

Dreamcast™



Dreamcast.



**CONFLICT
ZONE™**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical on n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie; si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentif à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous assoir à deux mètres au moins de votre téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DÉMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1.
Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer le GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît.
Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important : Votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez-le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

TABLE DES MATIÈRES

I. Contexte géopolitique	6
II. Jouer à Conflict Zone : fonctionnement des menus	7
1. Nouvelle campagne (" Campagne ")	8
2. Continuer une partie (" Charger ")	9
3. Rejouer une mission (" Rejouer ")	9
4. Escarmouche (" Escarmouche ")	10
Mode de jeu escarmouche :	10
5. Options (" Options ")	11
Préférences de jeu (" Préférences ")	12
Options sonores (" Son ")	13
6. Crédits (" Crédits ")	13
7. Menu pause	13
III. Interface de jeu	15
1. Contrôles de la caméra et orientation	15
2. Les ressources	17
Les points de commandement	17
Le score de popularité	17
Le ratio d'énergie	17
3. Etablir une base	18
Construire des bâtiments	18
Assembler des véhicules et équiper des soldats	19
4. Contrôler ses unités	20
Ordres aux unités	21

IV. Les commandants	24
1. Délégation d'une base	24
2. Reprise et attribution d'unités	25
3. Donner des ordres à un commandant	25
4. Les différents commandants	26
Commandants de l'ICP	26
Commandants du GHOST	27
V. Guide tactique	28
1. Consignes comportementales	28
2. Champ de vision et hauteur	29
3. Armure et points de vie	29
4. Neutralisation	30
5. Expérience des unités	30
VI. Le camp ICP	31
1. Présentation	31
2. Points de popularité pour l'ICP	31
3. Points de commandement pour l'ICP	31
4. Stratégies pour l'ICP	31
5. Les unités ICP	32
Les unités d'infanterie	32
Les véhicules terrestres	33
Les unités aériennes	35
La marine	36
Les bâtiments	36
6. Arbre technologique ICP	40
Avant-poste	40
7. Centres de production d'unités ICP	41

VII. Le camp GHOST	42
1. Présentation	42
2. Points de popularité pour le GHOST	42
3. Points de commandement pour le GHOST	42
4. Stratégies pour le GHOST	43
5. Les unités GHOST	43
Les unités d'infanterie	43
Les véhicules terrestres	45
Les unités aériennes	47
La marine	48
Les bâtiments	48
6. Arbre technologique GHOST	51
7. Centres de production d'unités GHOST	52
VIII. Les joueurs IA	53
1. M. Young	53
2. R. Johansson	53
3. U. Sakato	53
4. A. Ivanov	54
5. M. Schmidt	54
6. P. Leblanc	54
7. V. Sanchez	54
8. S. Al Ghassan	54
9. F. Biondi	55
10. A. Sonko	55
11. L. Tadic	55
IX. Rappel des commandes	56
X. Crédits	57

I. CONTEXTE GÉOPOLITIQUE

En 2010, la situation géopolitique a sensiblement changé. De grands blocs économiques et politiques sont en train de se former sur le modèle de la Communauté Européenne. Ces blocs regroupent une grande majorité des pays du monde. Les autres pays, pour l'instant, sont restés indépendants. Les grands blocs sont des démocraties, et adoptent une attitude modérée. Si tout risque de conflit global semble définitivement écarté, il arrive encore cependant que des guerres civiles ou entre pays indépendants éclatent.

Pour résoudre ce genre de problèmes, les grands blocs se sont associés pour former un organisme de médiation et d'intervention : l'ICP (International Corps for Peace). L'ONU et l'OTAN ont été dissous et l'ICP, dont le siège a été placé à Genève, les remplace. L'ICP, à la fois puissant et autonome, possède une grande force de persuasion pour essayer de trouver des compromis pacifiques aux situations de crise. Malheureusement cela ne suffit pas toujours...

Aussi l'ICP s'est-il doté d'une force d'intervention multinationale pour résoudre militairement les crises sans solution amiable possible. Son but est de rétablir la paix et de protéger les populations civiles. Les forces de l'ICP sont constituées de troupes et matériels alloués par chacun des blocs membres.

Seulement la force ne suffit plus à tout résoudre, car les Médias sont présents dans toutes les

crises. Ils ont une influence évidente sur l'opinion publique, et les belligérants sont obligés de composer avec cette donnée s'ils veulent rester forts politiquement. L'ICP aussi bien que les pays contre lesquels il est amené à se battre doivent s'efforcer de donner la meilleure image publique possible, et éviter autant que possible les bêtises. L'aspect médiatique est donc aussi important que l'aspect militaire. Le camp qui négligerait cet aspect serait sévèrement handicapé et courrait droit à une cinglante défaite politique.

Le GHOST est un groupement secret de grandes sociétés multinationales et de pays indépendants. Son objectif est de garantir les intérêts de ses membres. Pour cela le GHOST est prêt à agiter la scène internationale et provoquer des situations de crise pour décrédibiliser l'ICP et empêcher la ratification d'accords trop contraignants pour les intérêts de ses membres. Rien n'arrêtera le GHOST...

Dans Conflict Zone vous pouvez endosser deux rôles opposés :

- Général de l'ICP. Votre but sera d'essayer d'obtenir la capitulation de l'agresseur, tout en préservant au maximum les populations civiles, dont vous êtes responsable.
- Général du GHOST, engagé par un pays en guerre contre l'ICP (pays agresseur). Votre but sera d'essayer d'obtenir le retrait du conflit des forces de l'ICP.

II. JOUER , CONFLICT ZONE : FONCTIONNEMENT DES MENUS

Le jeu démarre par des vidéos d'introduction. Vous pouvez couper n'importe quelle vidéo en appuyant sur le bouton Start. Après ces vidéos, vous arrivez à l'écran de sélection du VM (visual memory) sur lequel vous enregistrerez vos options de jeu et votre profil de joueur.



Choisissez un emplacement dans lequel vous avez inséré un VM puis appuyez sur le bouton A pour valider, ou appuyez sur le bouton B si vous n'avez pas de VM ou si vous ne souhaitez pas sauvegarder. S'il n'y a pas assez d'espace libre sur le VM choisi, le jeu vous demandera de choisir un autre emplacement : appuyez sur le bouton A ou le bouton Start pour revenir à l'écran précédent. Vous pouvez aussi décider de continuer sans sauvegarder en appuyant sur le bouton B.

Vous arrivez en suite à l'écran titre du jeu. Appuyez sur le bouton Start pour passer au menu principal. Au bout d'une minute sans intervention de votre part, un mode "démonstration" s'active, que vous pouvez interrompre à tout moment en appuyant sur le bouton Start.

Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour naviguer dans le menu principal. Le bouton Start ou le bouton A valide le choix ; le bouton B retourne sur l'écran titre.



1. Nouvelle campagne (" Campagne ")



Ce menu vous permet de débiter une des 2 campagnes proposées dans Conflict Zone. Chacune des 2 campagnes est composée de 16 missions successives, de complexité croissante, plus une mission " bonus + ". Les 2 campagnes sont très progressives, et au fur et à mesure où la tâche se complexifie, jusqu'à 4 commandants vous seront attribués pour vous seconder.

Chaque campagne est indépendante, et on peut les jouer dans n'importe quel ordre. L'ordre dans lequel les missions s'enchaînent à l'intérieur des campagnes est cependant linéaire. Tant qu'une mission n'a pas été gagnée, elle peut être recommencée autant de fois que nécessaire. Une fois qu'une mission a été gagnée pour la première fois, le joueur peut passer à la mission suivante et sa progression est enregistrée dans son profil de joueur.

- **" Campagne ICP : les gardiens de la paix "**. La campagne ICP vous place à la tête des armées terrestres de l'ICP. En tant que général, vous aurez la tâche de commander les troupes de l'ICP pour vous interposer dans différents conflits, et arrêter les velléités belliqueuses du pays agresseur.

- **" Campagne GHOST : le pouvoir de l'ombre "**. La campagne GHOST vous fait endosser le rôle du chef militaire de cette organisation secrète qui œuvre pour déstabiliser l'ICP et accroître ses profits. Sa manière d'agir ? Manipuler de petits pays, et les pousser à s'attaquer à leurs voisins.

Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour choisir la campagne.

Trois niveaux de difficulté sont disponibles. (**" facile "**, **" normal "**, et **" difficile "**). Selon le niveau de difficulté, vos adversaires seront plus ou moins nombreux, et se montreront plus ou moins agressifs et retors. Plus le niveau sera élevé, plus ils développeront des stratégies complexes et fines, qui vous obligeront à vraiment donner le meilleur de vous-même. Certains objectifs de mission seront également plus ou moins difficiles à atteindre.

Appuyez sur la touche directionnelle bas, puis utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour choisir le niveau de difficulté.

Si vous avez déjà commencé une campagne, et que vous souhaitez la continuer, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Start. Cela vous permet tout simplement de reprendre la campagne là où vous l'avez arrêtée. C'est à dire au début de la première mission que vous n'avez pas encore gagnée. Cependant, cela ne vous permet pas de changer le réglage de difficulté choisi pour la campagne.

Pour commencer une nouvelle campagne du début, appuyez sur la touche directionnelle bas pour activer le bouton " Nouvelle campagne " et validez avec le bouton A. Si vous avez déjà commencé la campagne, un écran de confirmation vous demandera si vous voulez recommencer depuis le début.

2. Continuer une partie (" Charger ")



Vous permet de reprendre une partie sauvegardée précédemment.

La liste de toutes les parties sauvegardées sur le VM courant apparaît à l'écran.

Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour choisir la sauvegarde à charger, puis lancez la partie en appuyant sur le bouton A ou le bouton Start.

Vous pouvez aussi changer de VM courant en cliquant avec le bouton A sur " Selection VM ".

3. Rejouer une mission (" Rejouer ")



Vous permet de rejouer n'importe quelle mission de campagne déjà accomplie avec le profil actuel de joueur. La liste de toutes les missions accessibles apparaît à l'écran. Les missions disponibles sont classées dans l'ordre dans lequel on les joue en mode campagne. Il est possible de rejouer ces missions dans n'importe quel niveau de difficulté.

Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour choisir la mission à rejouer, et les touches directionnelles gauche ou droite pour sélectionner le niveau de difficulté. Enfin lancez la partie en appuyant sur le bouton A ou le bouton Start.

4. Escarmouche (" Escarmouche ")

MODE DE JEU ESCARMOUCHE :

Ce mode permet de disputer des parties contre un adversaire virtuel, contrôlé par l'ordinateur. Plusieurs adversaires virtuels différents peuvent d'ailleurs être choisis. En mode escarmouche, l'objectif est d'éliminer l'adversaire. La condition est remplie si :

- il ne possède plus aucune unité (ni troupes ni bâtiments)
- ou sa popularité est inférieure au seuil minimum (si l'option " popularité minimale " a été cochée)
- ou dès qu'il ne possède plus aucun bâtiment (si l'option " partie rapide " a été cochée)

CONFIGURER UNE PARTIE ESCARMOUCHE :



La navigation entre les zones d'options se fait avec les touches directionnelles gauche et droite. Le bouton Start sert à activer / désactiver des options.

