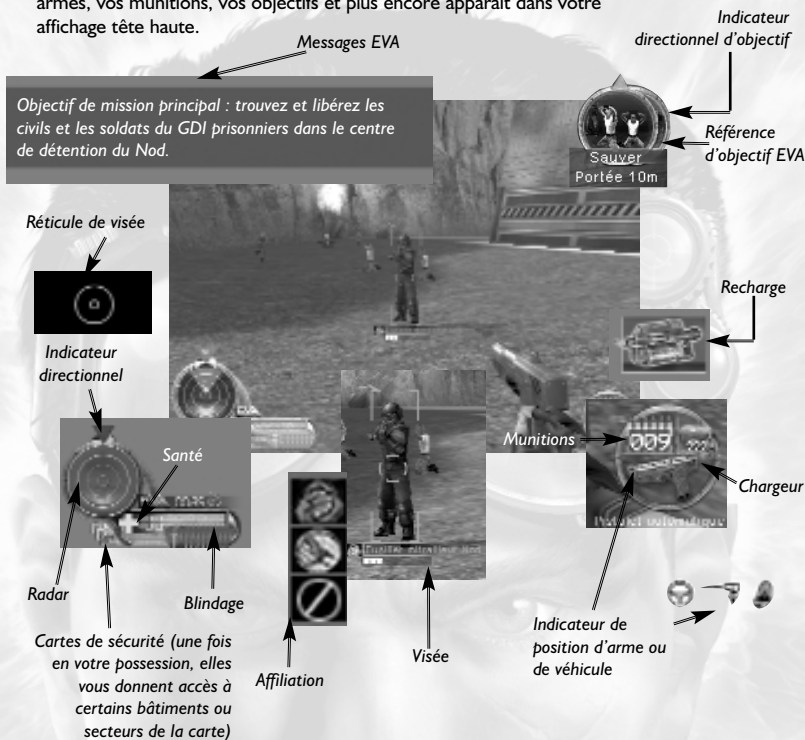
## Mode Expert

- **Détails géométrie** : choisissez un niveau de détails faible ou élevé pour les objets du jeu, à l'aide du curseur. Plus le niveau de détails est élevé, plus il faut de ressources système pour les afficher. Réglez ce paramètre sur Elevé uniquement si vous possédez un ordinateur rapide.
- **Ombres des subordonnés** : choisissez un niveau d'ombres faible ou élevé pour le jeu, à l'aide du curseur. Plus le niveau de détails est élevé, plus il faut de ressources système pour les afficher. Réglez ce paramètre sur Elevé uniquement si vous possédez un ordinateur rapide.
- **Détails des textures** : ce curseur contrôle les détails des textures dans le jeu. Plus le paramètre est élevé, plus les graphismes sont beaux ; plus le paramètre est faible, plus le jeu est fluide.
- **Détails particules** : ce curseur règle la quantité de particules affichés dans le jeu. Le réglage le plus élevé en affichera le plus mais le moins élevé sera plus rapide.
- **Détails effets surface** : ce curseur règle l'affichage des effets de surface dans le jeu (balles touchant la surface de l'eau, sable,...). Le réglage le plus élevé rendra le mieux mais le moins élevé sera plus rapide.
- **Ombres portées sur le terrain** : activez (AVEC) ou désactivez (SANS) cette option. Si vous choisissez de l'activer, les graphismes seront plus beaux, mais si vous la désactivez, le jeu tournera plus vite.
- **Filtrage textures** : vous avez le choix entre BILINEAIRE, TRILINEAIRE et ANISOTROPIQUE (seulement disponible avec certaines cartes vidéo).
- **Mode d'éclairage** : choisissez entre différentes options d'éclairage.

# Interface du jeu

## Affichage tête haute

L'affichage tête haute contient toutes les informations importantes. EVA est en contact permanent avec vous, puisqu'elle vous fournit des mises à jour et des informations essentielles. Tout ce que vous devez savoir sur votre niveau de santé, votre blindage, vos armes, vos munitions, vos objectifs et plus encore apparaît dans votre affichage tête haute.



**Radar** : l'écran du radar affiche différents spots. La forme et la couleur du spot indique son type de cible ou d'objectif (voir tableau, p. 17).

