

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.

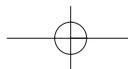
Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

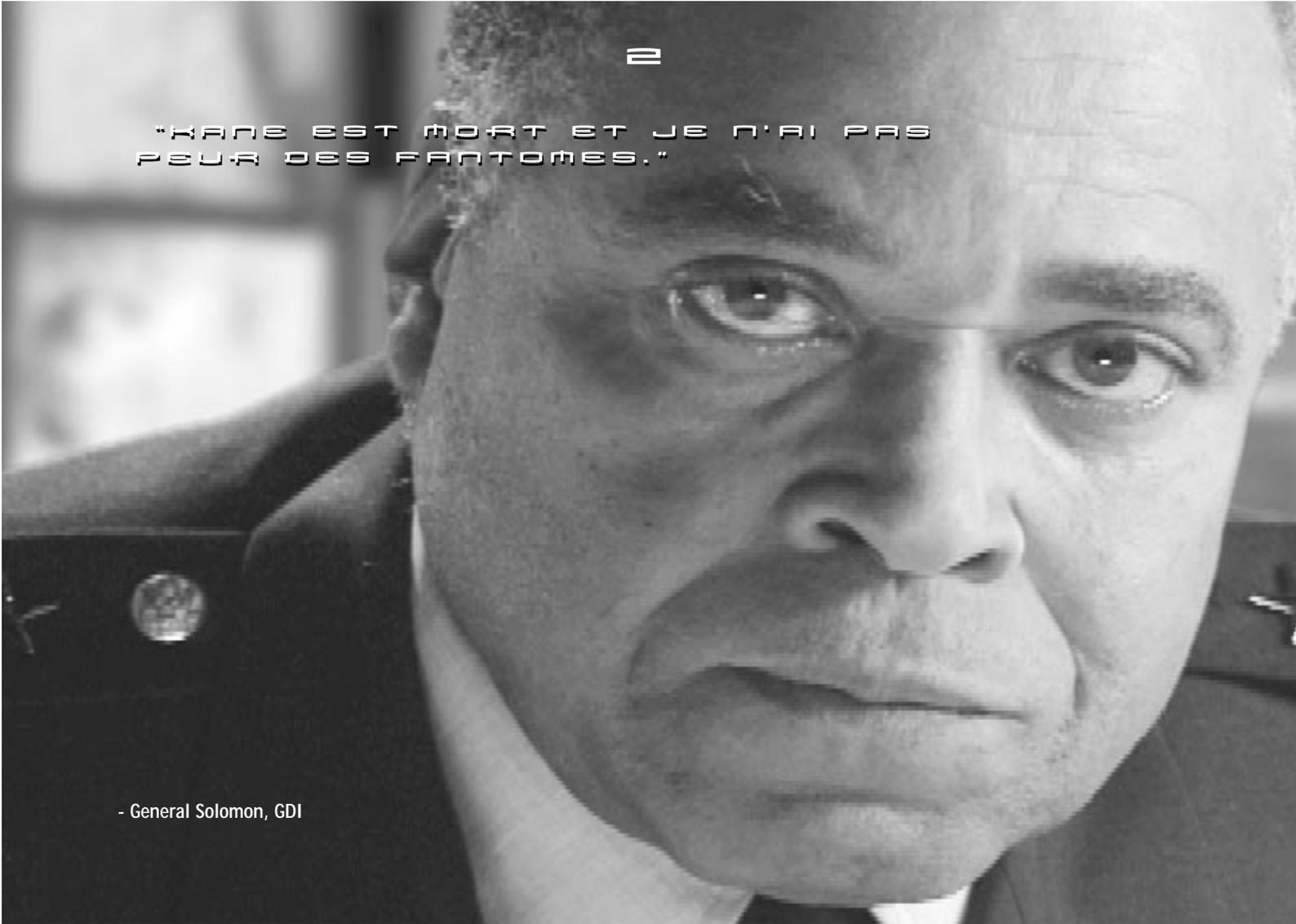
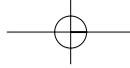
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

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 IMMÉDIATEMENT 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.
- Éviter 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.

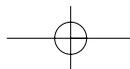
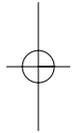


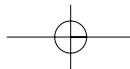


2

"KANE EST MORT ET JE N'AI PAS
PEUR DES FANTOMES."

- General Solomon, GDI

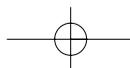




"CE SERAIT UNE REGRETTABLE
ERREUR DE JUGEMENT DE ME
CONSIDÉRER COMME UN CADAVRE."



- Kane, NOD



ULTRA CONFIDENTIEL

>GDI
DIVISION 85567
SERVEUR CLASSIFICATION ROUGE / DIVULGATION INTERDITE
RESEAU SATELLITE INTERLINK, STATION ORBITALE PHILADELPHIA

EVALUATION CONFLIT EN COURS -- GDI C/ NOD
DONNEES TRAITES PAR : EVA 9
RECEPTION : 19 janvier 2030
CONTACT CRYPTÉ AVEC : GENERAL JAMES SOLOMON

GENERAL SOLOMON.....
.....DONNEES TRAITES COMME DEMANDE.....
.....SCENARIOS DE COMBAT ETABLIS.....
.....COMPARAISON DES RESSOURCES EFFECTUEE.....
.....CALCUL DES PROBABILITES VICTOIRE/DEFAITE REALISE.....
.....DETERMINATION DES PERTES HUMAINES EFFECTUEE....
.....EXTREMES DES DEUX COTES.....
.....CONCLUSIONS CRYPTÉES CI-DESSOUS.....

.....EN ATTENTE DE VOS ORDRES.....
.....EVA.....

S

TABLE DES MATIERES

EVALUATION COMBATS : GDI C/ NOD	6	SURVOL DE L'INTERFACE	35
RECAPITULATION DES DONNEES DU CONFLIT	6	Le défilement	36
LE CONFLIT DU VINGTIEME SIECLE	6	Donner des ordres à vos troupes	36
LE CONFLIT DU VINGT ET UNIEME SIECLE	6	Le Voile	37
LES TROIS FACTIONS	7	La Barre Laterale	37
LE RETOUR DE KANE	7	La Construction de Votre Base	37
IMPACT DU CONFLIT SUR L'ENVIRONNEMENT	7	Construire	38
EVALUATION DU PERSONNEL DU GDI	8	L'énergie	39
EVALUATION DU PERSONNEL DU NOD	9	Energie Normale	39
EVALUATION DU PERSONNEL DES "OUBLIES"	10	Energie Faible	39
KANE : PROFIL PERSONNEL	10	Le Bouton d'énergie	39
UNITES – RENSEIGNEMENTS SECRET DEFENSE	11	Construire des Barraquements	40
UNITES DU GDI - SECRET DEFENSE	11	L'argent, le Tiberium et la Collecte	40
UNITES DU NOD - SECRET DEFENSE	16	Le Collecteur de Tiberium et la Raffinerie	40
STRUCTURES DU GDI - SECRET DEFENSE	21	Viser le Tiberium	40
STRUCTURES DU NOD - SECRET DEFENSE	26	L'optimisation des Batiments (pour le gdi uniquement)	41
UNITES DU GDI ET DU NOD	31	La Reparation / Le Bouton Réparer	41
STRUCTURES DU GDI ET DU NOD	32	La Vente / Le Bouton Vendre	41
COMMENT JOUER A C&C SOLEIL DE TIBERIUM	33	Le Radar	43
L'ENGAGEMENT	33	La Prise de Bâtiments Ennemis	43
Au Tout Debut	33	Le Curseur de Saisie	44
Choisissez votre camp : GDI contre NOD	33	Le Contrôle	44
L'écran d'introduction	33	La Réparation des Unités	44
Commencer une nouvelle Campagne	34	Les Options	45
Les niveaux de difficulté	34	LES MANŒUVRES AVANCEES	47
Charger mission	34	TOUCHES DU MODE MULTIJOUEUR UNIQUEMENT	52
Partie multijoueur	35	L'EQUIPE DU SOLEIL DE TIBERIUM	53
Options	35		
Quitter partie	35		

6

EVALUATION COMBATS : GDI C/ NOD

OBJET DU RAPPORT

Le présent rapport a été rédigé par EVA, selon les directives, datées du 19 janvier 2030, du Commandant en chef du GDI, le général James Solomon.

Ce document a deux objectifs. Le premier consiste à récapituler et à évaluer les rapports les plus récents de nos agents secrets, y compris une description détaillée des unités du NOD, de ses structures, véhicules et de son personnel. Le second objectif s'attache à évaluer les unités du GDI, de ses structures, de ses véhicules et de son personnel, en les comparant à leurs équivalents du NOD.

Seules les personnes en possession de l'autorisation de sécurité de niveau ROUGE ou supérieur sont habilitées à consulter ce rapport. Toute violation de la procédure de sécurité est passible de la cour martiale et passible de la peine capitale.

RECAPITULATION DES DONNEES DU CONFLIT

LE CONFLIT DU VINGTIEME SIECLE

Le conflit entre le GDI (Global Defence Initiative) et la Confrérie de NOD prend ses racines à la fin du vingtième siècle. Le GDI est à présent l'organisation militaire la plus puissante de la terre et a été constitué il y a quarante-cinq ans par décision des Nations unies.

Conçu à l'origine pour le maintien de la paix, le GDI se base essentiellement sur la sophistication de son armement et sur l'entraînement supérieur et la loyauté sans faille de ses officiers, dans sa lutte pour mettre fin aux conflits violents sévissant sur toute la planète.

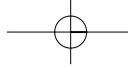
Au même moment, la Confrérie de NOD, avec à sa tête Kane, le dirigeant au charisme exceptionnel, consolide sa puissance. Tout particulièrement dans le tiers monde, car partout où le mécontentement et les révolutions font rage, Kane est présent.

Avec la promesse d'un ordre nouveau dans le monde, avec les financements tirés de l'extraction illégale et du commerce du tiberium et qui ont fait la célébrité de la Confrérie de NOD, sa puissance grandit. Les quelques unités éparses de l'origine se transforment en armée, une armée possédant des armes atomiques, une tactique impitoyable et des ressources financières en rapport.

LE CONFLIT DU VINGT ET UNIEME SIECLE

Kane est présumé mort pendant la bataille finale, celle au cours de laquelle, pour la première fois, le NOD fit une tentative pour la domination du monde. Bien que le NOD ait été effectivement démantelé et que le GDI ait remporté la victoire totale, le corps de Kane n'a jamais été retrouvé. (Rétrospectivement, les dirigeants du GDI se sont rendus compte que cette conclusion leur a coûté très cher.) Les adeptes de Kane continuent toutefois d'attendre, persuadés que leur chef reviendra un jour.

Durant les décennies qui suivent sa disparition, de nombreuses personnes prétendent l'avoir vu, particulièrement dans les régions où le NOD était prépondérant à l'époque. Après une série d'enquêtes du GDI, le dossier est refermé et mis au secret. Kane est officiellement déclaré mort et le NOD se sépare en plusieurs clans.



LES TROIS FACTIONS

Dans ce climat de guerre mondiale, le GDI surveille les conflits mondiaux à partir de la station spatiale Philadelphia, gravitant dans l'espace. Trois factions militaires principales influencent le cours des relations mondiales :

LES FORCES DU GDI continuent leur lutte pour un ordre mondial tel qu'il a été défini par la directive 3115 des Nations unies.

LA CONFRERIE DE NOD a éclaté en plusieurs clans après la défaite de Kane dans la dernière guerre du tiberium. Les différents dirigeants de ces clans ont essayé de rassembler la Confrérie sous leur contrôle, mais sans succès. Cette structure dirigeante fragmentée les rend particulièrement imprévisibles et dangereux.

LES OUBLIES, ou mutants, ont modifié l'équilibre du conflit. La communauté des Oubliés est composée de victimes du tiberium qui sont aussi de violents guerriers. Abandonnés par le GDI et le NOD, les Oubliés n'ont confiance en personne et sont extrêmement dangereux.

LE RETOUR DE KANE

Dans un communiqué récent, Kane en personne a pris contact avec les dirigeants du GDI. Les recherches approfondies ont prouvé que le message émanait bien de Kane. Certains indices révèlent cependant une légère anomalie de l'image retransmise. Mais ne vous y trompez pas : Kane est bien de retour.

Quelques jours après ce premier contact, Kane a lancé sa guerre éclair. Il semble diriger les opérations à partir d'une base souterraine, avec une force terrifiante et un personnel inconnu.

Les données étant insuffisantes, EVA se trouve dans l'impossibilité de déterminer l'origine des ressources du NOD, en particulier les avions, le personnel et la technologie.

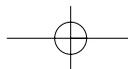
IMPACT DU CONFLIT SUR L'ENVIRONNEMENT

Le tiberium se trouve principalement dans les régions tempérées, tropicales et subtropicales. Pour des raisons inconnues, on le rencontre plus rarement dans les déserts polaires du nord et du sud. Le tiberium est récolté sous deux formes, bleu et vert, dans les champs de tiberium et se traite dans des raffineries.

Le processus de croissance du tiberium demeure inconnu. Il a toutefois été déterminé que le tiberium extrait de précieux minéraux du sol, détruisant virtuellement la terre d'où il provient.

De plus, au cours de ces dernières années, des veines de tiberium sont apparues de façon imprévisible dans toutes les zones tempérées, occasionnant des ravages parmi tout ce qu'elles touchaient. Les rapports indiquent que ces veines pourraient être une forme de flore génétiquement modifiée, pouvant infliger des dégâts aux structures, unités et véhicules proches.

De violentes tempêtes d'ions dont la relation avec le tiberium demeure incertaine, fouettent incessamment les zones tempérées riches en tiberium.





Bien qu'il soit mystérieux et mal connu, le tiberium reste incontestablement la substance la plus puissante de la planète. Exploité à l'origine par Kane, le tiberium est à l'origine de la puissance de la Confrérie, elle lui apporte richesse et pouvoir.

Les analyses menées durant des années dans les complexes de recherche du GDI n'ont toujours pas réussi à percer les secrets du tiberium, et à ce jour, peu de conclusions définitives ont été tirées. Sa composition n'est identifiable qu'à 1,5 pour cent et comprend des éléments d'origine inconnue qui défient la classification standard.

Considéré à l'origine comme la source d'énergie propre du futur, le tiberium a fait l'objet d'investissements considérables à la fois par le NOD et le GDI. Le pionnier de cette recherche est le Dr Ignatio Moebius, dont les travaux sont reconnus dans le monde entier. Sans le tiberium, ni le GDI, ni le NOD n'auraient atteint leur richesse et leur puissance actuelles, indispensables à leurs immenses armées.

Les recherches les plus récentes ont cependant montré des résultats alarmants. Le tiberium a toujours fait l'objet de réserves quant au danger qu'il représenterait pour la vie, mais depuis quelques années, les populations exposées commencent à montrer des signes de mutation génétique et des symptômes de maladies diverses liées au tiberium.