- **Choix de l'adversaire :** Dans la colonne " Nom ", Cliquez sur le nom de l'adversaire par défaut pour ouvrir

la liste de tous les noms, puis utilisez les touches directionnelles haut et bas pour en choisir éventuellement un autre, enfin validez votre choix avec le bouton A.

- **Choix des camps des joueurs :** Cliquez pour chacun des 2 adversaires dans la colonne " Camp " pour basculer entre ICP ou GHOST.
- **Type de carte :** Appuyez sur le bouton A pour ouvrir la liste des cartes disponibles, utilisez les touches directionnelles haut et bas pour en choisir une dans la liste, et validez avec le bouton A.
- **Ressources initiales :** Cliquez dans la zone de droite sur " CP " et " PP " pour déterminer les points de commandement et le score de popularité de tous les joueurs en début de partie. Le bouton A augmente la valeur de l'option courante, le bouton X la diminue.
- **Utiliser les médias :** Cochez l'option " Medias " si vous voulez que la popularité soit prise en compte. Si l'option est décochée, les scores de popularité (et l'arbre technologique) des joueurs seront bloqués à leur niveau initial : 100%.
- **Popularité :** " PP " détermine le seuil de popularité de départ. Le bouton A augmente la valeur, le bouton X la diminue.
- **Popularité minimale :** " PP Min " détermine le score de popularité en dessous duquel un joueur est déclaré vaincu. Le bouton A augmente la valeur, le bouton X la diminue. Si l'option " Medias " est décochée, " PP Min " n'est pas accessible.
- **Partie rapide :** cochez l'option " Partie rapide " pour déclencher la défaite d'un joueur quand il ne possède plus aucun bâtiment.
- **Lancer la partie :** Appuyez sur le bouton Start.

5. Options (" Options ")



L'entrée " Options " vous donne le choix entre :

- " Préférences " : pour définir vos préférences de jeu.
- " Son " : pour régler le son.

PR F RENCES DE JEU (PR F RENCES)



Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour naviguer parmi les options.
Utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour modifier les valeurs, et cliquez sur le bouton Start pour activer ou désactiver une option.

- " **Vitesse de jeu** " : modifie la vitesse du jeu.
- " **Vitesse camera** " : modifie la vitesse de déplacement des caméras.
- " **Feedbacks** " : modifie la quantité de messages écrits et parlés donnés au joueur par l'interface et les unités.
- " **Sous-titres** " : détermine si des sous-titres doivent être affichés à chaque fois qu'un personnage s'adresse au joueur.
- " **Secousses caméra** " : détermine si des secousses doivent être ressenties quand la caméra est proche d'explosions sur le terrain.
- " **Reportages médias** " : détermine si des vidéos doivent être jouées en complément des messages des Médias.
- " **Vibration pack** " : détermine si les fonctions vibrantes du vibration pack seront utilisées lors d'explosions. Cette option ne sera pas activable si vous n'avez pas de vibration pack.

OPTIONS SONORES (SON)



Utilisez les touches directionnelles haut et bas pour choisir l'option à modifier.

Déplacez les curseurs avec les touches directionnelles gauche et droite pour régler le volume des bruitages, des voix et des musiques.

Cliquez sur la case " Son en stéréo " pour activer ou désactiver les effets stéréo.

Appuyez sur le bouton Start pour sauvegarder vos réglages, ou sur le bouton B pour annuler vos modifications.

6. Crédits (" Crédits ")

Cliquez sur " Crédits " pour voir l'équipe de création de Conflict Zone. Appuyez sur le bouton Start pour revenir au menu principal.

7. Menu pause

Pendant une partie, appuyez sur le bouton Start pour mettre le jeu en pause et afficher le menu ci-dessous. Une nouvelle pression sur le bouton Start fait revenir dans la partie.



- " **Sauver partie** " : pour sauvegarder la partie. Un écran de sauvegarde vous indique alors le nom de le sauvegarde, le nombre de blocs nécessaires et l'espace dont vous disposez sur le VM actuellement sélectionné.

Si vous avez assez de place sur votre VM, cliquez sur la mission avec le bouton A ou appuyez sur le bouton Start pour sauvegarder.

Si vous n'avez pas assez de place, il vous est proposé d'écraser une sauvegarde précédente.

Vous pouvez également choisir un autre VM en cliquant sur " Sélection VM " avec le bouton A, vous pourrez alors utiliser les touches directionnelles gauche et droite pour choisir le VM sur un autre contrôleur, et les touches directionnelles haut et bas pour choisir le VM sur l'autre emplacement du même contrôleur.

Vous pouvez également choisir de faire de la place sur un VM en effaçant des sauvegardes antérieures (avec " Effacer "). Pour cela, choisissez la sauvegarde que vous voulez effacer et appuyez sur le bouton A ou le bouton Start.

Si vous n'avez pas de VM, ou pas assez de blocs libres sur aucun de vos VM, vous ne pourrez pas sauvegarder votre partie. Dans ce cas appuyez avec le bouton B pour revenir dans le jeu.

- " **Charger partie** " : pour charger une partie.
- " **Options** " : pour modifier les options de jeu (préférences et options sonores).
- " **Quitter partie** " : pour quitter la partie en cours. L'écran de fin de partie s'affiche et vous indique que vous avez abandonné. Vous avez alors le choix entre recommencer la même mission ou revenir au menu principal.
- " **Reprendre partie** " : pour revenir dans la partie en cours.

III. INTERFACE DE JEU

Ressources

- Points de commandement
- Points de commandement/sec.
- Points de popularité
- Vitesse de construction
- Ratio d'énergie

Liste interactive des unités sélectionnées

Zone d'informations vidéo

- Vidéos Médias
- Vidéos commandants

Zone d'informations textuelles

- Messages des unités
- Messages des commandants
- Messages des Médias
- Messages d'interface



Minimap radar

Panneau de construction

Panneau d'ordres aux commandants

Panneau d'ordres aux unités

1. Contrôles de la caméra et orientation

Commandes de caméra principales

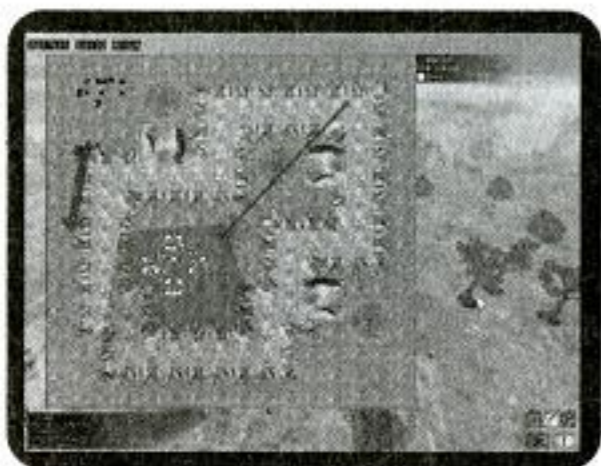
- Stick analogique : déplacer la caméra
- Gâchette droite + stick analogique : tourner la caméra
- Gâchette droite + bouton A : zoom avant
- Gâchette droite + bouton B : zoom arrière
- Gâchette gauche + gâchette droite + bouton Start + touche directionnelle (haut, bas, gauche ou droite) : enregistrer la position de la caméra
- Gâchette gauche + gâchette droite + touche directionnelle (haut, bas, gauche ou droite) : rappeler la position de caméra mémorisée correspondant à la touche directionnelle appuyée
- Bouton Y : la caméra est réinitialisée

La minimap radar

En haut à droite de l'écran se trouve la minimap radar, qui représente tout le terrain. Un trapèze bleu représente votre champ de vision actuel. Utilisez la minimap radar pour vous déplacer instantanément à n'importe quel point du terrain. Cliquez dans la minimap radar et vous serez téléporté à l'endroit désigné. Vous pouvez aussi maintenir le bouton X appuyé et utiliser le stick analogique pour vous déplacer rapidement sur la carte. Pressez le bouton B pour revenir dans le mode normal.

LA CARTE STRATÉGIQUE

C'est une version agrandie et plus détaillée de la minimap radar, à laquelle on accède en pressant la gâchette droite et en appuyant simultanément 2 fois sur la touche directionnelle haut. Son fonctionnement est similaire à celui de la minimap radar.



Des symboles et des flèches indiquent les positions et les mouvements de vos troupes, ainsi que les positions des autres protagonistes du conflit, quand ces derniers sont dans le champ de vision de vos unités. À droite, une légende indique à qui appartiennent les unités et les bâtiments. Les unités mobiles sont représentées par des triangles orientés, les bâtiments sont représentés par des carrés. Vos unités sélectionnées ou attaquées clignotent afin d'être plus facilement repérés. Pressez le bouton B pour revenir dans le mode normal.

Note : Lorsque vous infiltrerez un radar fixe ou un centre de commandement ennemi à l'aide d'un espion, la carte stratégique vous renseigne sur les positions et mouvements des troupes ennemies !

Zone d'informations textuelles et déplacement de la caméra

En bas à gauche de votre écran s'inscrivent les messages qui vous sont envoyés par vos unités, vos commandants, les Médias... Les 3 derniers messages reçus restent visibles dans la zone d'informations textuelles. Lorsque vous cliquez sur un de ces messages, la caméra se déplace et pointe automatiquement vers l'endroit d'où il a été envoyé.

2 Les ressources

L'argent, c'est le nerf de la guerre, mais il n'y a pas que l'argent qui compte dans Conflict Zone. Pour mener à bien votre tâche vous devrez contrôler le niveau de 3 ressources différentes : vos points de commandement, votre pourcentage de popularité, et le ratio d'énergie de vos bases. La ligne des ressources en haut à gauche de l'écran vous renseigne en permanence sur vos points de commandement et votre pourcentage de popularité. Lorsqu'un de vos bâtiments est sélectionné, le ratio d'énergie de la base dont il fait partie apparaît.

⌘ Les points de commandement

Les points de commandement servent à construire des bâtiments, équiper des troupes et assembler des véhicules de combat. Ils vous sont attribués continuellement par votre haut commandement, à la vitesse indiquée à côté, qui représente le nombre de points de commandements gagnés par seconde.

Si vous jouez pour l'ICP, des primes vous seront également attribuées si vous parvenez à sauver des civils. Mais il vous faudra pour cela créer un camp de réfugiés, et aller chercher les civils dans les villages avec un hélicoptère de transport.

PP Le score de popularité

Le score de popularité, exprimé en pourcentage, reflète le niveau de confiance que le haut commandement vous porte. Pour acheter chaque bâtiment ou unité, vous devez posséder un score de popularité minimal, spécifique à chaque bâtiment ou unité. Le score de popularité est directement lié à votre manière de

conduire les opérations, et détermine votre arbre technologique. Si vous respectez la doctrine de votre camp, votre popularité augmente et votre arbre technologique se développe. En revanche si vous ne respectez pas cette doctrine, votre popularité chutera et l'accès à certains bâtiments et unités vous sera interdit tant que vous n'aurez pas atteint la popularité suffisante.