**Cartes magnétiques de sécurité** : il existe trois niveaux de cartes de sécurité dans le jeu : vert, jaune et rouge.

**Santé** : votre état de santé actuel.

**Blindage** : votre niveau de blindage actuel.

**Indicateur directionnel** : direction dans laquelle vous êtes orienté.





**Nom** : nom de l'objet visé.

**Affiliation** : affiliation de l'équipe : GDI, Nod ou Neutre.

**Santé** : état de santé de l'objet visé.

**Etat cible** : état d'agressivité de la cible. Les ennemis sont affichés en rouge, les alliés en vert et les neutres en blanc.

**Réticule de visée** : vous indique si vous avez verrouillé une cible et où vous allez tirer. L'indicateur extérieur vire au rouge si vous avez verrouillé une cible, au vert si aucune cible n'est verrouillée, au blanc si un tir est bloqué et au jaune si vous devez recharger votre arme. L'indicateur central représente la zone d'impact.

Radar	Blips
Soldats / Personnel	Cercle
Véhicule / Objet mobile	Triangle
Objet immobile / Bâtiment	Carré
Objectifs / Spécial	Etoile

Affiliation de l'équipe	Couleur
Nod	Rouge
GDI	Or
Civil / Neutre	Blanc
Objectif principal	Vert
Objectif secondaire	Bleu



**Munitions** : quantité actuelle de munitions dans le chargeur.

**Chargeur** : nombre total de chargeurs dont vous disposez.

**Arme** : icône de l'arme actuelle et nom de l'arme.



**Position dans le véhicule** : votre position dans le véhicule. Il existe trois positions : Conducteur, Armé et Passager. L'ordre dans lequel vous êtes placé est toujours le suivant : le conducteur en premier, le

personnage armé en deuxième et, s'il reste encore de la place, les passagers. Le conducteur dirige le véhicule. Le personnage armé contrôle l'arme du véhicule. Si personne n'est armé dans le véhicule, le conducteur contrôle la direction et l'arme. Le passager, quant à lui, profite de la balade. Pour monter ou descendre d'un véhicule à tout moment, appuyez sur la touche Utiliser (touche E par défaut).



**Etat de santé** : lorsque vous encaissez des dégâts, l'indicateur clignote brièvement et affiche votre santé. Plus votre état de santé est critique, plus l'indicateur clignote et reste longtemps à l'écran.



**Munitions** : lorsque vous tirez, l'indicateur de munitions clignote brièvement tout en affichant le nombre de munitions restant dans le chargeur.



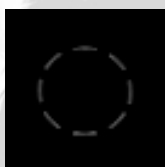
**Objectifs EVA** : lorsque vous recevez de nouveaux objectifs, l'indicateur d'objectifs est mis à jour avec une icône de cible ou d'objectif. Votre objectif actuel apparaît toujours dans cette zone. Pour passer en revue les images de vos objectifs, utilisez la touche Passer en revue les objectifs (touche RETOUR par défaut). Faites attention à la couleur qui entoure l'image de l'objectif : vert pour un objectif principal et bleu pour un objectif

secondaire. Vous devez accomplir tous les objectifs principaux pour remplir votre mission. Les objectifs secondaires sont optionnels mais peuvent vous rapporter des bonus supplémentaires, une fois atteints (comme des informations, du ravitaillement, des véhicules et des renforts).

**Indicateur directionnel d'objectif :** lorsque vous recevez un objectif, la distance jusqu'à la cible s'affiche sous l'image, avec l'indicateur directionnel orienté vers la cible. La distance indiquée est la distance à vol d'oiseau et le chemin jusqu'à l'objectif peut donc s'avérer plus long.

*Objectif de mission principal : trouvez et libérez les civils et les soldats du GDI prisonniers dans le centre de détention du Nod. Ouvrez le portail du centre de détention en accédant au panneau de contrôle à proximité.*

**Messages EVA :** tous les messages que vous recevez s'affichent brièvement dans cette zone.



**Indicateurs de dégâts :** lorsque vous subissez des dégâts, un indicateur clignote au centre de l'écran pour indiquer la provenance du dégât. Cet indicateur permet de localiser précisément l'ennemi. Si tous les indicateurs clignotent, vous vous trouvez sûrement dans un secteur dangereux, tel un champ de tibérium.