Se nommant elle-même "Les Oubliés", cette population mutante s'est retirée sous terre et revendique à présent la juste rétribution de ses maux en se livrant à des activités terroristes.

Le GDI a donc entrepris une opération à grande échelle pour venir en aide à cette population contaminée. Selon certaines sources, le NOD était, lui, davantage enclin à se servir de ces mutants comme sujets d'expérimentation. Le GDI recommande donc qu'aucun humain non infecté ne s'expose sans protection contre le tiberium.

EVALUATION DU PERSONNEL DU GDI

L'unité EVA a fait une évaluation précise des points forts et des points faibles du personnel du GDI.

Depuis sa base spatiale Philadelphia, le GDI surveille la planète depuis des dizaines d'années. La position dominante du GDI est la conséquence directe de sa technologie avancée, de son armement, de ses ressources économiques et de son système de recrutement de forces armées conventionnelles.

Les troupes du GDI sont ambitieuses et tenaces, coopératives et loyales. Les marines du vingt et unième siècle recherchent à la fois la paix et l'honneur. Plus encore, ils veulent gagner, et détruire toute trace de la Confrérie de NOD.

Les hommes de troupe du GDI font preuve d'un dévouement mutuel absolu, y compris envers leurs officiers et leur chef suprême, le général Solomon.



Officier de carrière, le général Solomon a fait ses classes dans la célèbre académie militaire de West Point. Il dirige à présent les opérations à partir du Centre de commandement du GDI, la base spatiale Philadelphia, et est apparu comme la figure emblématique du GDI et l'ennemi juré de ceux qui menacent la paix pour laquelle il sacrifierait sa vie.



La campagne du général Solomon contre Kane a été confiée au commandant Michael McNeil. L'examen médical de ce dernier, référencé PSY89902, révèle une loyauté sans faille et des capacités d'athlète de haut niveau, en même temps qu'un engagement total dans tout ce qu'il entreprend. Son bras droit de longue date, le lieutenant Chandra, note dans un de ses rapports "McNeil ne pense pas que la vie soit compliquée. Il sait parfaitement ce qu'il veut et fait tout ce qu'il faut pour y parvenir. Et comme tout bon marine du GDI, ce qu'il veut, c'est la victoire."

EVALUATION DU PERSONNEL DU NOD

L'unité EVA a fait une évaluation précise des points forts et des points faibles du personnel du NOD, en se basant sur les derniers rapports d'espionnage du GDI.

Dans le passé, les forces du NOD tiraient leur puissance de celle de leur chef. Les soldats du NOD sont aussi impitoyables que Kane et ses officiers, le commandant Slavik et la chargée de propagande Oxanna.

Les forces du NOD sont également renforcées par leur volonté farouche d'engager leur force incroyable, leur tactique cruelle et leur armement de pointe dérivé du tiberium. Les soldats du NOD sont prêts à mourir pour leur chef et pour leur cause. La majorité d'entre eux étant des renégats du tiers monde, ils n'ont rien à perdre.

La Confrérie de NOD est par conséquent un clan cruel, d'une violence extrême aussi bien envers les ennemis que les amis. L'histoire démontre que le NOD emploie principalement la terreur et la brutalité pour atteindre ses objectifs. Les services de renseignements du GDI rencontrent de grandes difficultés dans la mise à jour des changements de grade dans les structures dirigeantes du NOD, la trahison et les assassinats étant le plus souvent employés comme moyen d'obtenir de l'avancement.

Bien entendu, la seule exception à ce qui précède est Kane, qui exerce un pouvoir quasi totalitaire. Rien ne les arrêtera, lui et ses inconditionnels disciples, Slavik et Oxanna, dans leur conquête du GDI et du monde.

EVALUATION DU PERSONNEL DES "OUBLIÉS"

Les Oubliés, également appelés mutants shiners en raison des cristaux de tiberium qui se développent sur leur corps, sont l'unique population indigène des zones tempérées riches en tiberium. Guerriers souterrains, victimes innocentes, les Oubliés représentent la tribu du tiberium de la planète.

Jadis membres à part entière de la société, les Oubliés se sont peu à peu transformés en parias. Empoisonnés de façon irréversible au tiberium, ils sont devenus des nomades furtifs et solitaires. Combien se cachent au plus profond de la terre, nul ne le sait. Ils constituent un peuple de valeureux guerriers, capables de vaincre aussi bien les soldats du NOD que ceux du GDI.

Leur chef est un vénérable guerrier nommé Tratos. Il porte depuis de longues années la responsabilité de son peuple, leur offrant la reconnaissance, le foyer et la communauté qui leur manquaient auparavant.



Tratos est torturé par des visions de destruction de la planète, d'une apocalypse qui le hante jusque dans ses cauchemars. Il a été le premier à connaître le secret des Oubliés, à savoir que Kane est non seulement vivant, mais qu'il est aussi l'héritier de la puissance pratiquement illimitée que lui confère le Tacitus. Les Oubliés ont longtemps gardé et étudié le Tacitus, pensant y trouver un remède aux mutations qu'ils subissaient en raison du tiberium. Tratos, dupé, traduit le Tacitus pour Kane. Aujourd'hui, il porte le poids du remords d'avoir involontairement trahi sa planète et le genre humain.

Tratos est entouré des meilleurs guerriers, et parmi eux se trouve la splendide et fière Umagaan, préférée du vieux chef. La célébrité d'Umagaan a atteint le NOD et le GDI, où sa force guerrière remarquable est bien connue. Mutante shiner d'une grande beauté, elle a subi une exposition maximale au tiberium et finira inéluctablement par perdre figure humaine un jour, mais pour le moment, les cristaux de tiberium qui scintillent sur son visage la rendent encore plus belle.



KANE : PROFIL PERSONNEL

Considéré comme mort pendant longtemps, Kane est le dirigeant charismatique de la Confrérie de NOD. Bien qu'il semble n'avoir que trente ans, avec son sourire cruel si caractéristique et son crâne chauve, son âge est indéterminé. Nombre de ses adeptes sont fermement persuadés qu'il est immortel.

Quoi qu'il en soit, homme ou légende, Kane possède une emprise totale sur ses adeptes du NOD. Froid, brutal et perfide, le chef du NOD est aussi un visionnaire sombre et mystérieux pour le prochain millénaire. Grâce à sa rhétorique anti-sociale irrésistible, il séduit les armées du NOD et les réduit à une adhésion totale à son idéologie et à ses ordres.

Se servant d'actions terroristes et d'une série d'armes dérivée du tiberium, Kane a consolidé les factions du tiers monde. Ne se contentant plus de la dissimulation, il pousse l'audace jusqu'à attaquer les forces militaires conventionnelles du GDI pour tenter de dominer le monde.

Kane compte sur l'aide du pouvoir de l'étrange minéral pour mettre ses sombres plans à exécution. Peu lui importe qu'au cours de l'opération le tiberium détruise la plus grande partie de la surface terrestre, y compris le genre humain.

UNITES - RENSEIGNEMENTS SECRET DEFENSE UNITES DU GDI - SECRET DEFENSE

Infanterie légère :



l'infanterie légère représente le pilier des armées du GDI et de la Confrérie. Avec leur fusil à impulsions M16 Mk.II, les soldats occasionnent des dégâts mineurs. Bien qu'elle soit lente, l'infanterie peut se déplacer sur différents types de terrains sans perdre trop de vitesse. Elle peut aussi passer sur certains terrains ou obstacles où les véhicules seraient bloqués voire endommagés.

Discobole :



le discobole est une unité légère d'infanterie munie d'un lance-grenade à grande portée. A la place des grenades de forme traditionnelle, le discobole envoie une grenade aérodynamique conçue pour un parcours plus long. En raison de l'aérodynamisme du projectile en forme de disque, la grenade peut rebondir sur le terrain si elle n'atteint pas sa cible.

Infanterie volante :



composées de divisions aéroportées de l'infanterie du GDI, elle est constituée de soldats capables d'effectuer des frappes chirurgicales sur des cibles habituellement inaccessibles pour l'infanterie standard. Grâce à leur canons Vulcain, ces soldats peuvent aussi bien fournir une défense anti-aérienne qu'une attaque air/sol sur des objectifs mal protégés.

Toubib :



dans la fureur de la bataille, le toubib est le seul responsable du traitement des blessés et des soldats à remettre sur pied avant qu'ils ne retournent au combat. Le toubib fera son travail automatiquement en soignant les soldats de son camp proches de lui, mais il peut aussi avoir pour mission de soigner un soldat en particulier.

12

Unité technique :



lente et non armée, l'unité technique a cependant des capacités mortelles. Etant la seule unité capable de prendre des structures ennemies, l'usage judicieux de ses capacités est considérée comme un art pour de nombreux tacticiens. Elle peut être utilisée de multiples manières, chacune d'entre elles étant détaillée ci-dessous. Notez que l'unité technique sera perdue dès qu'une des actions ci-dessous sera réalisée.

1. Prendre des structures ennemies : l'unité technique possède la capacité de prendre des unités ennemies et de les mettre sous votre contrôle. Ceci peut se faire en sélectionnant un ingénieur (sapeur) et en cliquant sur la structure ennemie pour l'envoyer dans le bâtiment et en prendre le contrôle. Un curseur bleu "entrer" vous informera si votre camp peut prendre ce bâtiment. Il suffit d'un seul ingénieur pour prendre n'importe quelle structure.
2. Réparer des structures endommagées : l'ingénieur possède la compétence pour réparer complètement n'importe laquelle de vos structures. Sélectionnez l'ingénieur et mettez en surbrillance le bâtiment que vous voulez réparer. Une icône dorée en forme de clé de réparation vous informera si le bâtiment est réparable. Faites un clic-gauche pour y envoyer l'ingénieur effectuer la réparation.
3. Réparer des ponts endommagés : la plupart des ponts de Soleil de Tiberium sont équipés d'un local de réparation à l'une ou à ses deux extrémités. En envoyant un ingénieur dans le local de réparation, vous reconstruisez des sections manquantes ou réparez celles qui sont endommagées. Faites un clic-gauche pour envoyer un ingénieur dans le local pour réparer un pont.

Chasseur fantôme :



cet Oublié possède un fusil à balles magnétiques et des charges C4. Cette arme peut tirer sur plusieurs objectifs en même temps et donc faire beaucoup de victimes dans les rangs ennemis. Le C4 peut, lui, détruire n'importe quelle structure (apparition de l'icône C4). Faites un clic-gauche pour envoyer le chasseur fantôme vers le bâtiment visé pour réduire celui-ci à l'état de poussière. A l'instar de toutes les unités de mutants, ce chasseur guérit au contact du tiberium.

Lycaon :

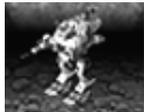


le blindé d'attaque léger ou "Lycaon" est une petite unité d'environ deux mètres cinquante, pilotée par un seul soldat. Rapide et agile, ce véhicule légèrement blindé excelle pour essayer le feu dans les petites escarmouches. Une bonne escouade de soldats équipés de cette façon viendra facilement à bout de nombreux ennemis.



Véhicule blindé de transport amphibie :

le VBT amphibie est un véhicule fortement blindé, capable de convoyer jusqu'à cinq unités d'infanterie, aussi bien sur terre que sur mer, et se révèle être un atout majeur des forces du GDI. Pour charger le VBT, sélectionnez le ou les soldats que vous désirez embarquer et mettez le VBT en surbrillance. Un curseur bleu "entrer" fera son apparition. Un clic-gauche embarquera l'unité dans le VBT. Pour décharger le véhicule, sélectionnez-le et cliquez dessus quand vous verrez apparaître le curseur de déploiement. Notez que le VBT ne peut pas être vide lorsqu'il se trouve sur l'eau.

Titan:

le blindé lourd mécanisé ou "Titan" constitue l'unité à tout faire du GDI, aussi bien pour l'assaut que pour la défense. D'une hauteur de sept mètres cinquante et muni d'un canon de 120 mm, le Titan est une arme avec laquelle il faut compter. Sa longue portée en fait une unité idéale pour les assauts de base, et ses tirs répétés ne craignent rien ni personne.

Aéroglisser LRM :

c'est un système à longue portée monté sur un châssis à coussin d'air. Tout comme le VBT amphibie, il est capable de se déplacer sur terre comme sur mer. En raison de son châssis à coussin d'air, il n'est pas dépendant des types de terrain qu'il doit traverser. C'est donc l'unité idéale (quoique plutôt coûteuse), pour explorer les territoires ennemis. Les roquettes peuvent toucher indifféremment des cibles aériennes ou terrestres avec la même efficacité.

Désintégrateur:

les dernières recherches menées à bord du Philadelphia ont permis une découverte capitale en matière de résonance harmonique. Le désintégrateur est le premier à utiliser cette nouvelle technologie. L'onde de résonance harmonique qu'il émet peut détruire n'importe quelle unité ou structure qu'elle rencontre, qu'elle soit amie ou ennemie. Le positionnement du désintégrateur est capital pour réduire les risques de dégâts provoqués par les tirs de vos alliés.

Mammoth Mark. II :

ce monstre à l'état de prototype est l'arme la plus puissante du GDI. Dominant les champs de bataille, le Mammoth II possède deux rangées de canons et un lance-missiles anti-aérien. Les canons sont capables de réduire en miettes la plupart des unités en quelques secondes, pendant que le lance-missiles assure la protection aérienne. Virtuellement indestructible, le Mammoth Mk. II est encore dans sa phase de tests et, du fait des limites des technologies utilisées, il ne peut être déployé qu'en un seul exemplaire à la fois.

Radar mobile :

il s'agit d'un véhicule équipé des capteurs les plus avancés en la matière et qui peut détecter la présence d'ennemis même s'ils sont dissimulés ou ensevelis sous terre. Les unités détectées ne seront pas "dévoilées" mais apparaîtront sur le radar et la vue tactique, permettant aux responsables de prendre les dispositions nécessaires pour les détruire.

Chasseur Orca :

pillier de la force aérienne du GDI, le chasseur Orca est un avion de chasse léger et polyvalent. Rapide, légèrement blindé et armé de deux lance-missiles, le chasseur Orca peut envoyer un barrage de missiles à n'importe quel endroit de la bataille peu après en avoir reçu l'ordre. Comme tous les aéronefs, le chasseur Orca doit pouvoir se poser sur un hélicoptère pour recharger ses armes.

Bombardier Orca :

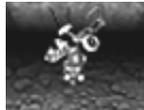
plus lourd et mieux blindé que son cousin chasseur, le bombardier Orca a échangé la vitesse contre la puissance de tir. Lâchant des rafales de bombes ultra explosives en balayages successifs, le bombardier Orca est idéal pour attirer les défenses terrestres au début d'un assaut de base.