Note : Pour plus d'information sur le score de popularité en fonction des camps joués, veuillez vous reporter aux chapitres ' Le camp ICP ' et ' Le camp GHOST ' de ce manuel.

⚡ Le ratio d'énergie

Le pourcentage affiché correspond au rapport énergie produite / énergie consommée de la base dont fait partie le bâtiment sélectionné. Ce rapport peut être supérieur à 100%.

La plupart des bâtiments que vous construisez consomment de l'énergie. Vous devez donc construire suffisamment de générateurs pour alimenter convenablement chacune de vos bases, et maintenir le ratio d'énergie au-dessus de 100%.

En dessous de 100%, un signal sonore vous avertit que vos défenses automatiques ne fonctionnent plus, et que les éventuels bonus en vitesse de construction sont désactivés. Il suffit de construire des générateurs supplémentaires pour ramener le ratio d'énergie à 100%, et annuler les effets de la sous-alimentation. Dès que vous repassez la barre des 100%, votre base redevient instantanément opérationnelle.



La vitesse de construction

Le chiffre affiché vous renseigne sur la vitesse de construction de vos bâtiments. Si vous construisez un centre logistique, vos bâtiments sont construits deux fois plus vite. Pour deux centres logistiques construits, vos bâtiments sont construits trois fois plus vite. Il n'est pas possible de construire plus de deux centres logistiques par base.

3. Etablir une base

Pour établir une base, déplacez une de vos unités jusqu'à une zone de terrain composée de rectangles sombres. Ces rectangles matérialisent les emplacements où une base peut être construite. Parmi les ordres disponibles pour les troupes postées à l'emplacement de votre future base, il y a l'ordre "Coloniser". Cliquez sur son icône pour entamer la construction d'un centre de commandement. Une barre de progression orange vous confirme que la construction est lancée. Lorsque cette barre est pleine, un hélicoptère vient livrer les matériaux nécessaires à l'assemblage final du bâtiment. Notez que le fait de poser un bâtiment a un coût en points de commandements. Ceux-ci sont débités dès la commande du bâtiment.

Construire des bâtiments

Cliquez sur votre centre de commandement avec le bouton A pour faire apparaître les icônes des bâtiments que vous pouvez construire. Vous pouvez aussi presser la gâchette droite et appuyer simultanément sur la touche directionnelle droite. Au début, seul le générateur est disponible. Cliquez sur l'icône du générateur, puis désignez un emplacement disponible sur votre base (avec les touches directionnelles) pour lancer la construction. Quand le générateur est terminé, il vous donne accès à de nouveaux bâtiments.

L'arbre technologique des bâtiments (c'est à dire l'ensemble des bâtiments auxquels vous avez accès) est très limité au début des campagnes et s'ouvre au fil des missions.

Assembler des véhicules et équiper des soldats

Cliquez sur un de vos bâtiments de production (baraquement, usine de véhicules, etc) avec le bouton A. Une liste d'icônes apparaît; ce sont toutes les unités accessibles depuis ce bâtiment de production :



Cliquez avec le bouton A sur l'icône d'un type d'unité pour en commander un exemplaire. Appuyez de nouveau pour commander des exemplaires supplémentaires. Le nombre d'exemplaires commandés apparaît sur l'icône et une barre indiquant la progression de la commande s'affiche à côté du bâtiment de production. Lorsque la barre de progression est pleine, l'unité sort du bâtiment.

Vous pouvez également assembler des véhicules ou équiper des soldats en cliquant sur le centre de commandement, ou en pressant la gâchette droite et en appuyant simultanément sur la touche directionnelle droite. Le fait de passer par le

centre de commandement vous permet de répartir automatiquement vos commandes entre tous les bâtiments de production disponibles.

Les icônes grisées correspondent aux unités provisoirement inaccessibles en raison d'un score de popularité insuffisant, ou de points de commandement insuffisants.

L'arbre technologique des unités (c'est à dire l'ensemble des unités auxquels vous avez accès) est très limité au début des campagnes et s'ouvre au fil des missions.

4. Contrôler ses unités

SÉLECTION

- Bouton A (sur une unité non sélectionnée) : ajout de cette unité à la sélection (mode additif)
- Bouton A (sur une unité sélectionnée) : retrait de cette unité à la sélection
- Bouton B : désélection de toutes les unités sélectionnées
- Bouton X : sélection de toutes les unités à l'écran
- Gâchette gauche + touche directionnelle droite : les unités sélectionnées changent de consigne (cycle entre les modes agressif, strict et défensif)
- Gâchette gauche + bouton X : sélection du dernier groupe dont faisait partie l'unité
- Gâchette droite + bouton X : mode " poursuite " sur les unités sélectionnées

Liste de la sélection en cours

Lorsque vous sélectionnez un groupe d'unités, la liste en haut à gauche de l'écran précise leur nombre et leur type. Cette liste est interactive :

- Cliquez avec le bouton A sur un type d'unités pour restreindre la sélection à ce type là.
- Cliquez avec le bouton X sur un type d'unités pour ôter ce type d'unités de la sélection.



Mémoriser la sélection en cours

- Gâchette gauche + gâchette droite + bouton Start + bouton A, B, X ou Y : les unités sélectionnées prennent comme numéro de groupe le bouton appuyé parmi A B X et Y
- Gâchette gauche + gâchette droite + bouton A, B, X ou Y : les unités mémorisées dans le groupe correspondant (A, B, X ou Y) sont resélectionnées. Appuyez de nouveau sur le bouton A, B, X ou Y pour centrer la camera sur le groupe resélectionné.

ORDRES AUX UNITÉS

Ordres automatiques

- Bouton A (sur une unité) : les unités sélectionnées effectuent l'ordre le plus logique sur la cible
- Bouton A (sur le terrain) : les unités sélectionnées se déplacent, si possible, au point indiqué

Note : Vous pouvez également utiliser la minimap radar, ou la carte stratégique pour désigner une destination.

- Attaque : cliquez avec le bouton A sur une unité ennemie et vos unités l'attaquent.
- Attaque de groupe : cliquez avec le bouton A sur une unité ennemie faisant partie d'un groupe ennemi et vos unités se répartissent les cibles, de manière autonome.

Tir forcé

Lors d'une attaque de groupe, si les choix de vos unités ne vous conviennent pas, ou si vous voulez concentrer le tir sur une cible unique, appuyez sur le bouton A et laissez le appuyé 1 seconde sur l'unité cible : cela provoque un tir forcé, quelle que soit la consigne comportementale du tireur, et ce même sur un allié ou civil.










Ordres manuels

Vous pouvez aussi utiliser les icônes d'ordres. Pour afficher les icônes d'ordres, sélectionnez des unités, pressez la gâchette droite et appuyez simultanément sur la touche directionnelle droite 3 fois consécutivement.



Le nombre et la nature des icônes affichées dépend du type des unités sélectionnées. Quand des unités aux compétences différentes sont sélectionnées, seuls les ordres communs à votre groupe sont accessibles.

La tableau suivant liste tous les ordres accessibles dans Conflict Zone :

Icône	Nom de l'ordre	Commentaires
	SE DÉPLACER	Les unités se déplacent au point indiqué s'il est accessible.
	S'ARRÊTER	Arrêt immédiat des unités sélectionnées.
	ATTAQUER	La cible ou la destination désignée est attaquée.
	DÉFENDRE	Se positionner à un point et le garder.
	SOIGNER	Permet aux médecins de soigner les fantassins blessés.
	RÉPARER	Permet aux mécaniciens et dépanneuses de réparer les unités endommagées. Les dépanneuses ne réparent que les blindés.
	INFILTRER	Espions uniquement; ils peuvent infiltrer les radars fixes, et les centres de commandement ou avant-postes ennemis.
	CHARGER	Fantassins uniquement. Désignez le véhicule (transport de troupes blindé ou hélicoptère de transport) qui doit charger les unités sélectionnées.
	DÉCHARGER	Transports de troupes blindés et hélicoptères de transport uniquement. Indiquez l'emplacement du déchargement.



SABOTER

Commandos uniquement (saboteurs et snipers). Désignez le bâtiment à saboter.



MINER

Poseur de mines uniquement. Cliquer sur l'endroit à miner.



AUTO-DÉTRUIRE

Tuer l'unité sélectionnée (valable pour toutes les troupes ainsi que les bâtiments).



S'ABRITER

En cas d'attaque aérienne, cliquez sur cette icône pour ordonner aux unités sélectionnées d'aller s'abriter dans un refuge. Les unités placées en consigne prudente sur une base s'abritent automatiquement en cas d'attaque.

IV. LES COMMANDANTS

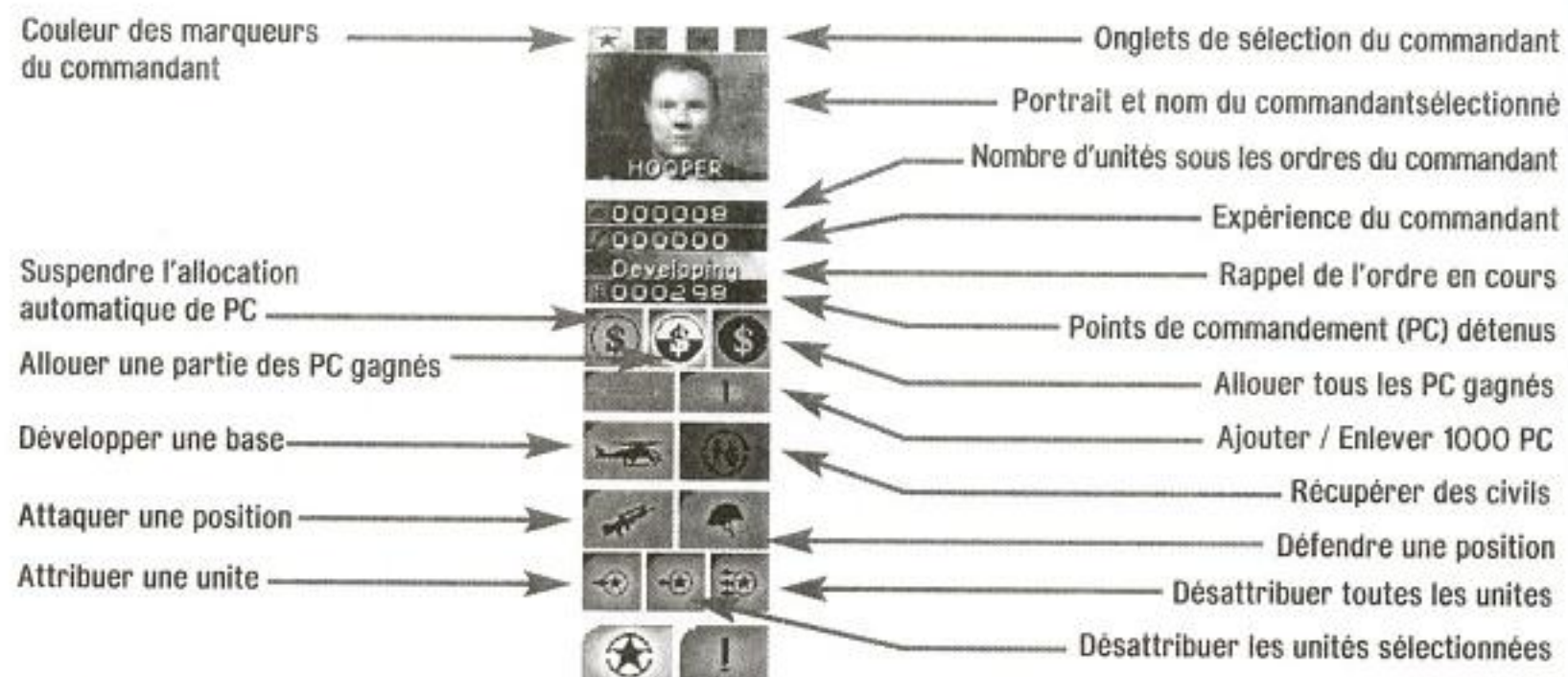
Afin de vous récompenser et vous épauler dans vos opérations, des commandants vous sont progressivement affectés, au fur et à mesure de votre progression dans les campagnes. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre commandants à vos côtés. Vous pouvez leur déléguer des missions et leur confier bases et hommes. Cela vous permet de vous concentrer sur les tâches qui vous intéressent plus particulièrement, et aussi de faire face aux situations les plus complexes sans vous faire déborder.