Vous continuerez alors à subir des dégâts jusqu'à ce que vous quittiez ce secteur.



**Ramasser des objets :** lorsque vous ramassez un objet, EVA fait clignoter une icône correspondant à cet objet qui disparaît quelques temps après. Si vous ramassez plus d'un objet, ils s'affichent sur un côté de l'écran. Chaque objet ramassé est automatiquement placé dans votre inventaire. Si vous n'avez plus de place dans votre

inventaire, l'objet reste au sol. Vous trouverez la liste des objets pouvant être ramassés dans la rubrique *Recharges* de ce manuel.

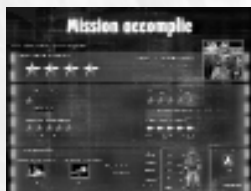


**Interagir avec l'environnement :** lorsque vous vous déplacez dans votre environnement, vous pouvez interagir avec différents éléments. Vous pouvez appeler des ascenseurs, utiliser des consoles pour obtenir diverses informations (ensuite stockées dans la Liaison de données EVA), activer des interrupteurs et interagir avec le TCC d'un bâtiment. En mode multijoueur, vous pouvez également interagir avec

les TA. Pour utiliser l'un de ces éléments, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche Utiliser (touche E par défaut).



**Résumé des objectifs de mission :** vous pouvez consulter l'état de vos objectifs dans le jeu en appuyant sur la touche Objectifs de mission (touche TAB par défaut). Cet écran affiche chacun des objectifs qu'il vous reste à atteindre. Lorsqu'un objectif est rempli, il est retiré de cette liste. Vous pouvez consulter la liste complète de tous les objectifs et de leur état à partir de la Liaison de données EVA.



**Score de la mission :** lorsque vous accomplissez une mission, votre score pour cette mission s'affiche à l'écran. Vous recevez alors un classement allant de 1 à 5 étoiles (5 étant le meilleur). Votre score général de mission dépend de ces 4 facteurs :














- Niveau de jeu : Débutant – 1 étoile, Normal – 3 étoiles, Elite – 5 étoiles
- Temps pour finir la mission : chaque mission possède une limite de temps associée à des étoiles (de 1 à 5)
- Nombre d'objectifs de mission secondaires atteints : 100% – 5 étoiles, 90-99% – 4 étoiles, 80-89% – 3 étoiles, 60-79% – 2 étoiles, <60% – 1 étoile
- Nombre de sauvegardes nécessaires : 0 = 5 étoiles, 1-2 = 4 étoiles, 3-5 = 3 étoiles, 6-10 = 2 étoiles, >10 = 1 étoile

## Armes








EVA a compilé une liste de l'armement le plus récent. Vous disposez d'une grande variété d'armes uniques. N'hésitez pas à vous familiariser avec elles. Chaque arme est assignée à un groupe d'armes. Vous pouvez passer en revue les armes de chaque groupe en appuyant sur la touche numérotée correspondant à l'emplacement de l'arme. Les groupes d'armes sont définis comme suit.

Les emplacements d'armes sont assignés à des touches numérotées (entre 0 et 9). Pour passer en revue vos armes, vous pouvez utiliser les touches Arme suivante ou Arme précédente (touche ENTREE et ù par défaut). Vous pouvez ainsi faire défiler rapidement les armes disponibles. La molette de la souris vous permet aussi de passer en revue les armes disponibles.

Toutes les armes possèdent un mode de tir principal et un effet de tir secondaire. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tirer un seul coup avec votre arme. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour activer l'effet de tir secondaire de cette arme. Ces effets peuvent être un mode de zoom (lunette) ou une détonation (C4 à télécommande).