Porteur Orca :

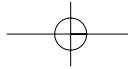
le plus grand de tous les avions Orca, il a la lourde responsabilité de venir à la rescousse des unités ou de les déposer à n'importe quel endroit du champ de bataille. Un dispositif spécial lui permet de saisir et d'enlever n'importe quel véhicule se trouvant au sol.

Pour enlever une unité avec le porteur, sélectionnez-le porteur, puis faites un clic-gauche sur ce que vous désirez enlever. Pour déposer ce que vous avez pris, sélectionnez le porteur quand il est au sol, mettez-le en surbrillance et faites un clic-gauche à l'apparition du curseur de déploiement.

Note: vous pouvez déposer les unités directement sur les centres de réparation et les raffineries sans les détacher au préalable.

Traqueur:

le traqueur est une unité autoguidée lumineuse et rapide que l'on peut déployer pour "nettoyer" le champ de bataille. Le traqueur recherche les unités ou structures ennemies au hasard et s'y accroche. Quand il est arrimé, il s'autodétruit en même temps que l'objet auquel il est attaché. Il ne peut pas être contrôlé et se met automatiquement en chasse dès qu'il est lâché.



Collecteur :



indispensable au succès financier des deux camps, le collecteur est la seule unité capable de ramasser le tiberium pour le raffinage. Le collecteur se met automatiquement au travail s'il se trouve à proximité d'un champ de tiberium. Il est possible de l'envoyer à un endroit spécifique en le sélectionnant et en ciblant le lieu où il doit se rendre. Il évite spontanément les endroits dangereux et vous informe quand il ne peut aller à un endroit en raison des menaces qui s'y trouvent. Le collecteur ne pénètre pas dans un secteur hostile à moins qu'on ne lui en donne l'ordre.

Cargo :



les cargos permettent la livraison de fournitures essentielles et de renforts sur certaines zones de combat. L'arrivée d'un cargo chargé de renforts peut être cruciale lors d'une bataille violente, la victoire ou la défaite peuvent en dépendre. Les cargos ne sont disponibles que lors de certaines missions en solo et ne peuvent pas être contrôlés directement.

Kodiak:



le Kodiak est le centre de commandement mobile du GDI. Le commandant McNeil et son équipage s'y trouvent en permanence et s'en servent pour se rendre d'une bataille à l'autre. Le rôle du Kodiak est de superviser la bataille de loin afin de ne pas mettre en danger la vie des officiers supérieurs. Certaines conditions peuvent cependant le rendre vulnérable et si cela devait se produire, protégez-le à tout prix, car sa destruction entraînerait la chute finale.

Transporteur Orca :

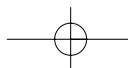


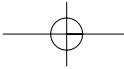
disponible uniquement pour certaines missions en solo, le transporteur Orca peut charger jusqu'à 5 unités d'infanterie sur n'importe quel théâtre d'opération. Son chargement et son déchargement sont identiques à ceux d'un VBT amphibie.

Véhicule de construction mobile :



l'établissement de toute base commence avec le véhicule de construction mobile (VCM). Il se déploie en un chantier de construction complet et opérationnel, il s'agit donc d'un équipement d'une valeur extrême, à la fois pour le GDI et le NOD. Pour déployer le VCM, sélectionnez-le, puis faites un double-clic. Si vous obtenez un curseur de non déploiement, quelque chose bloque le déploiement de l'unité. Éloignez des véhicules ou des unités d'infanterie, ou éloignez le VCM des arbres ou rochers qui pourraient empêcher l'opération.





16

UNITES DU NOD - SECRET DEFENSE

Infanterie légère :



l'infanterie légère représente le pilier des armées du GDI et de la Confrérie. Avec leur fusil à impulsions M16 Mk.II, les soldats occasionnent des dégâts mineurs. Bien qu'elle soit lente, l'infanterie peut se déplacer sur différents types de terrains sans perdre trop de vitesse. Elle peut aussi passer sur certains terrains ou obstacles où les véhicules seraient bloqués voire endommagés.

Infanterie cyborg :



l'infanterie cyborg résulte des dernières expériences du NOD, une tentative de fusion des humains mutants exposés au tiberium et de machines. Elle est lourdement blindée et armée de fusils à impulsions de haute puissance.

Infanterie lance-roquettes :



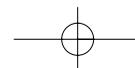
cette infanterie lourde du NOD est munie de lance-roquettes sur l'épaule et est particulièrement efficace contre les véhicules, les structures, l'infanterie et l'aviation. En raison du poids supérieur du lance-roquettes, ces troupes sont plus lentes que l'infanterie légère, mais bien mieux armées.

Unité technique :



lente et non armée, l'unité technique a cependant une force de frappe mortelle. Etant la seule unité capable de prendre des structures ennemies, l'usage judicieux de ses possibilités est considérée comme un art par de nombreux tacticiens. Elle peut être utilisée de multiples manières, chacune d'entre elles détaillée ci-dessous. Notez que l'unité technique sera perdue dès qu'une des actions ci-dessous sera réalisée.

1. Prendre des structures ennemies : l'unité technique possède la capacité de prendre des unités ennemies et de les mettre sous votre contrôle. Ceci peut se faire en sélectionnant un ingénieur et en cliquant sur la structure ennemie pour l'envoyer dans le bâtiment et en prendre le contrôle. Un curseur bleu "entrer" vous informera si votre camp peut prendre ce bâtiment. Il suffit d'un seul ingénieur pour prendre n'importe quelle structure.



2. Réparer des structures endommagées : l'ingénieur possède la compétence pour réparer entièrement n'importe laquelle de vos structures. Sélectionnez l'ingénieur et mettez en surbrillance le bâtiment que vous voulez réparer. Une icône dorée en forme de clé de réparation vous informera si le bâtiment est réparable. Faites un clic-gauche pour y envoyer l'ingénieur effectuer la réparation.
3. Réparer des ponts endommagés : la plupart des ponts de Soleil de Tiberium comportent un local de réparation à l'une ou aux deux extrémités. En y envoyant un ingénieur, celui-ci reconstruira les parties manquantes et réparera celles qui sont endommagées. Faites un clic-gauche afin d'envoyer l'ingénieur dans le local de réparation pour effectuer son travail.

Commando cyborg :



les cyborgs de l'infanterie qui ont les meilleures performances subissent d'autres modifications et sont promus dans les rangs de cette unité du NOD. Equipé d'une puissance de feu lui permettant de prendre des bases entières, le commando cyborg constitue une véritable menace sur tout champ de bataille. Avec ses mitraillettes et son lance-plasma, ce commando peut faire du travail rapide sur les véhicules, l'infanterie et les structures.

Voleur mutant :



autre commando mutant, capable de réquisitionner n'importe quel véhicule. Lorsqu'il est sélectionné et que le curseur est placé sur un véhicule ennemi, le curseur prend la forme d'un curseur de saisie, ce qui signifie que ledit véhicule peut être volé. Cliquez sur celui-ci à ce moment-là, et il rejoindra l'unité pour accomplir son forfait. Lorsqu'un véhicule est volé, il est impossible de faire sortir le voleur mutant de ce dernier, du moins pas tant qu'il n'a pas été détruit. Lorsque cela est fait, le mutant est éjecté et peut voler un autre véhicule. Comme toutes les unités de mutants, le voleur mutant guérit au contact du tiberium (hors d'un véhicule).

VBT souterrain :



le véhicule blindé de transport souterrain est apte à transporter jusqu'à cinq unités sous terre. Lorsqu'il se trouve sous terre, le VBT est invisible à l'ennemi, mais il peut être détecté à l'aide du radar mobile du GDI. Le VBT ne peut pas revenir à la surface sur certains types de terrain tels qu'un terrain inégal ou une étendue d'eau, entre autres.

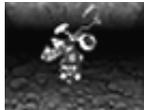
Pour embarquer l'infanterie dans le VBT, sélectionnez celle que vous voulez et mettez le VBT en surbrillance. Le curseur "entrer" fera son apparition et un clic-gauche fera pénétrer les unités dans le véhicule.

Pour débarquer l'infanterie, sélectionnez le VBT et faites un double clic. Le curseur de déploiement fera son apparition. Faites un clic-gauche avec ce curseur et l'infanterie quittera le véhicule.

18

Moto d'attaque :

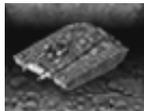
utilisée à l'origine comme unité d'exploration, la moto d'attaque est le véhicule terrestre le plus rapide du NOD. L'absence de blindage est compensée par la vitesse, mais cette moto peut encaisser des dégâts légers avant d'être détruite. Elle porte un lance-roquettes double pouvant frapper des unités aériennes ou terrestres.

Traqueur :

le traqueur est une unité autoguidée lumineuse et rapide que l'on peut déployer pour "nettoyer" le champ de bataille. Le traqueur recherche les unités ou structures ennemies au hasard et s'y accroche. Quand il est arrimé, il s'autodétruit en même temps que l'objet auquel il est attaché. Il ne peut pas être contrôlé et se met automatiquement en chasse dès qu'il est lâché.

Tondeuse :

il s'agit là d'une énorme tondeuse utilisée par le NOD pour la récolte des veines de tiberium, minéral utilisé par la suite pour des missiles chimiques. Cette tondeuse se comporte comme un collecteur mais avec deux différences. Elle récolte les veines et non des cristaux de tiberium, et dépose sa charge dans une installation de déchets et non une raffinerie. Les veines récoltées, après avoir été traitées dans l'installation de déchets, pourront être utilisées pour fabriquer un missile chimique mortel.

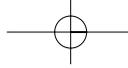
Tank-scarabée :

ce tank de combat léger a la capacité de creuser dans le sol pour améliorer ses défenses et pour réaliser un tir de barrage mobile. Lorsqu'il est enterré, la tourelle et une petite partie de l'unité émergent du sol.

Pour enterrer le tank-scarabée, sélectionnez-le et faites un clic-gauche dessus. L'unité creusera le sol, puis s'immobilisera. Pour le déplacer à nouveau, sélectionnez-le et refaites un clic-gauche dessus. Quand il ressortira de terre, il pourra de nouveau être déplacé.

Tank furtif :

le dernier cri en matière d'attaque indirecte, le tank furtif est un tank léger capable de se dissimuler des ennemis. Il ne peut pas rester caché lorsqu'il fait feu en raison de la puissance énorme tirée du générateur furtif. L'infanterie et les défenses de base sont les seules à pouvoir révéler le tank. Le radar mobile du GDI peut cependant détecter sa présence.



Artillerie :

se rendant compte qu'il lui fallait un dispositif pouvant infliger de gros dégâts sans craindre de représailles, le NOD a développé une nouvelle plate-forme d'artillerie de longue portée. En raison du recul important, l'unité ne peut pas tirer lorsqu'elle est repliée, et ne peut pas se déplacer lorsqu'elle est déployée. Pour déployer l'unité, sélectionnez-la, puis faites un clic-gauche dessus. Pour la replier, sélectionnez-la, puis refaites un clic-gauche dessus.



Frelon :

très performant contre l'infanterie et les blindés légers, le Frelon représente la nouvelle génération d'hélicoptères de combat. Comme toutes les unités aériennes, le Frelon doit revenir à l'héliport pour recharger ses armes.



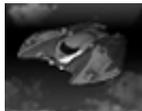
Dépanneuse :

ce véhicule est capable de réparer les engins endommagés sur le champ de bataille. Le Robot-mécano possède un bras articulé équipé des outils nécessaires pour remettre un véhicule en état. En le mettant en mode garde, il ira automatiquement réparer toutes les unités se trouvant dans un périmètre proche.



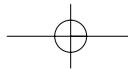
Collecteur :

indispensable au succès financier des deux camps, le collecteur est la seule unité capable de ramasser le tiberium pour le raffinage. Le collecteur se met automatiquement au travail s'il se trouve à proximité d'un champ de tiberium. Il est possible de l'envoyer à un endroit spécifique en le sélectionnant et en ciblant le lieu où il doit se rendre. Il évite spontanément les endroits dangereux et vous informe quand il ne peut aller à un endroit en raison des menaces qui s'y trouvent. Le collecteur ne pénètre pas dans un secteur hostile à moins qu'on ne lui en donne l'ordre.



Banshee:

avec la technologie récupérée des aliens, le NOD a pu développer la génération future d'avions de combat. Portant le nom de code Banshee, cet avion aux formes aérodynamiques est capable de décimer toute unité ou structure avec ses deux canons à plasma.



Véhicule de construction mobile :



l'établissement de toute base commence avec le véhicule de construction mobile (VCM). Il se déploie en un chantier de construction complet et opérationnel, il s'agit donc d'un équipement d'une valeur extrême, à la fois pour le GDI et le NOD. Pour déployer le VCM, sélectionnez-le puis faites un double-clic. Si vous obtenez un curseur de non déploiement, quelque chose bloque le déploiement de l'unité. Eloignez des véhicules ou des unités d'infanterie, ou éloignez le VCM des arbres ou rochers qui pourraient empêcher l'opération.

Tank Langue du diable :



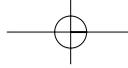
la terreur est une arme sans pareille, et la seule vue de cette unité cauchemardesque suffit à épouvanter les troupes du GDI. Capable de creuser les matières les plus dures, le tank Langue du diable projette des jets de flammes mortels sur les cibles en toute impunité. Les flammes sont particulièrement redoutables contre l'infanterie et les structures, et une exposition prolongée peut même faire fondre l'acier.

Montauk:



Le Montauk est le centre de commandement mobile du NOD. Le commandant Slavik et son équipage s'en servent pour voyager entre deux combats. Il peut s'enterrer et se tenir à l'écart des champs de bataille en toute sécurité, afin de ne pas mettre en danger la vie des officiers supérieurs. Cependant, certaines circonstances peuvent obliger le Montauk à pénétrer dans les lieux de combat. Dans ce cas, le Montauk doit être protégé coûte que coûte.





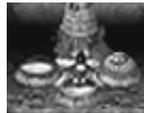
STRUCTURES DU GDI - SECRET DEFENSE

Chantier de construction :



le chantier de construction est le lieu où tout commence. Il permet au joueur de construire d'autres structures. Sa défense est donc une priorité absolue pour tout chef de guerre. Dans certaines missions, le joueur commence avec un VCM pouvant se déployer en chantier de construction. Dans d'autres, le chantier de construction est déjà en place.

Centrales électriques du GDI :



les centrales produisent l'énergie nécessaire aux structures de base et sont indispensables pour maintenir les défenses. Les centrales du GDI peuvent être optimisées à l'aide de turbines électriques supplémentaires. Il y a deux espaces d'optimisation vides pour chaque centrale, pour permettre d'ajouter des turbines électriques. Chacun d'entre eux augmentera la production d'énergie de 50 % par rapport à une centrale non optimisée.