Tous les commandants sont capables de prendre en charge n'importe quel type de mission : attaque, défense, développement de base, et en option, la prise en charge de la récupération des civils. Les commandants sont tous dotés de caractères et de préférences stratégiques qui influent fortement sur leur manière d'accomplir les tâches confiées. De plus, en fonction de la confiance que vous leur porterez, ils affirmeront ou au contraire modifieront progressivement leur style.

Appuyez sur la gâchette droite et pressez la touche directionnelle droite 2 fois pour ouvrir le panneau d'ordres des commandants. Ce panneau se compose au maximum de 4 onglets, un par commandant. Utilisez la croix directionnelle pour déplacer le curseur et cliquez sur un des onglets pour sélectionner un autre commandant.

1. Délégation d'une base

Vous pouvez confier de l'argent à un commandant en vue du développement, de la maintenance et de la défense d'une de vos bases. Voici le menu "commandant" :



Pour qu'un commandant développe une base, cliquez sur l'icône de développement, puis désignez la base à développer. Le cas échéant, les bâtiments déjà créés se retrouvent surmontés d'un triangle de couleur, indiquant que la base est désormais prise en charge par un commandant.



Note : chaque couleur de triangle correspond à un commandant. La couleur du commandant est rappelée sur les onglets du menu commandant.

Dès qu'un baraquement et une usine de véhicules auront été construits, votre commandant entamera certainement l'équipement de soldats et l'assemblage de véhicules de combat. Toutes les unités créées par un commandant sont sous ses ordres, par défaut. Il va les répartir pour défendre sa base. Selon le commandant choisi, les types de bâtiments et unités créés diffèrent sensiblement. De plus, en fonction du contexte et de leur expérience à vos côtés, les commandants adapteront leur façon de développer une base. L'évolution de vos commandants est sauvegardée dans votre profil de joueur.

2. Reprise et attribution d'unités

Vous pouvez à tout moment reprendre le contrôle d'unités créées par votre commandant. Le triangle caractéristique disparaît dès que vous donnez un ordre à des unités dirigées par votre commandant. En complément, les icônes d'attribution du menu commandant (voir schéma précédent) vous permettent d'échanger des unités entre vous et vos commandants.

3. Donner des ordres à un commandant

Sélectionnez un de vos commandants. Sélectionnez un groupe d'unités et attribuez-les lui. Cliquez sur son icône d'attaque et désignez un objectif (une base ennemie par exemple). Dès que l'ordre est validé, le commandant dirige ses hommes vers l'objectif. Si le commandant était en charge du développement d'une base, il l'abandonne sur le champ.

Attention : un seul commandant ne peut pas effectuer deux ordres simultanément. Si vous ne voulez pas que votre base soit laissée à l'abandon, il faut soit la confier à un autre commandant, soit reprendre vous-même son développement et sa protection.

4. Les différents commandants

COMMANDANTS DE L'ICP



COMMANDANT HOOPER

Age : 45 ans.

Spécialisation : opérations d'attaque.

Profil : agressif et assez sûr de lui. C'est un fonceur qui ne fait pas dans la dentelle. Donnez-lui suffisamment de blindés et vous le comblerez.



COMMANDANT SHORMAN

Age : 60 ans.

Spécialisation : opérations défensives.

Profil : calme et posé. L'expérience des combats lui a enseigné la sagesse et la patience. On peut être sûr qu'avec lui un adversaire ne réussira pas deux fois la même stratégie.



COMMANDANT EVANS

Age : 35 ans.

Spécialisation : très polyvalente.

Profil : dynamique et fière. Sortie major de l'académie militaire, elle ma trise à la perfection tout l'arsenal mis à sa disposition par l'ICP.



COMMANDANT DENNIS

Age : 40 ans.

Spécialisation : opérations commando.

Profil : rusé, tenace. Tacticien hors pair, il met toujours un point d'honneur à épargner un maximum de vies humaines.

COMMANDANTS DU GHOST



COMMANDANT WALKER

Age : 50 ans.

Spécialisation : opérations d'attaque.

Profil : sec et prétentieux. Sur un champ de bataille il est sans pitié. Il n'a de répit que lorsque l'adversaire capitule ou est décimé.



COMMANDANT CLAYFIELD

Age : 60 ans.

Spécialisation : opérations défensives.

Profil : calculateur et vicieux. Envoyer ses hommes à une mort certaine ne lui cause aucun problème, seule la victoire finale compte.



COMMANDANT SPARROW

Age : 45 ans.

Spécialisation : très polyvalente.

Profil : dure et froide. Elle ne tolère aucune forme d'indiscipline. Très rigoureuse, elle place ses troupes sur le terrain sans état d'âme, comme des pions sur un échiquier.



COMMANDANT HOLLOWAY

Age : 55 ans.

Spécialisation : opérations commando.

Profil : cynique et très condescendant. Vétéran de bien des conflits, il en a vu de toutes les couleurs ; rien ne peut plus l'impressionner, pas même les situations les plus désespérées.

V. GUIDE TACTIQUE

1. Consignes comportementales

Le contrôle des unités passe par des ordres et des consignes. Vos unités n'appliqueront pas vos ordres de la même façon, suivant la consigne donnée. Vous devez apprendre à utiliser les 3 consignes pour un maximum d'efficacité.

La consigne des unités sélectionnées peut être changée en appuyant simultanément sur la gâchette droite et la touche directionnelle droite. Chaque unité est surmontée d'un marqueur qui vous renseigne sur la consigne qu'elle applique à ce moment là.

NOM DE LA CONSIGNE	MARQUEUR	DESCRIPTION
Défensif	Triangle vert	Les unités attaquent seulement pour riposter, et cherchent à éviter les combats si elles le peuvent.
Strict	Triangle jaune	C'est la consigne par défaut. Les unités appliquent les ordres de la manière la plus rigoureuse, au mépris du danger. Cela ne signifie nullement que vos unités ne prendront aucune initiative personnelle. Elles tireront systématiquement à vue sur tout ennemi à portée.
Agressif	Triangle rouge	Les unités cherchent systématiquement le combat quand elles sont capables de causer des dommages à l'ennemi. Si elles ne peuvent riposter, leur instinct de survie leur dictera de se mettre à l'abri.

De plus, les unités disposent dans Conflict Zone de plusieurs autres facultés qui rendent leur gestion à la fois souple, naturelle et puissante :

- Les unités essaient de tirer sur des groupes, plutôt que sur une unité isolée.
- Toutes les unités ont une liste de cibles prioritaires, contre lesquelles elles sont particulièrement efficaces. Les unités tirent si possible d'elles-mêmes sur leurs cibles prioritaires.
- Les unités en danger sont capables d'indiquer à une force alliée plus puissante qu'elles sont en danger, afin que celle-ci vienne si possible à la rescousse.
- Les unités blindées peuvent donner à l'infanterie l'ordre de s'écarter d'une cible pour ensuite faire feu. Cela évite les dommages involontaires sur ses alliés.
- Les unités réparatrices (médecins, mécaniciens et dépanneuses) réparent les unités blessées ou endommagées de manière autonome.
- Formations émergentes. Suivant la consigne comportementale appliquée à un groupe d'unités, les unités se positionnent naturellement les unes par rapport aux autres pour maximiser l'efficacité du groupe et la chance d'accomplir l'ordre demandé. Des formations émergentes apparaissent dans le groupe.

2. Champ de vision et hauteur

Lorsqu'une unité est sélectionnée, un cercle vert autour d'elle représente son champ de vision, et vous permet de contrôler ce que voit cette unité. Le champ de vision varie dynamiquement en fonction de l'altitude à laquelle l'unité se trouve (plus une unité est placée en hauteur, plus elle voit loin), mais dépend aussi de l'environnement autour de l'unité : le champ de vision tient compte des limitations physiques comme les falaises ou les murs d'enceinte, ce qui altère à la fois la portée et la forme du champ de vision.

3. Armure et points de vie

Certaines unités sont dotées d'un blindage, pour leur permettre d'encaisser une partie des dégâts reçus. Ce blindage est différent à l'avant et à l'arrière, et, d'une manière générale, plus épais à l'avant qu'à l'arrière. Une bonne stratégie consiste donc à essayer de contourner les forces ennemies pour leur tirer dessus là où elles sont les moins résistantes.

Les points d'armure sont constants et sont déduits de tous les dégâts subis. La différence entre les points de dégâts et les points d'armure est déduite des points de vie de l'unité touchée. Quand les points de vie d'une unité tombent à zéro, l'unité est détruite.

4. Neutralisation

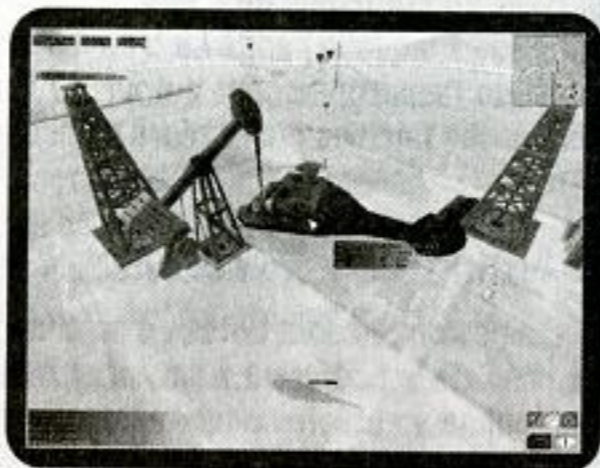
Les unités de type fantassin qui se retrouvent en dessous de 10% de points de vie (barre de vie dans le rouge) deviennent neutralisés. Ils ne peuvent plus se déplacer ni combattre tant qu'on ne les soigne pas. L'ICP peut rapatrier ses soldats neutralisés à l'aide de son hélicoptère ambulance. Quant au GHOST, il peut emprisonner les soldats ennemis neutralisés. Au bout de quelques minutes, les unités neutralisées non soignées meurent.