1	<b>Pistolet automatique</b>  Le "Falcon" est le pistolet automatique silencieux le plus classique.	2	<b>Fusil automatique</b>  Le "Raptor" est le fusil d'assaut automatique de l'infanterie par excellence.	3	<b>Fusil à lunette</b>  Le fusil à lunette "Pierce" tire des munitions perce-blindages.	4	<b>Pulvérisateur chimique</b>  Le pulvérisateur chimique "Poison" libère des nuages gazeux en plus d'un mélange liquide de composés de tibérium. Très bonne arme anti-personnel.	5	<b>Lance-roquettes</b>  Le lance-roquettes "Locust" tire des missiles standard.	6	<b>Lance-grenades</b>  Le lance-grenades "Kestral" tire des obus explosifs.	7	<b>Canon à ions portable</b>  Le "Merlin" est une arme portable hautement destructrice.	7	<b>Mitrailleuse laser</b>  La "Tarentule" est un obélisque portable à tir en rafale : un ratio puissance de feu / encombrement plus qu'avantageux.
		<b>Fusil Condor</b>  Le "Condor" est une arme lourde automatique portative dotée d'une cadence de tir très élevée. Les rafales de tir sont extrêmement précises.	<b>Fusil statoréacteur*</b>  Le fusil statoréacteur "Oeil-de-lynx" doté d'une lunette tire des munitions autopropulsées. C'est une arme de choix contre les cibles lourdes.	<b>Lance-flammes</b> Le "Salamandre" est un lance-flammes anti-personnel.	<b>Fusil laser</b>  Le "Mygale" est un puissant obélisque portable doté d'un laser.	<b>Fusil mécanique*</b>  Le "Gismo" est utilisé pour les réparations rapides sur le champ de bataille. Il peut réparer des véhicules ainsi que les défenses d'une base rapidement et efficacement. Il désarme également le C4 et les balises.	<b>Fusil à balles magnétiques*</b>  Le "Scorpion" est une arme anti-véhicule efficace.								

\* Armes disponibles uniquement en mode multijoueur.

8	<b>Fusil automatique à tiberium</b>  Le "Mantis" tire des cartouches composées de tiberium et est efficace à courte portée.	<b>Fusil à fléchettes de tiberium*</b> The "Talon" fires Le  "Griffe" propulse des fléchettes au tiberium en mode tir simple ou rafale.
9	<b>C4 à télécommande</b>  Le C4 à télécommande est surtout utilisé contre des bâtiments. <b>C4 de proximité*</b>  Le C4 de proximité est efficace contre une grande variété de cibles mobiles.	<b>C4 à retardement*</b>  Le C4 à retardement vous permet de placer des explosifs de précision.
10	<b>Balise de canon à ions</b>  Le "Don de Dieu" permet de lancer une frappe par l'intermédiaire d'un canon à ions orbital.	<b>Balise de frappe nucléaire</b>  La "Vengeance" est utilisé comme dispositif de visée pour les frappes de missiles nucléaires.

\* Armes disponibles uniquement en mode multipoueur.

# Recharges

EVA vous a également dressé la liste des recharges les plus récentes que vous risquez de trouver sur le champ de bataille. Ces objets régénèrent votre niveau de santé ou de blindage. Si ces niveaux sont déjà au maximum, l'objet reste au sol.



**Désinfectant :**  
santé + 25%



**Pansements :**  
santé + 50%



**Kit premiers secours :**  
santé + 100%



**Veste en kevlar :**  
blindage + 25%



**Armure thoracique :**  
blindage + 50%



**Armure intégrale :**  
blindage + 100%

# Personnages

Les fichiers de données d'EVA contiennent des informations précises sur de nombreuses catégories de personnages ; du civil à la recrue, l'officier, les forces spéciales et enfin l'élite. Chaque catégorie possède ses propres qualités et son propre type d'armes. Plus leur catégorie est élevée, plus les personnages sont robustes et redoutables.

## GDI



**Civil**  
Dr Mobius



**Recrue**  
ingénieur GDI



**Officier**  
fusilier mitrailleur  
du GDI



**Soldat des  
forces spéciales**  
du GDI, commando  
Dead-6, "Gunner"



**Soldat d'élite**  
Havoc

## Nod



**Scientifique civil**  
du Nod



**Recrue**  
lance-roquettes  
du Nod



**Officier**  
chimique du  
Nod



**Sniper des  
forces spéciales**  
du Nod



**Soldat d'élite**  
Sakura

# Véhicules

Les fichiers d'EVA contiennent des données schématiques sur une grande variété de véhicules terrestres, aquatiques ou aériens, dont :

## GDI



Hydroglisseur



Canonnière



Orca

## Nod



Avion



Hélicoptère d'attaque

Grâce à votre grande connaissance des champs de bataille, vous pouvez prendre le contrôle de véhicules terrestres abandonnés. Voici quelques-uns des véhicules terrestres que vous pouvez contrôler sur le champ de bataille.