Baraquements du GDI :



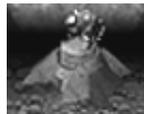
ils permettent d'entraîner les unités d'infanterie et constituent une condition préalable indispensable aux structures défensives de la base.

Raffinerie de tiberium :

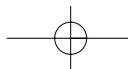


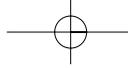
la raffinerie transforme les chargements de tiberium en crédit pour le joueur et stocke une certaine quantité de tiberium. Lorsqu'une raffinerie est saturée, il faut créer de nouveaux silos pour y entreposer l'excédent de tiberium. Si aucune capacité de stockage n'est disponible, le surplus de tiberium sera perdu.

Canon à impulsions E.M. :



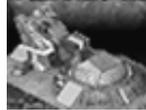
ce canon peut tirer des rafales d'énergie électromagnétique d'une grande puissance et met tout véhicule hors combat pendant un court moment. Tous les véhicules ou structures atteints sont mis hors service jusqu'à ce que l'effet se dissipe.





22

Générateur anti-tempête de feu :



ce dispositif crée un champ de force extrêmement puissant. Quand le générateur est construit, des émetteurs anti-tempête de feu spéciaux doivent être placés sur le périmètre d'un secteur et assureront sa défense à la manière d'un mur. Lorsqu'il est activé, le champ de force résultant de ces émetteurs est impénétrable. Le générateur anti-tempête de feu consomme d'énormes quantités d'énergie, et il ne peut donc être actif que pendant une courte période avant d'être rechargé. La protection peut être activée ou désactivée à volonté.

Murs anti-tempête de feu :



utilisés conjointement avec le générateur anti-tempête de feu, ces murs sont disposés comme un écran et contrôlent l'orientation de la protection anti-tempête de feu. Ils peuvent être utilisés pour encercler totalement une base ou pour défendre des positions défensives stratégiques.

Installation radar :



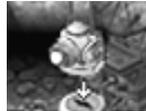
cette installation permet de surveiller le champ de bataille et la position des unités amies ou ennemies. Pour que la vue du radar soit constamment active, l'installation doit être constamment alimentée en énergie de façon.

Contrôle des canons à ions :

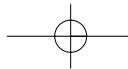


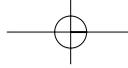
ceci permet d'optimiser un centre de communications et de guider le canon à ions du GDI sur la cible. En l'absence de ce contrôle, le canon à ions ne peut pas être utilisé.

Contrôles des traqueurs :

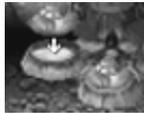


ceci permet d'optimiser un centre d'optimisation du GDI et permet l'échange de communications avec un traqueur, lui donnant la possibilité de prendre des cibles ennemies. Cette optimisation est indispensable pour construire des traqueurs.





Turbines électriques :



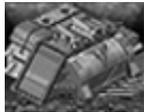
un maximum de deux turbines électriques peut être ajouté à une centrale électrique pour augmenter sa production d'énergie. La production d'électricité de chaque générateur représente moins que celle d'une nouvelle centrale, mais le coût en est bien inférieur.

Silo de tiberium :



les silos permettent de stocker l'excédent de tiberium quand les raffineries sont à leur capacité maximum de traitement. Lorsqu'une raffinerie est saturée et qu'aucun silo vide n'est disponible, le surplus de tiberium apporté par les collecteurs est perdu.

Usine d'armement du GDI :



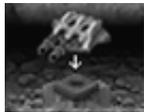
cette structure permet la construction de véhicules. Certains véhicules sophistiqués nécessitent des structures supplémentaires avant d'être produits par une usine d'armement.

Tour de défense :

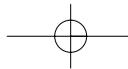


basée sur le principe de la construction modulaire, la tour de défense sert de base à toutes les défenses du GDI. Elle peut être construite comme structure individuelle ou intégrée dans un mur. L'une des trois armes suivantes peut y être montée : un canon Vulcain, un lance-missiles sol-air ou un lance-roquettes.

Canon Vulcain :



le canon Vulcain se compose de deux mini-canons tirant des projectiles de 50 mm à grande vitesse. Ce canon est essentiellement utilisé contre l'infanterie mais peut aussi être utilisé contre des véhicules, avec moins d'efficacité toutefois.

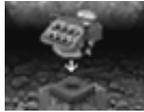


Lance-roquettes :



cette arme envoie des grenades aux unités ennemies. Destinée essentiellement aux véhicules, cette arme peut néanmoins être utilisée contre l'infanterie. Sa charge explosive rayonnante occasionne des dégâts aux autres unités se trouvant autour de la cible.

Missiles sol-air :



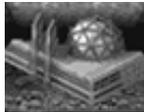
ces missiles constituent la défense aérienne du GDI et ne peuvent être utilisés que contre les unités volantes.

Héliport :



cette plate-forme permet la construction et le réarmement de tous les avions Orca : chasseurs, bombardiers, porteurs. Elle est absolument indispensable pour effectuer toutes ces actions.

Centre de recherche du GDI :

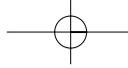


le centre de recherche constitue l'unité scientifique et de haute technologie de l'armement du GDI. Il est indispensable de le posséder avant de pouvoir construire certaines unités et structures de haute technologie.

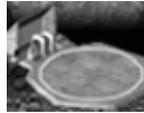
Centre d'optimisation du GDI :



cette structure sert à communiquer avec diverses unités et structures sur le champ de bataille. Les centres d'optimisation possèdent deux espaces d'optimisation pour les unités suivantes : contrôle des canons à ions et des traqueurs.



Centre de réparation du GDI :



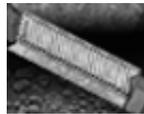
pour réparer les véhicules et les avions. Cette structure peut également servir de zone d'atterrissage et tout véhicule sera complètement réparé si les crédits sont suffisants. Les unités peuvent être alignées pour la réparation en les sélectionnant toutes, puis en les faisant glisser sur le centre.

Murs en béton :



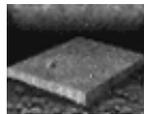
structure défensive plus solide que les sacs de sable, les murs en béton peuvent arrêter les véhicules et l'infanterie. Seules certaines unités peuvent tirer par-dessus des murs.

Porte automatique GDI :



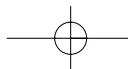
cette structure empêche l'entrée des unités dans la base et la pénétration du tiberium. La porte s'ouvre automatiquement pour permettre le passage des unités amies, mais reste fermée aux unités ennemies.

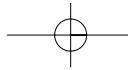
Sol en béton :



le sol en béton est destiné à protéger votre base des unités capables de creuser et à éviter les cratères qui pourraient être occasionnés par les armes lourdes et les explosions. De plus, les unités s'y déplaceront plus rapidement que sur un terrain normal.

Contrairement à l'installation d'autres structures, le sol en béton peut quand même être placé même si ses repères de placement sont rouges. Seuls les carrés blancs au même moment seront en béton. Ce sol ne peut être posé ni sur des pentes ni sur des routes existantes.





26

STRUCTURES DU NOD - SECRET DEFENSE

Chantier de construction :



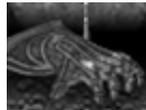
le chantier de construction est le lieu où tout commence. Il vous permet de construire d'autres structures. Sa défense est donc une priorité absolue pour tout chef de guerre. Dans certaines missions, vous commencez avec un VCM pouvant se déployer en chantier de construction. Dans d'autres, le chantier de construction est déjà en place.

Centrales électriques :



les centrales produisent l'énergie nécessaire à toutes les structures d'une base. Si la production est insuffisante, les structures ne fonctionneront qu'avec une capacité réduite ou pas du tout.

Main de NOD :



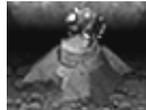
c'est l'endroit où les unités d'infanterie du NOD s'entraînent. La Main de NOD est également indispensable pour construire les défenses d'une base.

Raffinerie de tiberium :

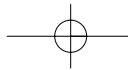


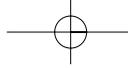
la raffinerie transforme les chargements de tiberium en crédit pour le joueur et stocke une certaine quantité de tiberium. Lorsqu'une raffinerie est saturée, il faut créer de nouveaux silos pour y entreposer l'excédent de tiberium. Si aucune capacité de stockage n'est disponible, le surplus de tiberium sera perdu.

Canon à impulsions E.M. :

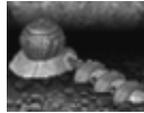


ce canon peut tirer des rafales d'énergie électro-magnétique d'une grande puissance et met tout véhicule hors combat pendant un court moment. Tous les véhicules ou structures atteints sont mis hors service jusqu'à ce que l'effet se dissipe.



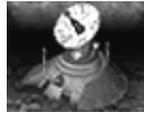


Générateur furtif :



le générateur furtif est capable de dissimuler les unités et structures sur une large zone. La base restera cachée jusqu'à ce que le générateur soit débranché, que la base ne soit plus suffisamment alimentée en énergie ou que le générateur soit détruit. Les défenses de la base et les unités ne se révéleront que lorsqu'elles feront feu ou quitteront la zone d'effet. Il est à noter que les unités quittant une usine d'armement ou la Main de NOD, que les collecteurs sortant d'une raffinerie seront visibles brièvement, le temps que le générateur furtif se règle et les dissimule.

Radar du NOD :



cette installation permet de surveiller le champ de bataille et la position des unités amies ou ennemies. Pour que la vue du radar soit constamment active, l'installation doit être constamment alimentée en énergie de façon continue.

Super centrale électrique :



la super centrale électrique fonctionne exactement comme une centrale électrique normale en fournissant de l'électricité à la base. La seule différence est qu'en raison de sa taille plus grande, elle en produit deux fois plus.

Silo de tiberium :

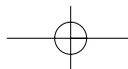


les silos permettent de stocker l'excédent de tiberium quand les raffineries sont à leur capacité maximum de traitement. Lorsqu'une raffinerie est saturée et qu'aucun silo vide n'est disponible, le surplus de tiberium apporté par les collecteurs est perdu.

Usine d'armement du NOD :



cette structure permet la construction de véhicules. Certains véhicules sophistiqués nécessitent des structures supplémentaires avant d'être produits par une usine d'armement.



Installation de déchets :



cette installation, qui est en fait une usine de retraitement, sert de dépôt aux récoltes de la tondeuse. Elle procède au raffinement et à la concentration du tiberium récolté pour son utilisation dans des missiles chimiques. Lorsque la quantité de substance est suffisante, elle est automatiquement chargée dans un missile chimique, à condition qu'un silo à missiles soit disponible. Lorsqu'elle est construite, l'installation de déchets possède son unité tondeuse.

Laser:



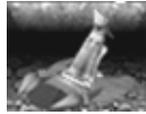
ce laser constitue la défense principale des bases du NOD. Comme son grand frère l'obélisque laser, il tire un rayon laser sur les unités ennemies. Les derniers progrès de la technologie laser permettent au laser de produire sa propre énergie afin qu'il reste opérationnel dans des conditions de baisse de tension.

Site de missiles sol-air :



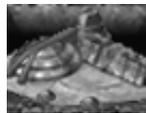
ce site constitue la première défense aérienne contre l'aviation et sert uniquement contre les unités volantes.

Obélisque laser :



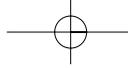
cette arme est particulièrement puissante et terrifiante. Ses améliorations ont été considérables depuis sa dernière utilisation sur un champ de bataille. Sa puissance de tir a été augmentée et peu d'unités sont capables de résister à une seule décharge de son rayon laser.

Centre de recherche du NOD :

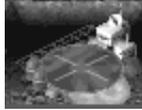


le centre de recherche constitue l'unité scientifique et de haute technologie de l'armement du NOD. Ce centre est indispensable avant de pouvoir construire certaines unités et structures de haute technologie.





Héliport du NOD :



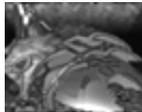
il permet la construction et le réarmement des Banshee et Frelons. Sans lui, les aéronefs ne peuvent être construits, ni même réarmés au retour d'une attaque.

Silo à missiles :



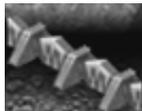
ce silo à missiles permet le lancement d'armes de longue portée, en particulier les missiles à fragmentation ou les missiles chimiques.

Temple du NOD :



dans les vastes salles de cette mystérieuse structure, le NOD poursuit ses expériences et sa recherche de pointe sur le tiberium. La construction du temple permet d'avoir des traqueurs et de recruter le commando cyborg ainsi que le voleur mutant. Il est à noter qu'en raison des ressources nécessaires à la production de ces soldats particuliers, vous ne pouvez posséder qu'un seul exemplaire de chaque combattant à la fois. Vous ne pourrez en entraîner un autre que si celui que vous avez actuellement est détruit.

Murs du NOD :

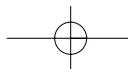


cette structure défensive de base est efficace pour arrêter les véhicules et l'infanterie. Seules certaines unités peuvent tirer par-dessus des murs.

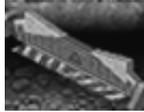
Clôture laser :



cette clôture se compose de postes émetteurs projetant un rayon laser continu de l'un à l'autre, arrêtant effectivement les véhicules et l'infanterie. Etant donné que les postes de clôture laser ne sont distants entre eux que de 4 cellules, un périmètre défensif peut être érigé rapidement. Cette clôture nécessite cependant une quantité d'énergie élevée pour continuer à fonctionner.

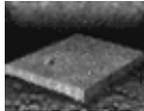


Porte automatique NOD :



cette structure empêche l'entrée des unités dans la base et la pénétration du tiberium. La porte s'ouvre automatiquement pour permettre le passage des unités amies, mais reste fermée aux unités ennemies.

Sol en béton :



le sol en béton est destiné à protéger votre base des unités capables de creuser, et à éviter les cratères qui pourraient être occasionnés par les armes lourdes et les explosions. De plus, les unités s'y déplaceront plus rapidement que sur un terrain normal.

Contrairement à l'installation d'autres structures, le sol en béton peut quand même être placé même si ses repères de placement sont rouges. Seuls les carrés blancs au même moment seront en béton. Ce sol ne peut être posé ni sur des pentes ni sur des routes existantes.