5. Expérience des unités

Les unités gagnent de l'expérience en accumulant les destructions d'adversaires. Certaines unités, comme les docteurs, mécaniciens ou dépanneuses, gagnent de l'expérience en cumulant les interventions de soin ou réparation. Plus une unité franchit les grades, et plus il devient difficile pour elle de passer à l'échelon supérieur. Il existe 6 niveaux d'expérience en tout, de plus en plus espacés. L'expérience modifie les caractéristiques de l'unités : points de vie, points de dégâts, portée de vision, portée de tir. Ces caractéristiques sont déterminantes, et par conséquent les unités expérimentées sont des atouts précieux pour le joueur. Quand on laisse le curseur sur une unité pendant plus d'une seconde, le panneau des principales caractéristiques de l'unité apparaît :

Les caractéristiques mentionnées sont :

- "PV" : points de vie actuels.
- "DV" : distance de vision actuelle (calculé dynamiquement en fonction de l'altitude).
- "AR" : points d'armure (soustrait des points de dégâts encaissés).
- "DG" : points de dégâts.
- "PT" : portée de tir (calculé dynamiquement en fonction de l'altitude).
- "KL" : nombre d'unités tuées.



VI. LE CAMP ICP

1. Présentation

Les actions de l'ICP sont publiques. Cette organisation doit rétablir la paix sous l'œil critique des médias indépendants. A travers eux, le monde entier peut juger de l'efficacité de sa force de maintien de la paix. Pour triompher de son ennemi, les actions de l'ICP doivent être justes et rapides. Pour ce faire, cette force multinationale dispose des technologies les plus avancées. Les unités de l'ICP sont donc plus rapides, plus puissantes et plus résistantes. Mais leur coût d'acquisition est aussi plus élevé. Enfin, le haut commandement de l'ICP ne confie pas plus de 140 unités en même temps à un général.

2. Points de popularité pour l'ICP

Les points de popularité sont acquis ou perdus par l'ICP en fonction d'actions médiatiques. Une vingtaine d'actions est offerte au joueur pour affirmer au monde sa bienveillance. On notera des actions fortes comme créer un centre de réfugiés, sauver des civils, déminer une zone, ou encore récupérer ses propres soldats faits prisonniers par l'ennemi. Certaines actions ICP nécessitent néanmoins de la discrétion. Des moyens comme le sabotage ou le tir de sniper (très utile pour déloger les soldats déguisés en civils !) sont accessibles au camp ICP, grâce aux unités commandos.

3. Points de commandement pour l'ICP

Dans le camp ICP, les points de commandement sont très liés à la popularité. Des actions populaires donnent lieu à des primes diverses et immédiates. Le joueur ICP qui soigne son image publique gagne rapidement plus d'argent mais son temps d'action est limité. L'opinion publique est très volatile. Une guerre longue fait décroître les points de popularité, et les gains continus de points de commandement sont de plus en plus faibles.

4. Stratégies pour l'ICP

La gestion des villages, où se regroupent les civils, est hautement stratégique. Le contrôle d'un village (et le sauvetage régulier des civils qui s'y trouvent) assure au joueur une popularité et de l'argent en abondance. Cette position permet au joueur de gagner la confiance de ses supérieurs, et ainsi de développer rapidement son arbre technologique. Une situation qui peut très vite se dégrader si un conflit à l'intérieur d'un village venait à éclater. Quelques civils morts, des maisons brûlées et le joueur ICP se voit privé de tout ou partie de ses ressources. Plutôt que de risquer la vie des civils, le joueur ICP en position délicate devra se replier et ainsi protéger sa popularité chèrement acquise.

5. Les unités ICP

LES UNITÉS D'INFANTERIE



Marine :

C'est l'unité de base des forces de l'ICP. Peu coûteux, rapide à construire et armé d'un simple fusil d'assaut, il est surtout utile contre l'infanterie.



Bazooka :

Equipé d'un puissant bazooka tirant des missiles à tête chercheuse, capable d'attaquer les unités aériennes aussi bien que les unités au sol, c'est une unité d'infanterie redoutable.



Grenadier :

Unité dotée d'une très courte portée de tir, le grenadier doit parvenir à approcher de sa cible pour tirer. Une fois à portée de tir, ses grenades sont une arme très efficace.

Commando :

Il est doté de 2 fonctions. Il peut saboter les bâtiments et les détruire instantanément. Il est aussi équipé d'un fusil de sniper longue distance capable de tuer un ennemi en un coup, voire d'endommager sérieusement un blindé. Totalement invisible aux yeux de l'ennemi, le saboteur peut agir dans la plus grande discrétion, à moins qu'il ne se découvre de lui-même en tirant ou en étant vu par un espion ennemi. Saboter des bâtiments augmente les chances d'être découvert, et il faut un certain temps d'inactivité à un saboteur pour redevenir invisible.



Médecin :

Il ne possède pas d'armes. Son rôle est exclusivement de soigner les unités d'infanterie blessées de son camp.



Mécanicien :

Désarmé comme le médecin. Son rôle est de réparer tous les véhicules et bâtiments endommagés de son camp.



Démineur :

Son rôle est de chercher les mines posées par l'ennemi, et de les déminer. Attention, un démineur n'est jamais à l'abri d'une fausse manipulation, et les accidents ne sont pas à exclure.



Parachutiste :

Troupe d'élite, uniquement fournie en raid aéroporté de 6 unités, le para est un super bazooka à la puissance de feu redoutable.



Espion :

Unité invisible aux yeux de l'ennemi, à l'exception des autres espions, son rôle est de surveiller les mouvements de l'ennemi. Placé en mode agressif, il peut diriger le tir d'un lance-missiles vers une cible en vue. L'espion est également capable d'infiltrer les centres de communication et de commandement ennemis. Dans le premier cas, la position des ennemis sur la carte sera révélée. Dans le second cas ce sont les ordres des commandants ennemis qui sont indiqués, pour une courte période.

LES VÉHICULES TERRESTRES



Jeep éclairer :

Unité de reconnaissance rapide et mobile, la Jeep n'en est pas moins dotée d'une mitrailleuse puissante redoutée de tous les fantassins. Elle est également dotée d'un bon champ de vision, idéal pour explorer le terrain.



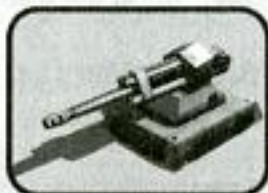
Tank :

Unité centrale de toute organisation militaire, le char standard est doté d'un canon puissant spécialisé contre les blindés ennemis et les bâtiments.



Tank supérieur :

Version largement améliorée du char standard, le chat supérieur est à la fois plus puissant et plus résistant. Une unité remarquable.

**Artillerie mobile :**

Unité blindée disposant d'une très longue portée et aux dommages très importants, c'est une unité de soutien extrêmement utile, que l'on utilise légèrement en retrait de ses forces principales. Attention, son champ de vision propre est limité, il faudra donc la combiner avec d'autres unités au front pour qu'elle puisse tirer à la limite de sa portée de tir.

**DCA mobile :**

Uniquement capable de tirer sur les unités aériennes, équipée de missiles à tête chercheuse et dotée d'une cadence de tir infernale, c'est la terreur des hélicoptères ennemis. Elle est toutefois très vulnérable aux unités terrestres.

**Radar mobile :**

Unité non combattante, dotée d'un champ de vision à très longue portée, c'est une unité vitale pour anticiper les mouvements de l'ennemi quand on est loin de sa base.

**Brouilleur radar :**

Unité dont le but est l'exact opposé du radar mobile. Il peut dissimuler aux ennemis la présence d'unités à l'intérieur de son périmètre de brouillage.

**Dépanneuse :**

Version blindée du mécanicien, la dépanneuse ne peut toutefois réparer que les véhicules et pas les bâtiments.

**Transport de troupes :**

Capable de prendre à son bord jusqu'à 12 fantassins et de les mener en sécurité à peu près n'importe où grâce à son blindage très résistant.

**Lance-missiles :**

Unité terrestre ultime, dotée comme son nom l'indique d'un terrifiant lance-missiles à très longue portée, le lance-missiles a besoin d'être guidé pour atteindre les cibles hors de son champ de vision direct. Les espions placés en mode agressif jouent ce rôle à merveille.

**FAKE****Faux tank :**

C'est un leurre. Il ne tire pas. D'autres véhicules leurre sont disponibles pour tromper l'ennemi : faux tank avancé, fausse DCA mobile, faux lance-missiles.

LES UNITÉS A RIENNES**Hélicoptère antichars :**

Doté de missiles à tête chercheuse, capable d'attaquer aussi bien des cibles au sol ou dans les airs, c'est une unité fatale pour les groupes qui ne sont protégés par des bazookas ou mieux, des DCA.

**Hélicoptère de transport :**

Capable d'embarquer 12 fantassins, c'est une unités de transport non armée.

**Hélicoptère de civils :**

C'est avec cet hélicoptère que vous récupérez les civils dans les villages, et que vous les ramenez dans votre camp de réfugiés. Jusqu'à 12 civils peuvent monter dedans.

**Hélicoptère utilitaire :**

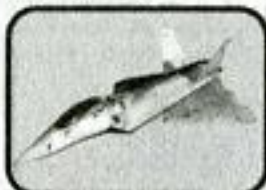
Unité non contrôlable, son arrivée sur la zone de conflit est automatique, et correspond à la fin de la construction d'un bâtiment : l'hélicoptère apporte le bâtiment, puis repart.

**Hélicoptère ambulance :**

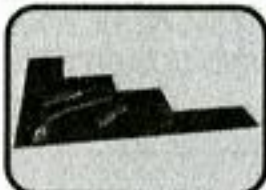
Ces hélicoptères cherchent les fantassins neutralisés, incapables de se déplacer, et les ramènent à l'hôpital de campagne pour qu'ils soient soignés.

**Hélicoptère de paras :**

Unité non contrôlable. Cet hélicoptère massif amène les groupes de paras au dessus de leur objectif et les largue, puis repart.

**Chasseur tactique supérieur :**

Doté de missiles puissants et précis, cet avion est utilisé principalement pour de la frappe chirurgicale, contre des bâtiments précis principalement. Par exemple les générateurs ou les défenses d'une base que l'on souhaite attaquer.

**Bombardier stratégique :**

Doté de grappes de bombes dévastatrices, le passage d'un bombardier peut suffire à anéantir la moitié d'une base mal défendue par des DCA. Parfait avant de donner l'assaut final avec ses troupes terrestres.