- ▼ **Remarque :** lorsque l'indicateur "Entrée" d'EVA se trouve sur un véhicule, cela signifie que vous pouvez monter dedans.

## GDI



Hummer-Vee



VBT



Char d'assaut



Char  
mammouth

## Nod



Char d'assaut léger



VBT



Tank furtif



Tank Langue  
du diable



# L'équipe de Command & Conquer Renegade

Selon les informations de la liaison de données EVA, *Command & Conquer Renegade* est un jeu inspiré de l'histoire originale de *Command & Conquer* conçue par Brett W. Sperry et Joseph Bostic. Un relevé approfondi d'EVA indique que les personnes suivantes ont travaillé sur la mise à jour de ce logiciel.

## Production

**Producteurs exécutifs :** Daniel Cermak, Louis Castle

**Producteur en chef :** Sean Decker

**Producteurs associés :** Joseph Selinske, Robert Powers

## Programmation

**Directeurs techniques :** Colin McLaughlan, Steve Wetherill

**Programmeurs principaux :** Greg Hjelstrom (moteur 3D, moteur physique, outils), Byon Garrabrant (moteur du jeu, moteur de logique du jeu, IA)

**Programmeurs :** Tom Spencer-Smith (réseau Internet / responsable multijoueur), Patrick Smith (IA, outils, son, réseau Internet), Ian Leslie (programmation 3D, outils), Jani Penttinen (spécialiste optimisation 3D), Denzil E. Long, Jr. (jeu en ligne), Steve Tall (programmation générale)

**Westwood Online :** Greg Underwood (responsable Westwood Online), Demetrius Comes (conception base de données), Brian Hayes (programmation générale)

**Programmeurs installation :** Maria del Mar McCready Legg, Ian Leslie

**Programmeurs supplémentaires :** Naty Hoffman, Hector Yee

**Développement supplémentaire**

**Westwood Online :** Jeffery Brown (responsable technique), Matt Campbell (programmation générale), Brian Cleveland (programmation générale), Chris Huybregts (programmation générale)

## Conception

**Concepteurs principaux :** David Yee, Gregory Fulton

**Equipe de conception :** Richard Donnelly, Joseph Gernert, David Shuman, Daniel Etter, Darren Korman, Chris Plummer

**Concepteurs supplémentaires :** Ryan Vervack, Justin Reckling, Louis Castle, Brett Sperry, Luc Barthelet

## Infographie

**Graphistes principaux :** Eric Kearns (niveaux, niveaux du mode multijoueur, cartes de luminosité), Elie Arabian (personnages, véhicules, armes, animations, cinématiques dans le jeu), Joseph Black (niveaux, bâtiments, cartes de luminosité)

**Graphistes :** Pat Jenkins (niveaux, bâtiments, effets spéciaux), Beau Anderson (personnages, animations), Anthony Han (véhicules, armes, personnages), Tom Szokolczay (armes, personnages), Matt Cooley (niveaux, bâtiments), Brad Garneau (niveaux, personnages), Richard Vargas (menus, affichage tête haute, objets, boîte de jeu), Kort Vordhal (capture de mouvements, personnages, véhicules)