UNITES DU GDI ET DU NOD

Unités GDI

Infanterie légère
Discoboles
Infanterie volante
Ingénieur
Toubib
Lycaon
VTB amphibie
Titan
Aéroglisser LRM
Désintégrateur
Radar mobile
Chasseur ORCA
Bombardier ORCA
Transporteur ORCA
Collecteur

U. spéciales GDI

Infanterie volante (capsules)
Umagaan

Chasseur fantôme

Kodiak
Mammoth Mk. II
Traqueur

Unités NOD

Infanterie légère
Infanterie lance-roquettes
Infanterie cyborg
Ingénieur
Cargo
Moto d'attaque
VBT souterrain
Tank Langue du diable
Tank-scarabée
Tank furtif
Artillerie
Robot-mécano
Frelon
Banshee
Tondeuse
Collecteur

U. spéciales NOD

Commando cyborg

Montauk
Traqueur
Voleur mutant

STRUCTURES DU GDI ET DU NOD

Structures GDI

Chantier de construction
Centrale électrique
Turbine électrique
Raffinerie de tiberium
Silo de tiberium
Barraquements
Usine d'armement
Tour de défense
Optimisation canon Vulcain
Optimisation lance-roquettes
Optimisation missiles sol-air
Radar
Centre d'optimisation
Contrôle traqueur
Optimisation canon à ions
Héliport
Complexe de recherche
Centre de réparation
Canon à impulsions E.M.
Générateur de tempête de feu
Mur tempête de feu
Projecteurs
Porte automatique
Sol en béton
Murs en béton

S. spéciales GDI

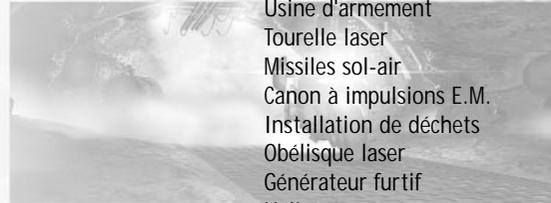
Canon à ions
Traqueur
Impulsions E.M.
Anti-tempête de feu

Structures NOD

Chantier de construction
Centrale électrique
Raffinerie de tiberium
Silo de tiberium
Main de NOD
Usine d'armement
Tourelle laser
Missiles sol-air
Canon à impulsions E.M.
Installation de déchets
Obélisque laser
Générateur furtif
Héliport
Complexe de recherche
Radar
Silo à missiles
Projecteurs
Murs en béton
Poste clôture laser
Temple du NOD
Super Centrale électrique
Sol en béton
Porte automatique

S. spéciales NOD

Missile chimique
Multimissiles
Traqueur
Impulsions E.M.



COMMENT JOUER A C&C SOLEIL DE TIBERIUM L'ENGAGEMENT AU TOUT DEBUT

CHOISISSEZ VOTRE CAMP : GDI CONTRE NOD

COMMAND & CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM vous permet d'opter pour l'une des deux armées : les valeureux marines du Global Defence Initiative (GDI) ou les cruels disciples de la Confrérie de NOD (NOD).

Si vous penchez pour le GDI, vous vous battrez contre le NOD. Et vice-versa. En mode multijoueur, chacun des deux camps pourra tenter de s'attacher les services des tribus de mutants contaminés connus sous le nom des Oubliés. En partie solo, seul le GDI peut conclure une telle alliance.

Les forces du GDI et du NOD sont radicalement différentes, chaque partie disposant d'un éventail bien particulier de forces et de faiblesses. Qui plus est, leur organisation, leur technologie et leur philosophie de la guerre n'ont guère de traits communs ; le GDI a recours aux techniques militaires traditionnelles, tandis que le NOD a une nette préférence pour l'aspect furtif et sophistiqué des nouvelles technologies.

Lorsque vous entamez une nouvelle campagne à partir du menu principal, une boîte de dialogue s'affiche, vous demandant de quel côté vous voulez être. Faites votre choix en cliquant sur votre favori et la partie commencera. Vous pouvez aussi faire votre choix en utilisant soit le CD du GDI, soit celui du NOD lors de votre première participation à la bataille.

L'ÉCRAN D'INTRODUCTION



Lorsque vous commencez une partie, l'écran d'introduction apparaît. Choisissez votre camp (GDI ou NOD) afin de lancer la séquence vidéo d'introduction, après quoi apparaîtra le menu principal. Vous pourrez alors choisir le type de partie qui vous convient le mieux, modifier les options de jeu, charger une partie sauvegardée et jeter un œil sur les nouveautés à venir des studios Westwood.

COMMENCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE



Si vous souhaitez entamer une nouvelle campagne, choisissez cette option. Cette nouvelle partie débute sous la forme d'un écran qui vous laisse choisir votre camp : GDI ou NOD.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Ils sont au nombre de trois et ont pour but de modifier l'équilibre des forces. Nous vous conseillons de jouer en mode Normal ; cependant, si le jeu vous semble trop difficile ou, à l'inverse, trop facile, optez pour le mode "Facile" ou "Difficile". Ce niveau de difficulté n'est modifiable qu'au début d'une nouvelle partie (après, il est trop tard !).

Du niveau de difficulté choisi dépend le coût des unités et des structures ennemis, ainsi que la vitesse de construction de ceux-ci.

CHARGER MISSION



Si vous désirez lancer une partie sauvegardée, cette option est faite pour vous.

L'écran Charger mission

Sur cet écran (voir schéma), cliquez sur la flèche Bas ou Haut pour faire défiler les missions que vous avez sauvegardées. Sélectionnez celle qui vous intéresse, puis faite un clic-gauche sur CHARGER.

PARTIE MULTIJOUEUR



Cette option vous permet de faire votre choix entre une partie en série (via null modem ou modem), une partie d'entraînement (escarmouche), une partie en réseau (si ce dernier est trouvé) ou une partie sur Internet via Westwood Online. Pour obtenir de plus amples informations sur les parties en mode multijoueur, veuillez cliquer sur le lien "documentation" du menu de démarrage ou de l'écran de lancement automatique.

OPTIONS

Ce menu vous permet d'accéder aux réglages liés à la résolution du jeu, au volume, aux raccourcis clavier, aux options de réseau et aux autres préférences de jeu relatives à la vitesse de ce dernier, au défilement, à la précision des images ou aux niveaux de difficulté.

QUITTER PARTIE

Sélectionnez cette option pour quitter le jeu et retourner sur votre système d'exploitation.

SURVOL DE L'INTERFACE

L'interface de *COMMAND & CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM* a pour but de vous offrir un contrôle facile et optimum de vos unités et de vos structures. La souris vous permet ainsi de déplacer votre pointeur sur l'écran et, en fonction de l'endroit où vous cliquez, de donner des ordres à des unités, de construire des structures, d'attaquer, de réparer et d'effectuer diverses autres opérations.

Dans *COMMAND & CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM*, le fait de faire un clic-gauche confirme les ordres donnés, modifie les modes choisis ou permet de sélectionner unités et structures. A contrario, le clic-droit a pour effet de marquer des pauses ou d'annuler actions, choix de modes, etc.

LE DÉFILEMENT

Pour faire défiler la fenêtre principale sur le champ de bataille, placez le curseur au bord de l'écran. Il se change alors en flèche verte, tandis que l'affichage défile dans la direction indiquée. Si vous êtes au bord du champ de bataille, un "antislash" apparaît sur la flèche et vous indique ainsi que vous êtes au bord du champ de bataille et que vous ne pouvez pas pousser le défilement plus loin. Vous pouvez également faire défiler la fenêtre principale en maintenant la touche droite de la souris enfoncée et en amenant le curseur dans la direction de votre choix. La vitesse de défilement est réglable dans le menu Commandes de jeu.

Flèches de défilement



Défilement impossible



DONNER DES ORDRES À VOS TROUPES

Pour faire passer une unité à l'action, sélectionnez-la en faisant un clic-gauche dessus, puis amenez le curseur sur le champ de bataille à l'endroit où vous souhaitez que l'unité se rende.

Si le curseur est sur un objectif potentiel, il prend la forme d'une cible. Faites alors un clic-gauche pour attaquer (si l'objectif n'est pas hors de portée) ou rapprochez-vous suffisamment pour pouvoir faire feu. S'il n'y a pas d'objectif à l'endroit visé, le curseur vous permettra de déplacer l'unité, à condition que le terrain soit praticable par elle.

Certains types de terrain sont utilisables par l'infanterie, mais pas par les véhicules. Si vous demandez à un véhicule de passer par un terrain impraticable, il se contentera de s'en rapprocher au plus près.

Pour quitter le mode de déplacement ou d'attaque (ou quelque autre mode que ce soit), faites un clic-droit et l'unité ne sera plus sélectionnée. Cela étant, elle aura mémorisé votre ordre et lui obéira quoi qu'il en soit. Pour stopper une unité dans son déplacement, sélectionnez-la et orientez-la dans une autre direction ou appuyez sur la touche "S" pour qu'elle s'arrête.

Curseur de déplacement impossible



Curseur de déplacement



LES ACTIONS DE GROUPE

Pour gagner du temps, vous pouvez faire de vos troupes des groupes plus conséquents. Pour sélectionner en une fois plusieurs unités, faites un clic-gauche et maintenez le bouton enfoncé, puis faites glisser le curseur de façon à englober l'ensemble des troupes de votre choix. Un encadré délimite votre sélection. Relâchez enfin le bouton de la souris afin de valider cette dernière. Il est possible de donner un ordre à ce groupe de la même façon que s'il s'agissait d'une simple unité. Il est cependant à noter qu'au sein d'un groupe, certaines unités peuvent ne pas donner suite à un ordre. Ainsi, un ingénieur faisant partie d'un groupe auquel est donné l'ordre d'attaquer ne pourra s'exécuter pour la simple et bonne raison qu'il n'est pas armé.

LE VOILE

Lorsque l'on débute une mission, la plus grande partie du champ des opérations est recouverte d'un "voile" noir. Celui-ci figure les zones inexplorées du champ de bataille. Si vous déplacez votre unité vers la limite visible d'une zone de ce type, le voile se dissipera plus ou moins en fonction de la visibilité propre à l'unité. Vous pouvez donner l'ordre à une unité de "plonger" dans le voile afin d'en révéler immédiatement de larges portions cachées.

LA BARRE LATÉRALE

C'est l'outil qui vous permet d'accéder aux informations et aux compétences qui ne dépendent pas directement de vos troupes. Grâce à cette barre, vous pourrez construire des structures et constituer des unités. Si vous érigez une installation radar, une vue au radar du champ de bataille apparaîtra dans la barre latérale. Celle-ci indique également la quantité d'énergie fournie par votre base et celle utilisée par cette même base.

LA CONSTRUCTION DE VOTRE BASE

Élément décisif dans le succès ou l'échec de nombre de missions, votre base doit non seulement, dans un premier temps, être construite, mais elle doit encore être entretenue et défendue en permanence pendant les combats. Elle est en tout cas nécessaire à la collecte des ressources (celle du tiberium, via la raffinerie et son inséparable collecteur), ainsi qu'au rassemblement et à la défense des unités.

Pour commencer à construire votre base, il vous faut un chantier de construction. A moins que celui-ci ne soit déjà prêt en début de mission, il va vous falloir utiliser le véhicule de construction mobile (VCM). Amenez-le là où vous souhaitez bâtir votre base, puis placez le curseur sur ce véhicule pour qu'il prenne la forme du curseur de déploiement. Pour faire usage du VCM, l'espace doit être dégagé tout autour. Si ce n'est pas le cas, le curseur se changera en curseur de non déploiement et le VCM ne bougera pas. Si tout se passe bien, cependant, un clic-gauche devrait vous permettre de l'utiliser et de faire apparaître un chantier de construction.

Curseur de déploiement



Curseur de non déploiement



Une fois le chantier mis en place, le barre latérale devient active et des icônes y apparaissent. Dans la grande fenêtre, en haut de la barre, un logo du GDI ou du NOD (le camp que vous avez choisi) s'affiche. Lorsque vous avez construit une installation radar et que vous disposez de suffisamment d'énergie pour la faire fonctionner, la zone affichera la carte de votre radar.

CONSTRUIRE

Vous trouverez sous l'affichage radar quatre boutons à l'horizontale. Chaque bouton a une fonction précise, c'est-à-dire : réparer une structure, vendre un matériel ou une unité, alimenter une structure en énergie ou l'en dépourvoir, et passer en mode parcours.

Sous ces boutons, deux colonnes d'icônes. Celle de gauche comporte les structures pouvant être construites par votre chantier de construction ; celle de droite, les unités pouvant être constituées. Les boutons fléchés, en bas de la barre latérale, sont là pour permettre le déroulement des différentes possibilités en la matière. Si vous faites un clic-gauche sur la flèche Bas ou Haut, les icônes défileront une à une sous vos yeux ébahis. Si vous faites un clic-droit, le défilement se fera page par page.

Pour construire une structure ou constituer une unité, faites un clic-gauche sur l'icône de votre choix. La construction prend du temps, comme le montre d'ailleurs très bien le dégradé de couleur. Le coût sera automatiquement déduit de vos crédits. Seuls un véhicule et une unité d'infanterie peuvent être mis sur pied simultanément. En déplaçant le curseur sur l'icône (sans cliquer), vous afficherez le coût de production. Plusieurs véhicules et unités d'infanterie peuvent être placés les uns à la suite des autres, afin d'être automatiquement mis sur pied. Il suffit, pour cela, de cliquer sur l'icône des unités qui vous intéressent. On ne peut toutefois pas en fabriquer plus de cinq en même temps.

Lorsque la construction d'une structure est achevée, le mot "Prêt" apparaît sur la partie supérieure de l'icône sélectionnée dans la barre latérale. Faites un clic-gauche sur cette icône : le curseur prendra alors la forme d'une grille de placement sur le champ de bataille, laquelle vous donnera une idée de l'espace nécessaire à l'installation du matériel en question. Déplacez la grille sur l'endroit de votre choix, puis faites un clic-gauche : elle doit être toute blanche pour que vous puissiez "poser" votre structure. Si le rouge se montre, c'est que l'endroit visé n'est pas disponible et que vous ne pourrez donc vous y installer.

Vous ne pourrez pas construire d'autres structures tant que la grille de placement sera sur le champ de bataille. Pour en ériger d'autres, posez votre construction une fois qu'elle est terminée ou annulez l'opération. Pour ce faire, faites disparaître d'un clic-droit la grille de placement toujours active. Faire un nouveau clic-droit sur l'icône incrustée dans la barre latérale annule la construction et vous restitue vos crédits.

Lorsque l'entraînement ou la constitution d'une unité est arrivé(e) à son terme, la nouvelle unité sort de son bâtiment d'origine (des baraquements pour l'infanterie ou une usine d'armement pour les véhicules). Il est préférable de laisser un peu d'espace devant ces constructions, afin qu'aucune unité ne vienne en gêner une autre en cours de déploiement.

L'ÉNERGIE

Vous avez, sur la barre latérale à gauche des icônes de construction, une autre barre, plus mince, sur laquelle figure à la verticale un indicateur. Il s'agit-là de votre barre d'énergie. Gardez toujours un œil dessus ! La construction de chacun de vos bâtiments requiert de l'énergie. Il est donc crucial de savoir où vous en êtes et ce que vous utilisez.

Grâce à cet indicateur vertical, vous savez de quelle quantité d'énergie votre base a besoin pour fonctionner à plein rendement. La barre verticale vous indique, elle, la quantité d'énergie produite par ladite base. Si elle est verte, cela signifie que votre base a assez d'énergie pour faire fonctionner tout ce que vous avez fabriqué. Jaune, elle vous met en garde contre la baisse de son niveau d'énergie. Rouge, enfin, elle vous prévient que la quantité d'énergie dont dispose votre base est insuffisante.