**Avion radar :**

Unité ICP de reconnaissance aérienne rapide, son but est de survoler un coin de la carte pour repérer les positions ennemies.

LA MARINE**Croiseur lance-missiles :**

Unité ultime de l'ICP, équipé de missiles nucléaire tactiques, son utilisation est souvent décisive.

LES BÂTIMENTS**Centre de commandement :**

Bâtiment de base dans votre déploiement stratégique et technologique, c'est sa construction qui vous donne des crédits quand vous possédez une base. Vous ne pouvez posséder qu'un centre de commandement par carte. Pour posséder d'autres bases, il faut construire des avant-postes.

**Générateur :**

Bâtiment vital dans votre base, c'est celui qui alimente tous les autres en énergie. Seul le centre de commandement s'auto-alimente. Au fur et à mesure de l'augmentation des besoins, vous pouvez construire d'autres générateurs. Quand votre base n'est pas suffisamment alimentée, vos défenses sont neutralisées et votre production ralentit considérablement.

**Radar fixe :**

Doté d'une grande portée de vision, il vous permet de détecter les mouvements de l'ennemi autour de votre base. Le radar fixe permet aux unités présentes sur une autre base de la coloniser. Il vous permet également de coloniser d'autres bases, et de commander les raids (parachutistes, croiseur, chasseurs, bombardier).

**Camp de réfugiés :**

Bâtiment extrêmement stratégique, livré d'office avec un hélicoptère de réfugiés. C'est dans ce bâtiment que vous mettez à l'abri les civils récupérés dans les villages.

**Caserne :**

Centre de production de vos fantassins.

**Usine de véhicules :**

Centre de production de vos véhicules terrestres de base.

**Usine de véhicules avancés :**

Centre de production de vos véhicules terrestres avancés.

**Hélicoptère :**

Centre de contrôle aérien, il vous donne accès à toutes les technologies basées sur les hélicoptères.

**Hôpital :**

Bâtiment de soin pour vos fantassins. Il est livré avec un hélicoptère automatisé capable d'aller chercher les soldats neutralisés sur le terrain.

**Centre de réparation :**

Bâtiment capable de réparer vos véhicules, même les unités aériennes.

**Centre logistique :**

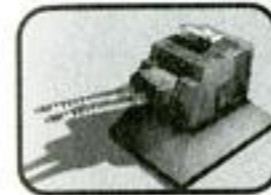
Ce bâtiment améliore votre vitesse de production. Vous pouvez construire jusqu'à 3 centres logistiques, et à chaque fois votre vitesse s'améliore.

**Avant-poste :**

Bâtiment similaire au centre de commandement, c'est le point de départ de toute base supplémentaire.

**Abri anti-chimique :**

En cas d'attaque aérienne de type bombardement une sirène retentit. A ce moment là tous vos fantassins présents sur votre base placés en consigne prudente iront s'abriter à l'intérieur de votre abri jusqu'à la fin de l'alerte. Les autres fantassins peuvent être placés dans l'abri aussi, mais il faut leur donner l'ordre.

**DCA fixe :**

Version fixe de la DCA mobile, c'est l'unité principale de défense antiaérienne sur une base.

**Bunker mitrailleur :**

Doté d'un canon mitrailleur puissant et ultra rapide, il abat les fantassins à un rythme infernal.

**Silo de missiles antimissiles :**

Spécialisé dans la détection et la destruction de missiles ennemis comme ceux des chasseurs, lance-missiles ou croiseurs. Il permet de sauver des situations autrement désespérées.

**Artilleurie fixe :**

Doté d'un canon très puissant, elle permet de repousser les attaques de blindés ennemis avec efficacité.

**FAKE****Faux centre de commandement :**

C'est un leurre. D'autres bâtiments leurre sont disponibles : faux avant-poste, fausse caserne, fausse usine de véhicules.

6. Arbre technologique ICP

Centre de commandement / Avant-poste

Faux centre de commandement / Faux avant-poste

Camp de réfugiés

Générateur

Baraquements

Bunker mitrailleur

Faux baraquements

Hôpital

Usine de véhicules

Artillerie fixe

DCA fixe

Fausse usine de véhicules

Centre logistique

Centre de réparation

Usine de véhicules avancés

Radar fixe

Héliport

Abri antichimique

Silo antimissiles

Avant-poste

7. Centres de production d'unités ICP

Baraquement	Usine de véhicules
Marine	Jeep éclairneur
Bazooka	Char
Grenadier	Artillerie mobile
Saboteur	Transport de troupes
Mécanicien	Faux char
Démineur	
Médecin	
Espion	

Camp de réfugiés

Hélicoptère de civils

Radar fixe	Usine de véhicules avancés	Héliport
Chasseur tactique	Char avancé	Hélicoptère d'assaut
Bombardier stratégique	DCA Mobile	Hélicoptère de transport
Croiseur lance-missiles	Brouilleur radar	Hélicoptère de prisonniers
Drône éclairneur	Radar mobile	Hélicoptère de Paras
	Lance-missiles	
	Fausse DCA mobile	
	Faux char avancé	
	Faux lance-missiles	

Hôpital

Hélicoptère ambulance

VII. LE CAMP GHOST

1. Présentation

Le joueur incarne un général à la solde du GHOST, organisation secrète qui œuvre dans l'intérêt des entreprises et pays membres. A chaque conflit, le joueur se retrouve à la tête de l'armée d'un des pays membres du GHOST, engagé pour des raisons économiques non avouées dans une guerre contre un pays voisin que défendra l'ICP. L'opinion publique mondiale n'est pas un problème. Il faut avant tout convaincre ses supérieurs de son efficacité, puis convaincre la population locale que leur cause est juste, et que c'est l'ICP l'agresseur. Le joueur dispose pour cela d'un média de propagande militaire. Son armée ne pourra rivaliser avec celle de l'ICP en terme de puissance ou de modernisme ; en revanche il lui sera facile d'accumuler des armées plus importantes, jusqu'à 180 unités. Le GHOST à tout intérêt à bloquer la situation et placer l'ICP dans une situation d'échec médiatique international.

2. Points de popularité pour le GHOST

N'ayant pas à répondre devant les médias de ses actes vis à vis des civils, le joueur GHOST gère ses points de popularité plus sereinement qu'un joueur ICP. Dans un premier temps, il faut recruter des civils dans les villages et les ramener à son camp d'enrôlement pour en faire de bons soldats. Le recrutement parmi la population locale fait grimper sa popularité jusqu'à ce que celle-ci atteigne 50%. Au delà de 50%, la gestion devient plus exigeante : après avoir obtenu le soutien populaire, il faut gagner celui du haut commandement, indispensable pour acquérir les unités les plus avancées. Le joueur dispose pour cela de cameramen de propagande. Pour gagner de la popularité et développer son arbre technologique, il doit placer son cameraman là où ses actions sont victorieuses et le retirer d'urgence s'il est contraint à la défaite. Une campagne de propagande mal organisée et c'est l'échec assuré. Tout dépend de sa promptitude et de sa faculté à utiliser ses cameramen au bon moment.

3. Points de commandement pour le GHOST

Le joueur doit convertir des civils à sa cause en les recrutant. Il lui suffit de récupérer des civils dans des villages et les déposer dans ses centres d'enrôlement. Contrairement à l'ICP, cette conversion n'apporte pas de primes immédiates de points de commandement, mais chaque civil recruté donne lieu à un accroissement substantiel des points de commandement versés en permanence par le haut commandement. Par ailleurs, chaque civil enrôlé est un civil de moins à sauver pour l'ICP !

4. Stratégies pour le GHOST

Ne gagnant pas d'argent sous la forme de primes mais d'augmentation progressive de ses revenus, le joueur GHOST a tout intérêt à faire durer le conflit. Il doit œuvrer sur le long terme sans oublier de priver son ennemi de sa ressource principale : les civils dans les villages. Sans cesse, il doit diriger les conflits non pas sur sa base mais sur les villages. Une bonne exploitation des civils convertis peut lui donner l'avantage, en trompant l'ICP et les médias.

5. Les unités GHOST

LES UNITÉS D'INFANTERIE

**Le soldat :**

C'est l'unité de base des forces du GHOST. Peu coûteux, rapide à construire et armé d'un simple fusil d'assaut, il est surtout utile contre l'infanterie.

**Bazooka :**

Equipé d'un puissant bazooka tirant des missiles à tête chercheuse, capable d'attaquer les unités aériennes aussi bien que les unités au sol.

**Grenadier :**

Unité dotée d'une très courte portée de tir, le grenadier doit parvenir à approcher de sa cible pour tirer. Une fois à portée de tir, ses grenades sont une arme très efficace.

**Commando :**

Il est doté de 2 fonctions. Il peut saboter les bâtiments et les détruire instantanément. Il est aussi équipé d'un fusil de snipe longue distance capable de tuer un ennemi en un coup, voire d'endommager sérieusement un blindé. Totalement invisible aux yeux de l'ennemi, le saboteur peut agir dans la plus grande discrétion, à moins qu'il ne se découvre de lui-même en tirant ou en étant vue par un espion ennemi. Saboter des bâtiments augmente les chances d'être découvert, et il faut un certain temps d'inactivité à un saboteur pour redevenir invi-

**Médecin :**

Il ne possède pas d'arme. Son rôle est exclusivement de soigner les unités blessées de son camp.

**Mécanicien :**

Désarmé comme le médecin. Son rôle est de réparer tous les véhicules et bâtiments endommagés de son camp.

**Parachutiste :**

Troupe d'élite, uniquement fournie en raid aéroporté de 6 unités, le para est un super bazooka à la puissance de feu redoutable.

Espion :

Unité invisible aux yeux de l'ennemi, à l'exception des autres espions, son rôle est de surveiller les mouvements de l'ennemi. Placé en mode agressif, il peut diriger le tir d'un lance-missiles vers une cible en vue. L'espion est également capable d'infiltrer les centres de communication et de commandement ennemis. Dans le premier cas, la position des ennemis sur la carte sera révélée. Dans le second cas ce sont les ordres des commandants ennemis qui sont indiqués, pour une courte période.

**Cameraman :**

Utilisé pour la propagande de son camp, le cameraman filme ce qu'il voit. S'il filme des victoires pour son camp, la popularité de celui-ci va augmenter. A l'inverse, s'il filme des défaites, la popularité va décroître.

**Soldat déguisé en civil :**

Ces unités sont créées à partir de civils recrutés et enrôlés. Les civils déguisés sont des soldats, équipés de fusils, mais qui apparaissent aux yeux des ennemis comme des civils normaux. Du coup l'ICP refuse de tirer sur eux à moins qu'on leur en donne explicitement l'ordre. Tirer sur des faux civils est considéré par les Médias comme un acte horrible ; si l'ICP agit ainsi cela leur fait perdre de la popularité. Quand un civil déguisé tire sur un ennemi, il abandonne son camouflage et devient un soldat normal.

**LES VÉHICULES TERRESTRES****Jeep éclaireur :**

Unité de reconnaissance rapide et mobile, la Jeep n'en est pas moins dotée d'une mitrailleuse puissante redoutée de tous les fantassins.