**Graphistes conceptuels :** Tom Szokolczay, Anthony Han, Gary Freeman, Richard Vargas

**Graphistes supplémentaires :** Dan Lyons

## Audio

**Directeur audio :** Paul S. Mudra

**Effets sonores dans le jeu :** Zak Belica

**Effets sonores supplémentaires dans le jeu :** Michael Mancini, Paul S. Mudra, Dwight Okahara, Wave Group Sound, Inc.

**Musique originale :** Frank Klepacki

## Manuel

**Contenu :** Joseph Selinske, Amy Farris

**Mise en page US :** Creative Dynamics, Inc.

## Services en ligne

**Directeur :** Nick Hormozian

**Équipe en ligne :** Milo Ballan, Doug Radmacher, Joan Perry

## Séquences cinématiques

**Producteur et directeur supervision :** Donny Miele

**Directeur artistique en chef :** Joseph D. Kucan

**Directeur artistique :** Jeremiah O'Flaherty

**Scénariste :** Wynne Mclaughlin

**Histoire :** Paul Robinson, Jason Henderson

**Animations des cinématiques principales :** P.J. Foley

**Animations des cinématiques :** Margo Angevine, Michael Jones, Insun Kang, Bob Marker, Jim May, Cris Moras, Kevin "Q" Quattro, Colin Raesler, Miles Ritter, Jason Zirpolo

**Coordinatrice de production :** Julie Brugman

**Editeur graphique en chef :** Curt Weintraub

**Son des cinématiques :** Michael Mancini, Paul S. Mudra, Zak Belica

**Compression vidéo :** Tim Fritz

**Compositeur :** Frank Klepacki

**Superviseur capture de mouvements :** David Washburn

**Assistant capture de mouvements :** Patience Becquet

**Cameramen capture de mouvements :** Kurt Rauf, Jay Nemeth, Pat Kirby

**Capture de mouvements :** Scott Altizer, John Branch, Ivan Caulier, Thomas Dupont, Daniel Kucan, Todd Lester, Caryn Mower, Heather Nickens, Pietra Sardelli

**Storyboards :** Johnathan Gezinski, Brandon Peterson

**Studio d'enregistrement :** Buzzy's Recording – Los Angeles

**Dialogues :** Zak Belica, Paul S. Mudra

**Dialogues supplémentaires :** Wave Group Sound, Inc.

## Voix

**Havoc :** Wally Wingert

**Général Adam Locke :** David Lodge

**EVA :** Kia Huntzinger

**Dr Sydney Mobius :** Leigh Allyn Baker

**Sakura :** Mari Weiss

**Dr Ignatio Mobius :** Rene Auberjonois

**Kane :** Joseph D. Kucan

**Général Gideon Raveshaw :** Rodger Bumpas

**Gunner (du commando Dead-6) :** Andre Sogliuzzo

**Dr Elena Petrova :** Lori Tritel

**Mendoza :** Gregg Berger

**Ordinateur du Nod :** Finley Bolton

**Voix supplémentaires :** Sean Donnellan, Eric Gooch, Quinton Flynn, Neil Ross, Sherman Howard, Phil Tanzini, Marcello Tubert, Terrence Walker, Aaron Cohen, William Dean O'Neil, Chris Rubyor, Frank Klepacki, Cliff Hicks, Ted Morris, Michael Shelling, Kevin Quattro, Jordan Robbins, Gwen Castaldi, Thilo Huebner, David Washburn, Eric Kearns, Chuck Carter