Alimentation énergétique activée



Alimentation énergétique désactivée



ENERGIE NORMALE

La quantité d'énergie produite par les centrales est fonction de leur état. Assurez-vous donc de conserver vos centrales en bon état, sans quoi vous pourriez bien vous retrouver à court d'énergie au moment où vous en avez le plus besoin.

ENERGIE FAIBLE

Une quantité d'énergie en deçà du niveau maximum aura pour effet de ralentir une construction, de mettre un radar hors d'usage (si radar il y a) ou d'affaiblir les moyens de défense d'une base. Les centrales font des cibles idéales, en particulier lorsque la base de votre ennemi dispose de moyens de défense accrus. Mais sans énergie, l'ennemi n'aura pas accès à l'information qu'il demande, il sera ralenti et verra la capacité défensive de sa base diminuer.

LE BOUTON D'ENERGIE

Le bouton d'énergie de la barre latérale, illustré d'un éclair, fonctionne, pour vos différentes structures, comme un interrupteur. Cette caractéristique est particulièrement utile si votre base est sous-alimentée au moment où vous avez besoin rapidement des armes défensives de celle-ci. Cliquez sur le bouton d'énergie de la barre latérale pour que le curseur prenne la forme d'un éclair, puis sur une structure pour l'alimenter ou, au contraire, couper l'alimentation. Les structures non alimentées disposent d'une icône faisant mention de leur situation. Par ailleurs, elles interdisent toute utilisation des autres structures, unités ou aptitudes rendues possibles grâce à elle tant que l'alimentation n'est pas rétablie.

CONSTRUIRE DES BARAQUEMENTS

Si vous avez un chantier de construction et suffisamment de crédits, vous pouvez bâtir des baraquements, utiles à l'entraînement des fantassins. Au départ, les différents types d'unités pouvant suivre un entraînement sont limités ; néanmoins, l'expérience aidant (accumulée grâce au succès de vos missions), de nouvelles technologies et autres améliorations vous seront accessibles et vous feront bénéficier rapidement d'atouts absolument uniques.

L'ARGENT, LE TIBERIUM ET LA COLLECTE

Il est une ressource que vous recueillez pour vous faire de l'argent : le tiberium, présent dans les champs du même nom où sa collecte permet donc d'engranger les crédits. Mais pour cela, il vous faut construire une raffinerie.

Sous la barre latérale, le compte crédits affiche la somme d'argent dont vous disposez pour mettre en place structures et unités. Le chiffre indiqué décroît dès lors que vous construisez ou réparez et, inversement, augmente lorsque vous vendez un bâtiment, lorsque vous transférez du tiberium depuis un collecteur vers une raffinerie, ou encore lorsque vous trouvez une caisse contenant de l'argent.

Il existe, par ailleurs, deux types de tiberium : le vert et le bleu. Le premier, très répandu, est hélas néfaste aux unités d'infanterie, qui ne résistent pas à une exposition prolongée au dangereux minerai ; le second, beaucoup plus rare et donc très précieux, est en revanche très volatile et explosera au contact d'une salve d'arme à feu.

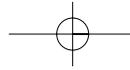
LE COLLECTEUR DE TIBERIUM ET LA RAFFINERIE

Faites un tour autour de votre base pour trouver du tiberium. Sélectionnez le collecteur en faisant un clic-gauche, puis ramenez votre curseur sur le minerai : il doit alors prendre la forme d'un curseur d'attaque. Le collecteur n'a pas d'arme. Lorsque vous serez au-dessus de tiberium pouvant être recueilli, votre curseur vous l'indiquera. Faites alors un nouveau clic-gauche afin d'entamer le processus de la collecte : celui-ci, ainsi que le raffinement, se feront automatiquement.

VISER LE TIBERIUM

Vous pouvez contraindre le collecteur à retourner à la raffinerie plus tôt en faisant un clic-gauche sur celui-là, puis en pointant votre curseur sur celle-ci. Le curseur prendra ainsi la forme d'un curseur de saisie (trois flèches bleues). Pour que le collecteur regagne la raffinerie avec sa quantité de minerai recueilli, faites à nouveau un clic-gauche sur la raffinerie. Pour annuler la sélection du collecteur, vous pouvez toujours faire un clic-droit.

Remarque : déplacer le collecteur sans viser une source de tiberium en vue de sa collecte n'aura aucun effet. Ayant atteint sa destination, le collecteur restera immobile : à vous de lui donner un nouvel ordre. La collecte automatique n'intervient que lors de la première construction d'une raffinerie.



L'OPTIMISATION DES BATIMENTS (POUR LE GDI UNIQUEMENT)

Le GDI a recours à un système de construction modulaire permettant l'adjonction d'éléments supplémentaires sur certaines structures et augmentant, par là même, les possibilités de ces structures. Trois structures peuvent ainsi être optimisées : les centrales, les centres de communications et les tours de défense. L'emplacement sur chacune de ces structures consiste en un disque doté de quatre orifices devant accueillir les éléments additionnels.

LA REPARATION / LE BOUTON RÉPARER

Pour réparer une unité ou un bâtiment défectueux, faites un clic-gauche sur le bouton en forme de clé de réparation figurant sur la barre verticale. Le curseur sur le champ de bataille prend ainsi la forme de cette clé et se met à tourner lorsqu'il survole un bâtiment endommagé. Faites alors un clic-gauche sur la construction que vous souhaitez remettre à neuf. Une clé clignote sur celui-ci. Le coût de la réparation est automatiquement déduit de votre total de crédits. Plusieurs bâtiments peuvent être réparés en même temps. Pour interrompre la restauration d'une structure, faites un clic-gauche sur cette dernière tandis que l'icône de la clé est encore active. Pour annuler le mode Réparation, un clic-droit suffit.

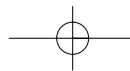
LA VENTE / LE BOUTON VENDRE

Pour vendre un bâtiment, faites un clic-gauche sur le bouton "\$" de la barre latérale : le curseur prendra ainsi la forme d'un "\$" doré. Lorsqu'il survole un bâtiment pouvant être vendu, il se met à tourner. Faites un clic-gauche sur le bâtiment que vous voulez vendre : un certain pourcentage du prix d'origine de la structure sera porté à votre crédit. Vous pouvez aussi vendre des véhicules placés en centre de réparation en utilisant la même méthode.

ATTENTION ! Lorsque le curseur est en mode "\$", tout bâtiment sur lequel sera fait un clic-gauche sera aussitôt vendu ! Pour sortir de ce mode, comme toujours, faites un clic-droit.

Les points de parcours

Dans Soleil de Tiberium, il est possible d'automatiser les patrouilles autour de la base, la remise en état des routes ou les moyens d'attaque grâce à un système de points de parcours. Permanents, ceux-ci ne disparaîtront du champ de bataille que sur votre décision.



Comment mettre en place un parcours

Son utilisation la plus simple consiste à déplacer une unité donnée d'un point à un autre. En positionnant un parcours, vous avez la possibilité d'éviter les menaces à vos unités ; vous pouvez aussi prendre votre ennemi à défaut en l'attaquant là où il est le moins fort. Pour ce faire, faites un clic-gauche sur le bouton des points de parcours (ou appuyez sur la touche 0 du pavé numérique de votre clavier). Vous serez dès lors en mode parcours. A partir de là, un seul clic suffit. A chaque clic sur le bouton des points de parcours, vous choisissez l'un des parcours que vous pouvez mettre en place. Il est à noter que la couleur du drapeau figurant sur le bouton changera afin de vous montrer quel parcours vous avez sélectionné.

En mode parcours, faites un clic-gauche là où vous souhaitez poser le premier point. Notez bien qu'un zéro (0) apparaîtra à côté de ce premier jalon. L'ordre des numéros est important, car c'est l'ordre que suivront les unités dans leur progression (de 0 à 1, de 1 à 2, etc.).

Le premier point posé, faites un clic-gauche à un autre endroit afin de placer le point de parcours n° 1. Et ainsi de suite. Tous les points de parcours étant liés entre eux, il vous est aisé de prévoir quel sera le mouvement effectué par les unités. Les troupes au sol devront sans doute passer par des zones peu (voire pas du tout) praticables ; elles s'efforceront néanmoins de rester aussi près que possible du parcours tracé par vos soins.

Lorsque vous avez placé tous vos points de parcours, faites un clic-droit pour quitter ce mode. Si vous souhaitez y revenir ultérieurement, faites un clic-gauche sur n'importe quel point de parcours sans avoir sélectionné au préalable ni unités, ni structures.

Déplacement et effacement des points de parcours

Pour en déplacer un, faites un clic-gauche sur l'un des points du parcours concerné. Une fois dans le mode, faites un clic-gauche sur le point qui vous intéresse. Cela vous permettra de vous en saisir, puis de le replacer là où vous le désirez d'un simple clic-gauche.

Pour en effacer un, saisissez-vous-en comme si vous alliez le déplacer, puis appuyez sur la touche d'effacement des points de parcours ("." sur le pavé numérique).

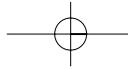
Suivre les points de parcours

Pour amener une unité à suivre votre parcours, sélectionnez-la, puis faites un clic-gauche sur l'un de vos points de parcours. L'unité ira vers celui-ci et continuera sur le parcours en suivant l'ordre des numéros jusqu'au dernier. Il convient de noter que les unités se contentent alors de suivre les points de parcours, sans attaquer quelque unité ennemie que ce soit.

Les points de parcours en boucle (patrouilles)

Ils peuvent être utilisés pour créer un itinéraire de patrouille, soit une suite de points de parcours formant une boucle. Toute unité devant effectuer une patrouille pourra donc suivre l'itinéraire ainsi défini jusqu'à contre-ordre.

Pour tracer un itinéraire de patrouille, disposez les points de parcours selon votre bon vouloir, puis, sans sortir de ce mode, maintenez la touche MAJ enfoncée et faites un clic-gauche sur le premier point du parcours. Le curseur prend alors la forme d'une boucle. Faites un nouveau clic-gauche pour déposer l'itinéraire désiré pour la patrouille.



Les patrouilles de surveillance

Pour que des unités en patrouille attaquent les ennemis qu'elles rencontrent, il vous faut sélectionner les unités devant patrouiller ou emprunter votre parcours et maintenir les touches CTRL et ALT enfoncées, tout en faisant un clic-gauche sur l'un des points de parcours. Les unités sélectionnées suivront ainsi ce parcours et engageront le combat dès qu'une troupe ennemie se montrera.

Les patrouilles de surveillance peuvent être utilisées pour autre chose que pour une simple attaque. Placez une unité de réparation (toubib ou robot mécano mobile) sur une patrouille et celle-là pourra suivre le parcours et réparer / soigner les unités amies proches de ce parcours. Ces unités remises sur pied, l'unité réparatrice regagnera le tracé du parcours et cherchera d'autres unités auxquelles elle puisse porter secours.

Les aéronefs peuvent, eux aussi, effectuer des patrouilles de surveillance. Ils s'acquitteront de leur mission sur le parcours défini tant qu'ils auront des munitions. Après quoi ils rejoindront leur hélicopter, se ravitailleront et repartiront de plus belle.

Utilisation poussée des points de parcours

Les points de parcours ne permettent pas seulement aux unités de se déplacer. En effet, celles-ci peuvent remplir diverses fonctions dès lors qu'un point de parcours s'appuie sur une structure.

L'attaque de structures particulières

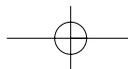
En plaçant un point de parcours sur une structure ennemie, vous saurez comment attaquer. Si vous avez recours aux ingénieurs, ils tenteront de s'en emparer. Si l'une des structures le long du parcours est détruite ou saisie, les unités restantes continueront leur chemin et attaqueront les autres structures éventuelles sur lesquelles sont placés des points de parcours.

La réparation automatique (pour le GDI uniquement)

Pour stopper une ou plusieurs unité(s) engagée(s) sur un parcours et les réparer dans un centre de réparation, placez l'un des points de parcours directement sur un centre de réparation du GDI. Si une unité endommagée est déjà en réparation au moment où en arrive une seconde, celle-ci passera son chemin et regardera à chaque zone si le centre de réparation est disponible. Quand c'est le cas, l'unité y entre et est réparée. Ces remises à neuf terminées, l'unité poursuivra son chemin sur le parcours.

LE RADAR

Si vous n'avez pas construit d'installation radar, l'emblème de votre camp (GDI ou NOD) apparaîtra à la place de l'affichage radar actif. Le radar activé, vous verrez une petite carte du champ de bataille et l'ensemble des unités visibles, non recouvertes du voile noir. En mode Multijoueur, le bouton du radar permet de passer de l'affichage radar à un complément d'informations relatives à l'ennemi. De temps à autre, des briefings vidéo s'affichent dans la fenêtre du radar, afin de vous apporter des renseignements fondamentaux sur la bataille.



LA PRISE DE BÂTIMENTS ENNEMIS

Au fil du jeu, une unité d'infanterie spéciale, le génie, devient disponible. Bien qu'ils ne soient pas armés, les ingénieurs vous permettent de vous emparer de bâtiments ennemis, de réparer des ponts ou de réparer vos structures endommagées. Pour ce faire, faites un clic-gauche sur l'ingénieur et ramenez le curseur sur un bâtiment ennemi, le local de réparation d'un pont ou la structure abîmée qui vous appartient. Le curseur prend alors la forme d'un curseur de saisie dans le cas du bâtiment ennemi ou d'une clé dorée tournoyante pour le local de réparation d'un pont ou une structure abîmée.



LE CURSEUR DE SAISIE

Lorsque vous prenez un bâtiment, il devient partie intégrante de votre base. Vous pouvez construire d'autres structures tout autour, le vendre ou le laisser sans usage pour en empêcher l'utilisation par l'ennemi. Vous pouvez, selon la structure conquise, constituer d'autres unités auxquelles vous n'auriez normalement pas accès. Attention, cependant, car votre ennemi pourrait bien tenter de vous reprendre ce bâtiment. Alors, préparez-vous à le défendre !

LE CONTRÔLE

Pour contrôler la "santé" d'une unité ou d'une structure, sélectionnez l'une ou l'autre en faisant un clic-gauche dessus tandis que le curseur est en mode de sélection (pour annuler cette sélection, faites un clic-droit). Quand la barre est verte, tout va bien. Mais lorsque sa longueur décroît et qu'elle vire au rouge, cela signifie que l'unité sélectionnée est dans un état plutôt inquiétant et susceptible d'être détruite très prochainement. Autrement dit, les unités dans le jaune ou dans le rouge ne fonctionnent pas aussi bien que celles qui sont dans le vert. Cela peut avoir pour effet de ralentir les temps de construction, les mouvements, etc.