**Tank :**

Unité centrale de toute organisation militaire, le char standard est doté d'un canon puissant spécialisé contre les blindés ennemis et les bâtiments.

**Tank supérieur :**

Version largement améliorée du char standard, à la fois plus puissant et beaucoup plus résistant.

**Artillerie mobile :**

Unité blindée disposant d'une très longue portée et aux dommages très importants, c'est une unité de soutien extrêmement utile, que l'on utilise légèrement en retrait de ses forces principales. Attention, son champ de vision propre est limité, il faudra donc la combiner avec d'autres unités au front pour qu'elle puisse tirer à la limite de sa portée de tir.

**DCA mobile :**

Uniquement capable de tirer sur les unités aériennes, équipée de missiles à tête chercheuse et dotée d'une cadence de tir infernale, c'est la terreur des hélicoptères ennemis. Elle est toutefois totalement vulnérable aux unités terrestres.

**Radar mobile :**

Unité non combattante, dotée d'un champ de vision à très longue portée, c'est une unité vitale pour anticiper les mouvements de l'ennemi quand on est loin de sa base.

**Brouilleur radar :**

Unité dont le but est l'exact opposé du radar mobile. Il peut dissimuler aux ennemis la présence d'unités à l'intérieur de son périmètre de brouillage.

**Dépanneuse :**

Version blindée du mécanicien, la dépanneuse ne peut toutefois réparer que les véhicules et pas les bâtiments.

**Transport de troupes :**

Capable de prendre à son bord jusqu'à 12 fantassins et de les mener en sécurité à peu près n'importe où grâce à son blindage très résistant.

**Poseur de mines :**

Son rôle est de miner le terrain. Outre les dégâts occasionnés par les mines, il faut savoir que les unités, civiles notamment, qui sautent sur les mines, font perdre de la popularité à l'ICP.

**Lance-missiles :**

Unité terrestre ultime, dotée comme son nom l'indique d'un terrifiant lance-missiles à très longue portée, le lance-missiles à besoin d'être guidé pour atteindre les cibles hors de son champ de vision direct. Les espions placés en mode agressif jouent ce rôle à merveille.

**FAKE****Faux tank :**

C'est un leurre. Il ne tire pas. D'autres véhicules leurre sont disponibles pour tromper l'ennemi : faux tank avancé, fausse DCA mobile, faux lance-missiles.

LES UNITÉS A RIENNES**Hélicoptère antichars :**

Doté de missiles à tête chercheuse, capable d'attaquer aussi bien des cibles au sol ou dans les airs, c'est une unité fatale pour les groupes qui ne sont protégés par des bazookas ou mieux, des DCA.

**Hélicoptère de transport :**

Capable d'embarquer 12 fantassins, c'est une unité de transport non armée.

**Hélicoptère de civils :**

C'est avec cet hélicoptère que vous récupérerez les civils dans les villages, et que vous les ramènerez dans votre camp d'enrôlement. Jusqu'à 12 civils peuvent monter dedans.

**Hélicoptère utilitaire :**

Unité non contrôlable, son arrivée sur la zone de conflit est automatique, et correspond à la fin de la construction d'un bâtiment : l'hélicoptère apporte le bâtiment, puis repart.

**Hélicoptère de prisonniers :**

Pendant pour le Ghost de l'hélicoptère ambulance ICP, il cherche les fantassins ennemis neutralisés et les ramène à la prison de son camp pour qu'ils soient capturés. Les soldats capturés font perdre de la popularité à leur camp.

**Hélicoptère de paras :**

Unité automatique et non contrôlable. Cet hélicoptère massif amène les groupes de paras au dessus de leur objectif et les largue, puis repart.

**Chasseur tactique supérieur :**

Doté de missiles puissants et précis, cet avion est utilisé principalement pour de la frappe chirurgicale, contre des bâtiments précis principalement. Par exemple les générateurs ou les défenses d'une base que l'on souhaite attaquer.

**Bombardier stratégique :**

Doté de grappes de bombes dévastatrices, le passage d'un bombardier peut suffire à anéantir la moitié d'une base mal défendue par des DCA. Parfait avant de donner l'assaut final avec ses troupes terrestres.

**Drone de reconnaissance :**

Unité de reconnaissance rapide sans pilote, son but est de survoler un coin de la carte pour repérer les positions ennemies.

LA MARINE**Sous-marin nucléaire :**

Equipé de missiles nucléaires tactiques, son utilisation est souvent décisive.

LES BÂTIMENTS**Centre de commandement :**

Bâtiment de base dans votre déploiement stratégique et technologique, c'est sa construction qui vous donne des crédits quand vous possédez une base. Vous ne pouvez posséder qu'un centre de commandement par carte. Pour posséder d'autres bases, il faut construire des avant-postes.

**Générateur :**

Bâtiment vital dans votre base, c'est celui qui alimente tous les autres en énergie. Seul le centre de commandement s'auto-alimente.

**Camp d'enrôlement :**

Bâtiment extrêmement stratégique, livré d'office avec un hélicoptère de recrutement de civils. C'est de ce bâtiment que sortent les civils recrutés transformés en fantassins (soldats déguisés en civils notamment).

**Centre médiatique :**

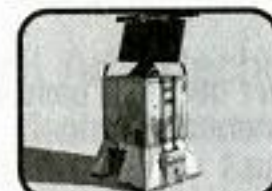
Vous permet de construire des cameramen et par la même d'essayer d'accroître votre popularité auprès de la population en filmant vos exploits militaires.

**Caserne :**

Centre de production de vos fantassins.

**Usine de véhicules :**

Centre de production de vos véhicules terrestres de base.

**Radar fixe :**

Doté d'une grande portée de vision, il vous permet de détecter les mouvements de l'ennemi autour de votre base. Il vous permet également de coloniser d'autres bases, et de commander les raids (parachutistes, croiseur, chasseurs, bombardier).

**Usine de véhicules avancés :**

Centre de production de vos véhicules terrestres avancés.

**Héliport :**

Centre de contrôle aérien, il vous donne accès à toutes les technologies basées sur les hélicoptères.

**Hôpital :**

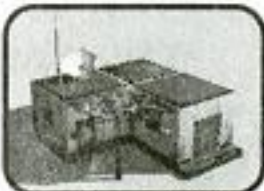
Bâtiment de soin pour vos fantassins. Il est livré avec un hélicoptère automatisé capable d'aller chercher les soldats neutralisés sur le terrain.

**Prison :**

Livré avec un hélicoptère automatisé de transport de prisonniers. Les prisonniers sont choisis parmi les fantassins ennemis neutralisés (blessés et incapables de se déplacer).

**Centre de réparation :**

Bâtiment capable de réparer vos véhicules, même les unités aériennes.

**Centre logistique :**

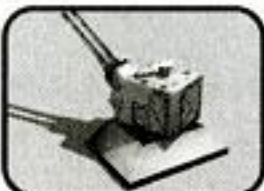
Ce bâtiment améliore votre vitesse de production. Vous pouvez construire jusqu'à 2 centres logistiques, et à chaque fois votre vitesse s'améliore.

**Avant-poste :**

Bâtiment similaire au centre de commandement, c'est le point de départ de toute base supplémentaire.

**Abri anti-nucléaire :**

En cas d'attaque aérienne de type bombardement une sirène retentit. A ce moment là tous vos fantassins présents sur votre base placés en consigne prudente iront s'abriter à l'intérieur de votre abri jusqu'à la fin de l'alerte. Les autres fantassins peuvent être placés dans l'abri aussi, mais il faut leur demander explicitement.

**DCA fixe :**

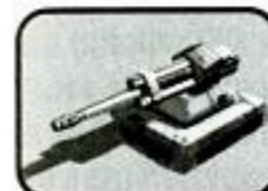
Version fixe de la DCA mobile, c'est l'unité principale de défense antiaérienne sur une base.

**Bunker mitrailleur :**

Doté d'un canon mitrailleur puissant et ultra rapide, il abat les fantassins à un rythme infernal.

**Silo de missiles antimissiles :**

Spécialisé dans la détection et la destruction de missiles ennemis comme ceux des chasseurs, lance-missiles ou croiseurs. Il permet de sauver des situations autrement désespérées.

**Artillerie fixe :**

Doté d'un canon très puissant, elle permet de repousser les attaques de blindés ennemis avec efficacité.

**FAKE****Faux centre de commandement :**

C'est un leurre. D'autres bâtiments leurre sont disponibles : faux avant-poste, fausse caserne, fausse usine de véhicules.

6. Arbre technologique GHOST

Centre de commandement / Avant-poste

Faux centre de commandement / Faux avant-poste

Camp d'enrôlement

Générateur

Centre médiatique

Baraquements

Bunker mitrailleur

Faux baraquements

Prison

Usine de véhicules

Artillerie fixe

DCA fixe

Fausse usine de véhicules

Centre logistique

Centre de réparation

Usine de véhicules avancés

Radar fixe

Héliport

Abri antinucléaire

Silo anti-missiles

Avant-poste

7. Centres de production d'unités GHOST

Baraquement	Usine de véhicules
Soldat	Jeep éclairneur
Bazooka	Char
Grenadier	Artillerie mobile
Sniper	Transport de troupes
Mécanicien	Poseur de mines
Soldat déguisé en civil	Faux char
Médecin	
Cameraman	
Espion	

Camp d'enrôlement
Hélicoptère de civils

Radars	Usine de véhicules avancés	Héliport
Chasseur tactique	Char avancé	Hélicoptère d'assaut
Bombardier stratégique	DCA Mobile	Hélicoptère de transport
Sous-marin nucléaire	Brouilleur radar	Hélicoptère de prisonniers
Drone éclairneur	Radars mobile	Hélicoptère de Paras
	Lance-missiles	
	Fausse DCA mobile	
	Faux char avancé	
	Faux lance-missiles	

VIII. LES JOUEURS IA

Conflict Zone vous propose de jouer en escarmouche contre différents adversaires informatiques. Ces adversaires ne se distinguent pas simplement par des différences de rapidité ou d'efficacité sur le champ de bataille ; ils ont surtout la particularité d'offrir un large éventail de personnalités et de prédispositions stratégiques, et d'adapter leur jeu au votre en cours de partie. Ils apprendront à vous connaître, à anticiper vos réactions, et vous aussi vous devrez vous adapter. Ainsi, que leur jeu de base soit orienté vers l'attaque brutale, la défense, l'expansion ou un jeu mixte, vous aurez l'impression de jouer contre des adversaires bien vivants, bien réels.

1. M. YOUNG

américain, âge : 66

type : mixte

profil : vétéran du Vietnam, ayant officié pendant 10 ans avec les bérets verts sur tous les continents, M. Young est rompu à tous les types de conflit et sait parfaitement s'adapter à son environnement et à ses adversaires.

2. R. JOHANSSON

suédois, âge : 36

type : ultra agressif

profil : Apprécié unanimement pour ses idées pacifistes, R. Johansson n'en est pas moins radical dans sa manière de conduire des opérations militaires : il est en effet un fervent disciple de la blitzkrieg et des offensives éclair.