## Marketing

**Vice-présidente du marketing :** Laura Miele

**Chef de produit :** Mike Bell

**Directeur marketing :** Aaron Cohen

**Relations publiques :** Amy Farris, Michael Shelling

**Directeur en ligne :** Ted Morris

**Responsable communauté :** Cliff Hicks

**Graphistes :** Victoria Hart, Jordan Robins, Greg Casey, Dave Lamoreaux

## SIG

**Responsable SIG :** Kurt Oehlschlaeger

**Équipe SIG :** Tom Andrulis, Justin Bloom, Jared Hunsaker, Rick Nelson, William Owsley

## Assistance

**Ressources humaines :** Cristy Huender,  
Lynn Miyabara-Lau

**Assistance juridique :** Jennifer Hoge

**Comptabilité :** Kia Huntzinger, Laura  
Mixson, Nora Vargas

## Contrôle qualité des studios Westwood

**Directeur CQ :** Glenn Sperry

**Opérations CQ :** Chuck Kroegel

**Superviseur CQ :** Lloyd "Leachy" Bell

**Analyste en chef CQ :** Doug "Falcon"  
Wilson

**Analyste principal CQ :** Benjamin Galley

**Analyste assistant :** Yavuz Erdun

**Spécialiste interface / installation :** Mike  
Smith

**Spécialistes des modes solo :** Shane  
Dietrich, Thomas Quitoni

**Spécialistes des modes multijoueurs :**  
Chris Blevens, Michael Ruppert, Steve  
Shockey

**Technicien en chef :** Beau Hopkins

**Saisie des données :** Rhoda Anderson

**Révision des bugs :** Thomas Quitoni,  
Michael Sloan

**Testeurs CQ :** Joshua St. Jacques, Major  
Hofheins, John E. Powell III, Daniel Duncan,  
Mike McPherson, Brian Dilley, Chad  
Fletcher, David Nygren, David Russell,  
DeMarlo Lewis, Frank Yoder, Gregory  
Devore, Jason Campbell, Jason Renfro,  
Jeremy Perkowski, Jon Craig, Joseph Perry,  
Josh O'Bryan, Justin Lewis, Justin Reckling,  
Michael Sloan, Michael Lotfi, Nicholas  
Sherba, Michael Ward, Richard Rasmussen,  
Steven Lawton, Thomas Riccardi, Tim  
Villaverde, Tony Castle

## Service consommateurs

**Directeur :** Boyd Beasley

**Technicien principal :** Tim Hempel

**Représentants :** Daniel Beahn, Michelle Davis

**Coordination personnel et politique :**  
Mary Smith

## Localisation

**Directeur de la localisation des studios**

**Westwood :** Thilo W. Huebner

## Equipe de localisation européenne

**Responsable localisation logiciel :** Sam  
Yazmadjian

**Responsable audio :** David Lapp

**Chef de projet localisation :** Nathalie  
Fernandez

**Responsable des opérations CQC**

**Europe :** Linda Walker

**Responsable des tests CQC Europe :**  
Jean-Yves Duret

**Responsable spécialiste plateforme**

**CQC Europe :** James Featherstone

**Superviseur CQC Europe :** David Fielding

**Responsables des tests CQC Europe :**

Fabio Mastrangoli, Andrew Chung

**Responsables des tests associés CQC**

**Europe :** Paul 'Jester' Richards, Ben Jackson

**Comptable exécutif :** Jenny Whittle

**Plannificateur production :** James Cherry

**Mise en page de la documentation et**

**coordination de la traduction :** Abdul Oshodi

**Coordination de la localisation Internet**

**:** Ai-Lich Nguyen

**Coordination des matériels :** Silvia Byrne

**Opérations studios :** Anne Miller, Phil  
Jones

**Marketing Europe :** Rosemarie Dalton

## Localisation France

**Responsable localisation :** Christine Jean

**Coordnatrice de traduction :** Nathalie  
Duret

**Traduction :** Around the Word

**Coordinateur LT :** Lionel Berrodier

**Testeur :** Bruno "Havoc" Bocquin

**Studio d'enregistrement :** Lotus Rose, Paris

**Voix :** Nathalie Homs, Bruno Magne,

Evelyne Granjean, Martine Guillaud, Maike,

Pierre-Alain de Garrigue, Brigitte Guedg,

Eric Peter, Jacques Albaret, Marc

Brettonnières, Bruno Choel, Bernard de

Mory, Nathalie Spitzer, Martial Leminoux,

Gilbert Levy, Olivier Jankovick, Philippe

Roullier, Gérard Dessalles, Françoise Cadol

## Localisation Allemagne

**Responsable localisation :** Michaela Bartelt  
**Coordinatrice de localisation :** Bettina Bachon  
**Traduction :** Rolf D. Busch, Britta Haimüller, Nadine Monschau  
**Coordinateur des tests linguistiques :** Dirk Vojtilo  
**Studio d'enregistrement :** Toneworx, Hambourg  
**Directeur marketing :** Oliver Kaltner  
**Chef de produit :** Pete Larsen  
**RP :** Raoul Birkhold

## Localisation Japon

**Producteur localisation :** Masazumi Kawabe  
**Chef de produit :** Mitsuharu Hiraoka  
**Conseiller technique :** Hitoshi Ikeda  
**Directeur son :** Yukinori Kanda  
**Directeur CQ :** Takashi Tajimi  
**Responsable CQ :** Noriyuki Ohsawa  
**Responsable RP :** Kyoko Ishii  
**Assistance traduction / enregistrements :** AC Create. Inc.  
**Assistants localisation :** Junetsu Kakuta, Mesa Don T, Kimihiro Taniyama