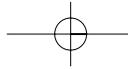
Certaines unités disposent d'une capacité de contenance, indiquée par une série de petites caisses dans le coin en bas à gauche de l'unité sélectionnée. Grâce à ces caisses, vous connaissez d'un coup d'œil le volume contenu et l'espace encore disponible.

LA RÉPARATION DES UNITÉS

Lorsque vous avancez dans le jeu, la possibilité de mettre au point un centre de réparation, un toubib ou un robot mécano vous est offerte. Les deux derniers cités peuvent réparer véhicules et autres aéronefs endommagés, tandis que la première peut remettre sur pied des unités mises à mal.

Pour réparer un véhicule abîmé, sélectionnez-le, puis amenez le curseur sur le centre de réparation. Il prend alors la forme d'un curseur de saisie. Faites un clic-gauche pour faire venir l'unité sur le centre en question et entamer la remise en état. Si vous avez sélectionné plusieurs unités, elles seront réparées l'une après l'autre. Par ailleurs, l'argent requis sera automatiquement déduit de votre compte, votre dette étant fonction du type d'unité remise à neuf et de la gravité des dégâts.

Pour réparer des véhicules ou soigner des fantassins à l'aide du robot mécano ou du toubib, sélectionnez l'un de ces deux derniers éléments et placez le curseur sur une unité endommagée. Il prendra alors la forme soit d'une clé de réparation (pour le robot mécano), soit d'une croix rouge (pour le toubib). Il est à noter que cette façon de procéder ne coûte aucun crédit.



LES OPTIONS

Le fait de choisir le mode des options interrompt toute activité sur le champ de bataille : vous pouvez ainsi régler l'image, le son et les commandes de jeu le plus tranquillement du monde. Notez cependant qu'en mode Multijoueur, la partie ne marque pas de pause... et que vous restez donc exposé aux coups de votre perfide ennemi !

charger Mission

si vous souhaitez poursuivre une mission précédemment sauvegardée, sélectionnez cette option dans le menu du même nom.

Menu Charger Mission

Faites un clic-gauche sur le flèche Bas ou Haut pour faire défiler les différentes parties sauvegardées, puis cliquez sur CHARGER lorsque vous aurez fait votre choix.

Si vous souhaitez quitter cet écran sans charger de partie, cliquez sur ANNULER.

Sauvegarder Mission

Sélectionnez Sauvegarder mission dans le menu Options pour sauvegarder la mission en cours. Dans ce menu, choisissez l'emplacement de sauvegarde que vous souhaitez utiliser. Si vous optez pour un emplacement déjà utilisé, la sauvegarde précédente sera écrasée. Si vous préférez effectuer cette sauvegarde dans un nouvel emplacement, choisissez [Espace vide] et donnez un nom à votre mission. Le nombre de sauvegardes possibles dépend de la place disponible sur votre disque dur. Si celui-ci est plein, [Espace vide] n'apparaîtra pas. Vous devrez alors réaliser votre sauvegarde par écrasement d'une sauvegarde précédente, ou encore effacer des sauvegardes au préalable.

Remarque : Soleil de Tiberium conservera vos sauvegardes dans le répertoire d'installation du jeu uniquement.

Menu Sauvegarder Mission

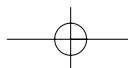
Faites un clic-gauche sur le flèche Bas ou Haut pour faire défiler les différentes parties sauvegardées, puis cliquez sur Sauvegarder à l'emplacement voulu. Si vous souhaitez quitter cet écran sans sauvegarder de partie, cliquez sur Annuler.

Effacer Mission

Vous voulez vous débarrasser de certaines sauvegardes ? Alors sélectionnez "Effacer mission" dans le menu Options (une démarche particulièrement utile lorsqu'il vous faut faire de la place sur votre disque dur).

Dans le menu Effacer mission, choisissez la mission que vous souhaitez effacer en faisant un clic-gauche dessus, et cliquez sur "Effacer".

Une fenêtre de confirmation apparaît alors pour vous permettre de confirmer votre démarche.



46

Abandonner Mission

la bataille prend une sale tournure et vous préférez vous éclipser et revenir à l'écran de départ ? qu'à cela ne tienne ! il vous suffit pour cela de sélectionner "abandonner mission". une fenêtre de confirmation apparaît alors, histoire d'être sûr. vous avez aussi la possibilité de recommencer la mission à partir de cet écran en cliquant sur le bouton "Recommencer".

Commandes de Jeu

ce menu vous permet de personnaliser les options relatives au son, à la vitesse de jeu ou au défilement de la carte.

Vitesse de Jeu

cette glissière vous permet de changer la vitesse de fonctionnement du jeu.

Vitesse de Defilement

utilisez cette glissière pour régler le taux de défilement de l'écran de jeu à votre guise. plus le taux sera élevé, plus la carte défilera vite.

Commandes de Son

pour régler le volume de la musique ou des effets sonores, ramenez la glissière sur la droite (augmenter) ou sur la gauche (diminuer). si vous souhaitez couper la musique ou les effets sonores, ramenez la glissière complètement sur la gauche.

Reprendre Mission

faites un clic-gauche sur ce bouton pour poursuivre la mission en cours.

Revoir Briefing

Si vous avez oublié quels étaient vos objectifs de mission, faites un clic-gauche sur "BRIEFING" pour vous rafraîchir la mémoire. Dès que vous êtes prêt à repartir, cliquez sur le bouton "REPRENDRE".

LES MANOEUVRES AVANCEES

Lorsque vous maîtriserez bien vos unités, vous pourrez passer à la vitesse supérieure en faisant usage des commandes avancées disponibles sur COMMAND AND CONQUER : SOLEIL DE TIBERIUM. Si vous vous mesurez à d'autres joueurs, connaître le fonctionnement de ces commandes pourraient s'avérer fort utile.

Raccourcis par défaut

Options ECHAP

Surveiller objet G

Eparpiller unité(s) E

Arrêter unité(s) S

Suivre unité ALT + S

Description

Fait apparaître le menu Options et interrompt la partie (sauf en mode Multijoueur).

Donne l'ordre à une unité de suivre une unité amie. Le joueur doit sélectionner l'unité chargée de la surveillance, maintenir la touche "G" enfoncée et faire un clic-gauche sur l'unité devant être surveillée.

Donne l'ordre à l'unité sélectionnée de fuir l'endroit où elle se trouve. Le joueur doit sélectionner l'unité (ou les unités) à éparpiller, puis appuyer sur la touche "E". L'unité changera de position à chaque nouvelle pression de cette touche.

Contraint l'unité visée à faire une halte là où elle se trouve. Le joueur doit pour cela sélectionner l'unité (ou les unités) de son choix et appuyer sur la touche "S".

Permet de centrer l'écran tactique sur l'unité choisie et de la suivre sur la carte. Le joueur doit la sélectionner et appuyer sur la touche "Alt + S". Pour désactiver ce mode, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche "Alt + S".

48

Concentrer feu CTRL + clic-gauche

Oblige l'unité (ou les unités) / la structure (ou les structures) sélectionnée(s) à faire feu sur un endroit particulier, qu'il y ait un ennemi ou non. Le joueur doit pour cela sélectionner unité(s) ou structure(s) de son choix et faire un clic-gauche sur l'endroit visé, tout en maintenant la touche "CTRL" enfoncée. L'unité ou la structure intéressée fera feu sur l'objectif ainsi désigné jusqu'à ce que vous définissiez un nouvel objectif ou tant qu'elle aura des munitions. Contraint l'unité (ou les unités) sélectionnée(s) à faire mouvement vers un endroit donné. Le joueur doit donc sélectionner une ou plusieurs unité(s), puis faire un clic-gauche tout en maintenant la touche "ALT" enfoncée. Toute unité concernée fera alors son possible pour se rapprocher au plus près du point visé, dans le respect des règles du jeu.

Définir point de ralliement pour usine d'armement ou baraquement ALT + clic-gauche

Ordonne aux unités constituées dans une usine d'armement ou dans des baraquements de faire route vers un point de ralliement dès leur première sortie sur le terrain. Sélectionnez l'usine ou le baraquement de votre choix, allez à l'endroit dont vous souhaitez faire votre point de ralliement, puis appuyez sur les touches CTRL + ALT tout en faisant un clic-gauche. L'ensemble des unités produites fera ainsi mouvement vers ce point.

Mouvement vers événement signalé par radar/EVA V

Centre l'écran tactique sur l'endroit du dernier événement signalé par EVA ou là où se trouvait le dernier radar. Dès qu'un événement provoque l'intervention d'un radar ou est signalé par EVA, le joueur doit appuyer sur la touche "V" : l'écran se centrera ainsi sur l'endroit où a lieu l'événement en question.

Mode Parcours 0 ou inser

Place le curseur en mode Parcours. Le joueur doit appuyer sur la touche "0" du pavé numérique pour placer ses points de parcours. Pour sortir de ce mode, appuyez à nouveau sur cette touche ou faites un clic-droit.

Points de parcours en boucle**MAJ + clic-gauche**

Les points de parcours peuvent être amenés à former une boucle, correspondant de fait à un itinéraire de patrouille. Placez ces points de parcours, puis maintenez la touche SHIFT enfoncée et faites un clic-gauche sur le premier de ces points. Votre curseur de parcours se verra ainsi affublé d'une flèche circulaire, symbole de la boucle désirée.

Patrouille de surveillance sur parcours**CTRL + ALT + clic-gauche**

Ordonne aux unités engagées sur un parcours de faire feu automatiquement sur toute unité ennemie rencontrée. Sélectionnez un groupe d'unités, maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées, et faites un clic-gauche sur un point de parcours. Ces unités suivront ainsi lesdits points, mais feront feu systématiquement sur les ennemis à leur portée : ceux-ci détruits, elles reprendront leur chemin sur le parcours. Efface le point de parcours sélectionné. Le joueur doit pour cela sélectionner le point à retirer, puis appuyer sur la touche "Suppr".

Effacer point de parcours**Suppr****Placer point n° 1 sur carte tactique****CTRL F9**

Place un point sur lequel la carte tactique viendra se centrer. Le joueur déplace cette dernière à l'endroit voulu et appuie sur les touches CTRL et F9. Pour faire revenir l'écran sur le point sélectionné, appuyez sur F9.

Placer point n° 2 sur carte tactique**CTRL F10**

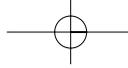
Place un point sur lequel la carte tactique viendra se centrer. Le joueur déplace cette dernière à l'endroit voulu et appuie sur les touches CTRL et F10. Pour faire revenir l'écran sur le point sélectionné, appuyez sur F10.

Placer point n° 3 sur carte tactique**CTRL F11**

Place un point sur lequel la carte tactique viendra se centrer. Le joueur déplace cette dernière à l'endroit voulu et appuie sur les touches CTRL et F11. Pour faire revenir l'écran sur le point sélectionné, appuyez sur F11.

Placer point n° 4 sur carte tactique**CTRL F12**

Place un point sur lequel la carte tactique viendra se centrer. Le joueur déplace cette dernière à l'endroit voulu et appuie sur les touches CTRL et F12. Pour faire revenir l'écran sur le point sélectionné, appuyez sur F12.

**50****Centrer carte tactique sur la base****X**

Centre la vue tactique sur le chantier de construction. Pour ce faire, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche "X". Néanmoins, si vous n'avez pas de chantier de construction, l'écran se centrera sur la structure la plus coûteuse à votre disposition.

Barre latérale Haut**Haut**

Fait défiler les deux côtés de la barre latérale vers le haut d'une page. Pour cela, appuyez sur la touche "Haut". Attention : le défilement ne se fait pas objet après objet.

Barre latérale Bas**Bas**

Fait défiler les deux côtés de la barre latérale vers le bas d'une page. Pour cela, appuyez sur la touche "Bas". Attention : le défilement ne se fait pas objet après objet.

Activer/Désactiver mode Alimentation**P**

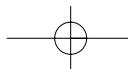
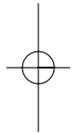
Permet de faire passer le curseur du joueur en mode Alimentation. Il suffit pour cela d'appuyer sur la touche "P" ; pour désactiver ce mode, appuyez à nouveau sur cette touche ou faites un clic-droit. Le mode Alimentation permet d'activer ou de désactiver vos différents bâtiments. Imprime un fichier .PCX de résolution 640x480. Pour cela, appuyez sur les touches CTRL et C : une capture d'écran sera ainsi "saisie". Chaque fois que vous appuierez sur ces touches, une capture sera sauvegardée et nommée en séquence par rapport à la précédente (ex : GAME001, GAME002, etc.).

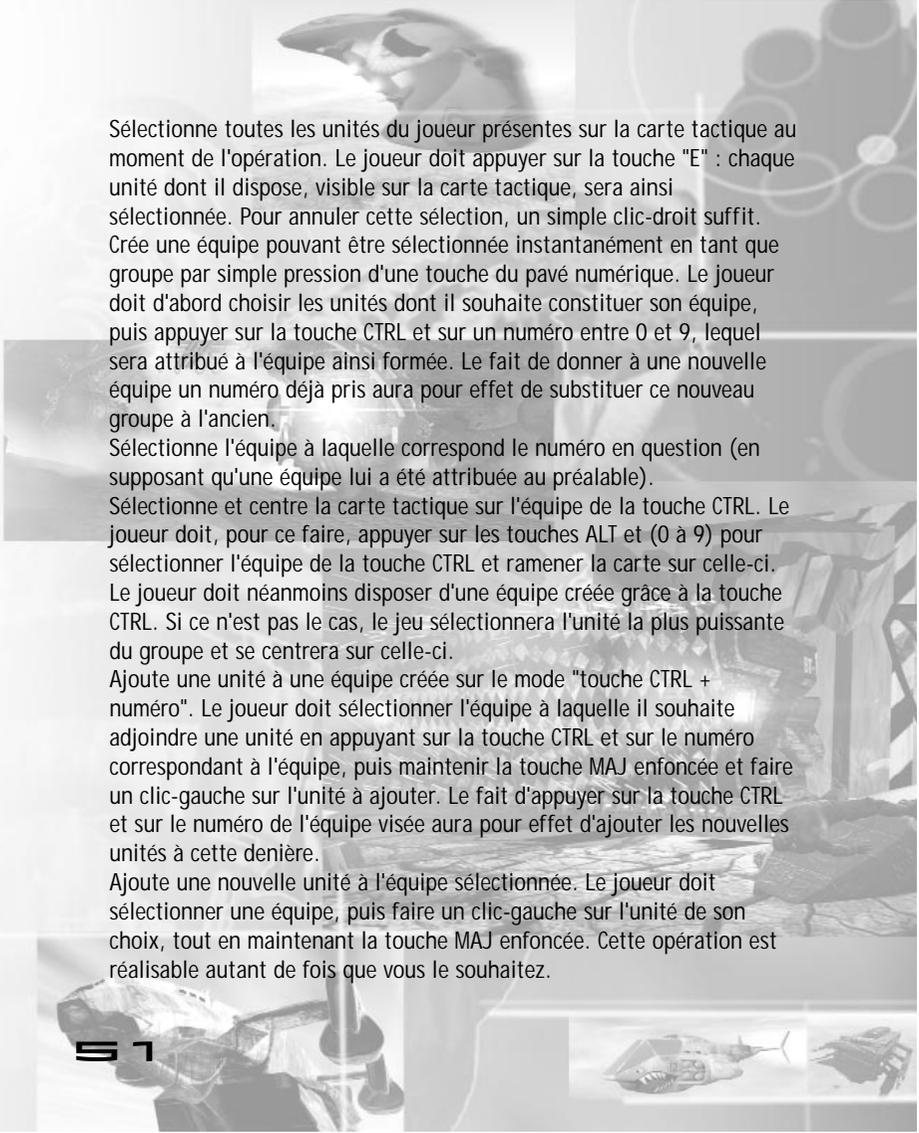
Capture d'écran**CTRL + C****Unité suivante****N**

Sélectionne l'unité suivante sur la carte. Le joueur doit sélectionner une unité et appuyer sur la touche "N" afin de sélectionner automatiquement l'unité suivante dans la liste, indépendamment de sa position sur la carte.