3. U. SAKATO

japonais, âge : 46

type : très agressif

profil : Peu enclin à laisser une guerre s'enliser mollement, U. Sakato favorise l'attaque à la défense. Il prendra rapidement l'initiative des opérations, et une fois sur son adversaire, ne relâchera son étreinte qu'une fois la victoire entre ses mains.

4. A. IVANOV

russe, âge : 45

type : agressif

profil : ancien membre du KGB, habitué à opérer en terrain ennemi, A. Ivanov est un spécialiste des opérations commando d'infiltration. Il est extrêmement rusé et connaît toutes les techniques de diversion.

5. M. SCHMIDT

allemand, âge : 52

type : défensif

profil : M. Schmidt applique ses plans avec calme, lucidité et méthode et ne laisse jamais l'émotion l'emporter sur la rigueur. Véritable orfèvre en matière de stratégie militaire, il considère la guerre comme une véritable partie d'échecs.

6. P. LEBLANC

français, âge : 37

type : très défensif

profil : ayant toujours en tête qu'un soldat est d'abord un homme, P. Leblanc n'envoie jamais ses troupes à l'aveuglette et prépare soigneusement toutes ses opérations. C'est à ce prix qu'il remporte les victoires tout en épargnant des vies.

7. V. SANCHEZ

espagnol, âge : 50

type : ultra défensif

profil : De tempérament extrêmement fougueux et impulsif, V. Sanchez a su maîtriser parfaitement ses tendances pour devenir un leader militaire patient, calculateur, et efficace.

8. S. AL GHASSAN

syrien, âge : 56

type : expansionniste

profil : Habitué aux guérillas urbaines les plus féroces, S. Al Ghassan sait mieux que personne qu'un avantage numérique n'est rien sans une occupation intelligente du terrain. Il est un chef militaire audacieux dont le souci premier est de déployer ses troupes pour occuper le terrain avant l'ennemi.

9. F. BIONDI

italien, âge : 36

type : très expansionniste

profil : Maîtrisant à la perfection les plus fines stratégies d'attaque et de contre-attaque, F. Biondi est un redoutable combattant dont l'atout majeur est la gestion du terrain. Très mobile, très rapide dans ses décisions, il ne considère jamais une conquête comme définitive et sait à merveille reprendre à l'adversaire le double de ce qu'il vient de perdre.

10. A. SONKO

ivoirien, âge : 47

type : ultra expansionniste

profil : Fier de ses origines africaines, continent dont l'histoire même est synonyme de guerres de conquête incessantes, A. Sonko considère que la victoire passe par une phase de conquête absolue.

11. L. TADIC

yougoslave, âge : 51

type : mixte

profil : les nombreux conflits dans les Balkans ont appris à L. Tadic à utiliser toutes les facettes de la guerre moderne avec efficacité et discernement. Il sait brouiller les pistes et dérouter ses adversaires par des opérations surprenantes. Mais quand ses ennemis s'en aperçoivent, il est souvent déjà trop tard.

IX. RAPPEL DES COMMANDES

Bouton A (sur une unité non sélectionnée) : ajout de cette unité à la sélection (mode additif)
Bouton A (sur une unité sélectionnée) : retrait de cette unité à la sélection
Bouton A (sur une unité) : les unités sélectionnées effectuent l'ordre le plus logique sur la cible
Bouton A (sur le terrain) : les unités sélectionnées se déplacent, si possible, au point indiqué
Bouton A (appuyé 1 seconde sur unité) : tir forcé quelle que soit la consigne, même sur un allié ou civil
Bouton B : désélection de toutes les unités sélectionnées / Retour dans le menu précédent
Bouton X : sélection de toutes les unités à l'écran
Bouton Y : la caméra est réinitialisée
Stick analogique : déplacer la caméra
Touches directionnelles : déplacer le pointeur
Bouton START : affichage du menu (et mise en pause du jeu) / Aller au menu suivant

Gâchette gauche + touche directionnelle droite : les unités sélectionnées changent de consigne (cycle entre les modes agressif, strict et défensif)
Gâchette gauche + touche directionnelle gauche : modifier la vitesse du jeu
Gâchette gauche + touche directionnelle haut : **activer** : désactiver la vision des unités
Gâchette gauche + touche directionnelle bas : affichage / masquage de l'aide visuelle
Gâchette gauche + bouton Y : aller au dernier point chaud
Gâchette gauche + bouton B : aller à la prochaine base possédée
Gâchette gauche + bouton X : sélection du dernier groupe dont faisait partie l'unité
Gâchette gauche + bouton Start : affichage des objectifs de la mission

Gâchette droite + stick analogique : tourner la caméra
Gâchette droite + touche directionnelle : changer de zone active
Gâchette droite + bouton A : zoom avant
Gâchette droite + bouton B : zoom arrière
Gâchette droite + bouton X : mode " poursuite " sur les unités sélectionnées

Gâchette gauche + gâchette droite + bouton Start + bouton A, B, X ou Y : les unités sélectionnées prennent comme numéro de groupe le bouton appuyé parmi A B X et Y
Gâchette gauche + gâchette droite + bouton A, B, X ou Y : les unités mémorisées dans le groupe correspondant (A, B, X ou Y) sont resélectionnées. Appuyez de nouveau sur le bouton A, B, X ou Y pour centrer la camera sur le groupe resélectionné
Gâchette gauche + gâchette droite + bouton Start + touche directionnelle (haut, bas, gauche ou droite) : enregistrer la positions de la caméra
Gâchette gauche + gâchette droite + touche directionnelle (haut, bas, gauche ou droite) : rappeler la position de caméra mémorisée correspondant à la touche directionnelle appuyée

Appui sur n'importe quelle touche : passer un briefing ou une cinématique

X. CR DITS

Pour Mathématiques Appliquées S.A.

Producteur
Alain Prestat

Producteur exécutif
Serge Autard

Project leads
Fabrice Bernard
Alexandre Mazel

Lead Designer
Sylvain Constantin

Game Designers
Sylvain Constantin
Olivier Denis
Roman Campos Oriola
Thibaud De La Touanne

Lead Programmeurs
Fabrice Bernard
Alexandre Mazel

Programmeurs
Stéphane Maruéjols
Frédéric Brutin
Olivier Denis
Antoine Tandin
Alexandre Mazel
Fabrice Bernard
Frédéric Hanouille
Georges-Henry Portefait
Alexandre Gacon

Lead Designers I.A.

Julien Devade
Christophe Meyer

Designers I.A.

Julien Devade
Christophe Meyer
Vincent Agami
Christophe Dubreuil
Antoine Tandin
Stéphane Maruéjols
Olivier Denis

Programmeurs I.A.

Stéphane Maruéjols
Antoine Tandin
Olivier Denis
Alexandre Mazel
Alexandre Gacon

Programmeurs Outils

Frédéric Hanouille
Antoine Tandin
Georges-Henry Portefait

Lead Artist

Guillaume Drouin

Designer

Thierry Doizon

Artistes 3D

Guillaume Drouin
Hiroji Yoshida
Jérôme Pourcel
Benjamin Lafay
Sothera Khem

Animateur 3D

Antonin Delboy

Animateurs 3D Additionels

Guillaume Drouin
Jérôme Pourcel
Benjamin Lafay
Olivier De Testa

Artistes 2D

Thierry Doizon
Guillaume Drouin
Bertrand Carduner
Thibaud De La Touanne
Michel Frichit

Scénario

Sylvain Constantin
Julien Devade
Olivier Denis

Dialogues

Sylvain Constantin
Audrey Leprince
Olivier Denis

Design des missions

Sylvain Constantin
Christophe Meyer
Olivier Denis
Roman Campos Oriola

Design des maps Multi

Roman Campos Oriola
Sylvain Constantin
Olivier Denis
Alexis Stacke
Antonin Delboy
Thierry Doizon

Scènes Cinematiques

Antonin Delboy
Guillaume Drouin
Jérôme Pourcel
Hiroji Yoshida
Agata Baranger
Bertrand Carduner
Arthur Gordon
Olivier De Testa
Benjamin Lafay
Michel Frichit

Responsables habillage sonore

Michel Winogradoff, Studio DDO
Frédéric Devanlay, Big-Wheels Studio

Post-production

Studio DDO, Paris

Effets sonores

Michel Winogradoff

Musique

Fabien Ladoucette

Enregistrement des musiques

Studio EGP, Paris

Direction des sessions d'enregistrement

Fabien Ladoucette
Michel Winogradoff

Ingénieurs du son

Georges Petillaut
Ken Ploquin

Musiciens

Cédric Berger, Daniel Bruley, Sylvain Cornille, Gilles Faubert, Eric Karcher, Jérôme Marinette, Lionel Surin, Jean-Marc Welch

Manuel du jeu

Sylvain Constantin
Jérôme Pourcel

Testeurs

Roman Campos Oriola
Alexis Stacke
Jean-Baptiste Duval
Thibaud De La Touanne
Christophe Dubreuil
Kirkor Alis

Pour Ubi Soft Entertainment

PRODUCTION

Produit par

Yves Guillemot

Directeur du développement

Alexis Godard

Directeur du développement Europe

Anne Blondel

International Content Manager

Fabrice Pierre-Elien

Producteur

Raphael Levi

Lead Designer

Jean-Christophe Petit

DEPARTEMENT TEST

Worldwide Tests Manager

Eric Tremblay

Lead Testeur

Emmanuel-Yvan Ofoé

Testeurs

Yan Charron, Gabriel Gobeil Van de Walle,
Eric Laperrière, Raphaël Millette, Vincent Papineau,
Marc-André Proulx, Daniel Sarrazin,
Pierres-Yves Savard.

LOCALISATION

Worldwide Localisation Manager

Coralie Martin

Localisation Project Manager

Anne Perreau

VERSION US

Traduction

Dubbing and Localisation Multimedia

Direction des acteurs

Eddie Crew

Voix

Andy Chase, Joe Rezwin, Ken Starkowich,
Robert Burns, Sandy Bernard, Sharon Mann

Post-production

Hifi-Génie Productions

Test linguistique

BugTracker

MARKETING

Directeur Marketing

Jay Cohen

Brand Group Manager

Hélène Juguet

Brand Manager

Xavier Fouilleux

Remerciements

Nicolas Lochet, Gloria Puig, Géraldine Frelin, Jean-Marc Marcin, Zaze, Rico & Romina, Piapa, Stéphanie Lorenzi, Anne, Anne-So la pro, Sopheap, Niko, tno and Factory, Chloé, Sylvie, Salandre, Géraldine Frelin, SuperGreg (Number One !), Marguerite, Christelle, the 69 Crew and the Kourtragemé, Vanessa, Benjo, Camille and my mates, and of course mom and dad !

Logiciel et documentation © 2001 Ubi Soft / Mathématiques Appliquées S.A.

Direct X, Direct Draw, Direct Sound, Direct 3D sont des marques commerciales de Microsoft aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Toutes les autres marques commerciales citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.