## Localisation Corée

**Responsable localisation :** Chan Park  
**Ingénieurs localisation :** Justine Kim, Andrew Kim  
**Traduction :** Chan Park, Justine Kim  
**Studio d'enregistrement et numérisation :** Junco Multimedia Studio  
**Ingénieur son :** Yeajun Hwang  
**Directeur général du service :** Jungwon Hahn  
**Responsable marketing :** Michel Kim  
**Chef de produit :** Bryan Roh

## Localisation Taïwan

**Chef de projet :** Christine Kong  
**Responsable localisation :** Jerry Lee  
**Ingénieur localisation :** Maxwell Peng, Ivy Wu  
**Traduction :** Edward Hsu, Rita Peng  
**Testeur :** Maxwell Peng  
**Chef de produit :** Brenda Fu  
**Conception produit et manuel :** Wenny Liu

## Technologie

**Compression vidéo :** Bink Technology  
**Système audio :** Miles Sound System  
**Bibliothèque de compression DXT :** NVIDIA Corporation



## Contrôle qualité consommateurs EA

**Responsable :** Joel Knutson  
**Superviseur :** Benjamin Crick  
**Chef :** Dave Knudson  
**Analystes produit :** Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Benjamin Smith  
**Remerciements particuliers à :** Bing Gordon, Don Matrick, Luc Barthelet, Louis Castle, Brett Sperry, Joe Bostic, Jan Achrenius, Rosemarie Dalton, Mike Ward, Chris Plummer, Eric Gooch, Pat Pannullo, Daniel Miller, Cheryl-Ann Prenger, Bob Lemon, Judy Matteson, Cheri De Graff, Wanda Flathers, Tracy White, Uncle Skippy et tous ceux qui nous ont aidés à réaliser ce projet.

Un grand merci également à nos épouses, époux, enfants, familles et amis qui nous ont soutenus tout au long de cette aventure. Votre compréhension et votre patience nous ont permis de créer ce jeu. Nous aimerions également remercier tous les fans de C&C, les webmasters et les joueurs passionnés qui nous ont soutenus.

# Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98/ME

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

## Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

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

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

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.
  - Marque et vitesse du processeur
  - Quantité de mémoire RAM
  - Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM
  - Marque de la carte son
  - Marque de la carte vidéo
  - Marque de la carte réseau (le cas échéant)
  - Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible
  - Versions des pilotes DirectX™  
(veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)
  - Joystick et carte (le cas échéant)
  - Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

## Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur **Poste de travail**.
2. Faites un clic gauche sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

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

4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.
  - Lecteur de CD-ROM
  - Cartes graphiques
  - Contrôleurs son, vidéo et jeu
  - Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

1. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, vous en aurez besoin par la suite.
2. Faites un double clic-gauche sur **Poste de travail**, puis agrandissez la fenêtre.
3. Faites un clic-gauche sur le disque dur (**C:\**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, nous pourrions vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs.

### **Pour nous contacter par téléphone :**

24h/24 et 7j/7 au **04.72.53.25.00** (prix d'une communication normale).

Vous pourrez également entrer en contact avec un technicien spécialisé du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h uniquement.

### **Pour nous contacter par courrier, écrivez à l'adresse suivante :**

Electronic Arts france, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

### **Pour nous contacter par voie électronique :**

Rendez-vous sur notre site internet [www.france.ea.com](http://www.france.ea.com) ou envoyez-nous un courrier électronique à l'adresse suivante : [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com).

Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, composez le **08 36 68 55 15** (0,34 €/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.

## Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE. CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

## Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites dans le paragraphe "Retour après la garantie".

**Attention** : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

## 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 : ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

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 eurochèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), 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.

Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, composez le **08 36 68 55 15** (0,34 €/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.



© 2002 Electronic Arts Inc. *Command & Conquer*, *Command & Conquer Renegade*, Westwood Studios, EA GAMES, le logo EA GAMES et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios™ et EA GAMES™ sont des marques d'Electronic Arts™. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.