Unité précédente**B**

Sélectionne l'unité précédente sur la carte. Le joueur doit sélectionner une unité et appuyer sur la touche "B" afin de sélectionner automatiquement l'unité précédente dans la liste, indépendamment de sa position sur la carte.





Sélectionner tout	W	Sélectionne toutes les unités du joueur présentes sur la carte tactique au moment de l'opération. Le joueur doit appuyer sur la touche "E" : chaque unité dont il dispose, visible sur la carte tactique, sera ainsi sélectionnée. Pour annuler cette sélection, un simple clic-droit suffit.
Créer équipe	CTRL + 0-9	Crée une équipe pouvant être sélectionnée instantanément en tant que groupe par simple pression d'une touche du pavé numérique. Le joueur doit d'abord choisir les unités dont il souhaite constituer son équipe, puis appuyer sur la touche CTRL et sur un numéro entre 0 et 9, lequel sera attribué à l'équipe ainsi formée. Le fait de donner à une nouvelle équipe un numéro déjà pris aura pour effet de substituer ce nouveau groupe à l'ancien.
Sélectionner une équipe	0-9	Sélectionne l'équipe à laquelle correspond le numéro en question (en supposant qu'une équipe lui a été attribuée au préalable).
Centrer sur une équipe	ALT + 0-9	Sélectionne et centre la carte tactique sur l'équipe de la touche CTRL. Le joueur doit, pour ce faire, appuyer sur les touches ALT et (0 à 9) pour sélectionner l'équipe de la touche CTRL et ramener la carte sur celle-ci. Le joueur doit néanmoins disposer d'une équipe créée grâce à la touche CTRL. Si ce n'est pas le cas, le jeu sélectionnera l'unité la plus puissante du groupe et se centrera sur celle-ci.
Ajouter unité à équipe	MAJ + 0-9	Ajoute une unité à une équipe créée sur le mode "touche CTRL + numéro". Le joueur doit sélectionner l'équipe à laquelle il souhaite adjoindre une unité en appuyant sur la touche CTRL et sur le numéro correspondant à l'équipe, puis maintenir la touche MAJ enfoncée et faire un clic-gauche sur l'unité à ajouter. Le fait d'appuyer sur la touche CTRL et sur le numéro de l'équipe visée aura pour effet d'ajouter les nouvelles unités à cette dernière.
Ajouter unité à équipe	MAJ + clic-gauche	Ajoute une nouvelle unité à l'équipe sélectionnée. Le joueur doit sélectionner une équipe, puis faire un clic-gauche sur l'unité de son choix, tout en maintenant la touche MAJ enfoncée. Cette opération est réalisable autant de fois que vous le souhaitez.

TOUCHES DU MODE MULTIJOUEUR UNIQUEMENT

Raccourcis par défaut Description

Activer/Désactiver alliance A

Permet une alliance entre vous et un autre joueur. Vous devez, pour cela, sélectionner une unité appartenant au joueur auquel vous souhaitez vous allier et appuyer sur la touche Q (cette démarche n'implique que le joueur qui appuie sur la touche Q). Votre vis-à-vis doit en faire autant, sans quoi ses unités continueront de faire feu sur les unités ayant proposé une alliance.

Activer/Désactiver la carte radar TAB

Permet de passer de la carte du radar à l'écran des scores multijoueurs. Le joueur doit pour cela appuyer sur la touche "TAB".





L'EQUIPE DU SOLEIL DE TIBERIUM

PRODUCTEUR EXECUTIF
ASSISTANT DE PRODUCTION
PRODUCTEUR ADJOINT
DIRECTION TECHNIQUE
CHEFS PROGRAMMEURS

PROGRAMMEURS

SUPPLEMENT PROGRAMMATION
RESPONSABLES CONCEPTION

CONCEPTION

CHEFS INFOGRAPHISTES 3D

INFOGRAPHISTES 3D

CHEFS INFOGRAPHISTES INGAME

INFOGRAPHISTES INGAME

INFOGRAPHISTES CONCEPT

SUPPLEMENT INFOGRAPHIE INGAME

DIRECTION SON
BANDE ORIGINALE

CONCEPTION SON

CAPTURE DE MOUVEMENTS

COMPRESSION INFOGRAPHIE
DIRECTION ASSURANCE QUALITE

CHEF ASSURANCE QUALITE

ASSURANCE QUALITE

BRETT W. SPERRY
DONNY MIELE
RADE STOJSAVLJEVIC
STEVE WETHERILL et ERIC WANG
JOE BOSTIC, STEVE TALL et
BRET AMBROSE
NEAL KETTLER, DENZIL E. LONG,
MARIA DEL MAR MCCREADY LEGG,
JONATHAN LANIER et
GREG HJELSTROM
WEI SHOONG TEH
BRETT W. SPERRY, ADAM P.
ISGREEN et ERIK YEO
JOHN ARCHER, MICHAEL
LIGHTNER, PATRICK PANNULLO,
PATRICK CONNELLY et DAVID LEARY
ERIC GOOCH, JIM MAY et
TSE CHENG LO
MARGO ANGEVINE, CHUCK
CARTER, DAN LYONS, BOB
MARKER, MILES RITTER, CHIP
MYERS et CHRIS DEMERS
JOSEPH B. HEWITT IV et
FERBY MIGUEL
MATTHEW HANSEL, SHELLY
JOHNSON, REN OLSEN, DAN LYONS
et DAVID POTTER
GARY L. FREEMAN, JACK MARTIN
et JEFF HYDORN
MATTHEW SKUTNIK
MICHAEL BAKER, BRYANT
JOHNSON, SETH SPAULDING,
DAVID STOKES, SEAN WANG et
DAVID WHITE
PAUL S. MUDRA
FRANK KLEPACKI et
JARRID MENDELSON
PAUL S. MUDRA et
DWIGHT K. OKAHARA
KURT VORDAHL et
PATIENCE BECOUET
TIM FRITZ
GLENN SPERRY et
MIKE MEISCHEID
D'ANDRE CAMPBELL et
SHANE DIETRICH
LLOYD BELL, MIKE SMITH, JOHN
HALL, CHRIS BLEVENS, DEMARLO

LOCALISATION EUROPE
LOCALISATION FRANCE
ADAPTATION FRANÇAISE

TEST DE LOCALISATION FRANÇAISE
MARKETING

CONCEPTION EMBALLAGE
MANUEL
MISE EN PAGE DU MANUEL

DISTRIBUTION
MICHAEL MCNEIL
JAMES SOLOMON
JONES KANE
ANTON SLAVIK
UMAGAAN
OXANNA KRISTOS
CHANDRA
VEGA
HASSAN
TRATOS
PRESENTATEUR DU NOD
JAKE MCNEIL
PILOTE KODIAK
COMMANDANT TAO
COMMANDO MUTANT
CHASSEUR FANTOME
MARINES DU GDI SUR LE TERRAIN
SOLDAT DU NOD SUR LE TERRAIN
CAPORAL-CHEF LEWIS
PILOTE DU MONTAUK DU NOD
TECHNICIEN DU PHILADELPHIA

LEWIS, ALEX COLOM, ERROL
CAMPBELL, JASON CAMPBELL,
JASON PRIMAS, JUSTIN BLOOM,
KENNETH CARTER, LEVI LUKE,
MICHAEL CHATTERTON, PAUL
WINEGARDNER, RANDY STAFFORD,
RICHARD RASMUSEN, SHAWN
TREATS, STEVE LAITY, STEVE
SHOCKEY, STEVE TARANTINO,
CLINT AUTREY, MICHAEL MAY,
CHAD FLETCHER, TROY LEONARD,
BEAU HOPKINS, RHODA
ANDERSON, BRENDA BILLIOT et
TIM HEMPEL
SONIA YAZMADJIAN, DAVID LAPP
CHRISTINE JEAN
OLIVIER VERA,
PHUONG TRAN-MAI,
STEPHANE RADOUX
GUILLAUME GENAUX
LAURA MIELE, LINCOLN
HERSHBERGER, AARON COHEN,
CHRIS RUBYOR et TED MORRIS
CREATIVE DYNAMICS INC.
RADE STOJSAVLJEVIC
JOHN MONTAGUE

MICHAEL BIEHN
JAMES EARL
JOSEPH D. KUCAN
FRANK ZAGARINO
CHRISTINE STEELE
MONIKA SCHNARRE
KRIS IYER
FRANCISCO QUINN
ADONI MAROPIS
CHRISTOPHER WINFIELD
THYME LEWIS
DANIEL KUCAN
ATHENA MASSEY
BAYANI TSON
NILS ALLEN STEWART
GIL BIRMINGHAM
CATHY DEBUONO et WILEY PICKET
SIDNEY LIUFAU
ERIC RUTHERFORD
ALAIN BENETAR
JEFFERY J. CASTILLIO



54

SERGEANT DU NOD
VOIX DE CABAAL
VOIX D'ÉVA

VOIX FRANÇAISES

PRODUCTION PREPARATION & TOURNAGE

PRODUCTEUR
DIRECTEUR
DIRECTEUR ADJOINT
SCENARIO
SYNOPSIS

SUPPLEMENT DIALOGUE

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
NUMERISATION

CASTING
PRODUCTION SON

CHEF DE PRODUCTION
RESPONSABLE UNITE DE PRODUCTION
RESPONSABLES PRODUCTION
DIRECTEUR ADJOINT
ASSISTANTES DE PRODUCTION

RESPONSABLE EXTERIEURS
RECHERCHE EXTERIEURS
TRANSPORT
CHEF-ELECTRICIEN
CHEF MACHINISTE
MACHINISTES
EFFETS COUPS DE FEU
PRODUCTEUR EFFETS VISUELS
SUPERVISEUR CGI
SUPERVISEUR EFFETS VISUELS
INFOGRAPHISTES EFFETS VISUELS
CONCEPTION COSTUMES & MAQUILLAGE
ASSISTANT MAQUILLAGE
CHEF MAQUILLEUR
MAQUILLEUSE
CHEF COIFFEUSE
ASSISTANTE COIFFEUSE
COSTUMES

ANDREW BRYNIARSKI
MILTON JAMES
JESSICA STRAUS

FRANÇOISE CADOL, MAIKE DARAH,
JACQUES ALBARET, PATRICE
BAUDRIER, MICHEL CASTELAIN,
MICHEL BARBEY, TONY JOUDRIER,
MICHEL BLIN, CELINE MONSARRAT
ET FREDERIC CERDAL.

DONNY MIELE
JOSEPH D. KUCAN
DONNY MIELE
PETER OCKO
DONNY MIELE, BRETT W. SPERRY
et ERIK YEO

JOHN LEWINSKI et
MARGARET STOHL
KURT RAUF
BARBRA SPANGERS et
KEVIN BECQUET

MARILEE LEAR (C.S.A.)
PAUL S. MUDRA et

DWIGHT K. OKAHARA
KATHRYN BRINK
STEVEN F. TORNABENE
BARRY GREEN et KAREN GLOYD
PAUL BASTARDO
DANA WHITE et

PATIENCE BECQUET
EDWARD FICKETT
JEAN HAND et LEANNE LINDSEY
PAUL BILLINGS
ANTHONY SIMMS
JOHN DWYER

JOHN GRAY et JEREMY SETTLES
PATRICK KERBY
RADE STOJSAVLJEVIC
CHUCK CARTER
MICHAEL LAWLER
KEVIN BECQUET et CHUCK CARTER

RON WILD
JASON SEIGAL

JIM SACCA
MELISSA STREET
ALLISON C. BONANNO
NICOLE CHRISTENSEN
KAREN STEVENS

CHEF COSTUMIER
ASSISTANT COSTUMIER
MISE EN PLACE DU PLATEAU
ACCESSOIRES

STORYBOARDS
SUPERVISION DU SCRIPT
PERCHISTE

NOUS REMERCIONS TOUT PARTICULIEREMENT :

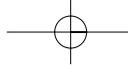
SCOTT A. CHRISTENSEN, ELIZABETH BROGLIA, ROBERT ALLMANDINGER, ALEXANDER J. GLOYD, MARIE CRADDOCK, CHRISTOPHER D. DEMERS, JEREMY OLSON, MICHAEL LIGHTNER, LEVI LUKE, JOHANN HEISEY, MICHAEL WILD, BRIAN BANKE, STU RICH, JOSEPH MCAVOY, SYLVESTER SMITH, SATOMI HOFFMAN et SHELLY JOHNSON

NOUS TENONS ÉGALEMENT A REMERCIER :

LOUIS CASTLE, TONY CASTLE, DON MATTRICK, GRAEME STRUTHERS, BING, DG, MIKE LEGG POUR SON INENARRABLE EXUBERANCE, LENSFLARES - 'CAUSE EVERYONE LOVES A GOOD LENSFLARE' -, NEWTEK, DYNAMIC REALITIES, WORLEY LABORATORIES ET LE TALENT ARCHITECTURAL DE MONSIEUR ANTONIO GAUDI.

OLWEN G ZARLENGO
JOHN STONE
THE EFFECTS NETWORK
JON PROFANT, STEPHEN F. OLSEN,
LARRY LINSON, NATHAN
MORRISSEY et RUFUS HEARN
KEVIN FARRELL
MARK THOMAS
RICHARD RASMUSSEN





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'AFECTENT 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.

Retour après la garantie

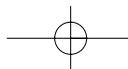
Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :

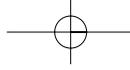
ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun et Westwood Studios sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios est une société d'Electronic Arts™. Windows est une marque commerciale ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.





56

NOTES

