COMMAND & CONQUER™ 4
LE CRÉPUSCULE DU TIBERIUM
EA

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, 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

- Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

SOMMAIRE

Prévention des risques d'épilepsie 1
Installation du jeu 3
Démarrer le jeu 3
Toutes les commandes 4
La paix par le pouvoir 6
Factions 7
Personnages principaux 8
Jouer 10
La technologie au service de la paix 12
Commander vos forces 16
Escarmouche 19
Multijoueur en ligne 20
Succès 21
Système de contre 21
Unités 22
Optimisations d'unités 34
Pouvoirs de soutien 42
Astuces pour le bon fonctionnement du jeu 47
Service Clients 48
Garantie 50

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CRÉEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu sont faciles et rapides !

Rendez-vous sur ea.onlineregister.com et enregistrez-vous dès aujourd'hui !

WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

INSTALLATION DU JEU

REMARQUE : pour toute considération technique, veuillez consulter le site **www.electronicarts.fr** .

Pour installer le jeu (en utilisant le disque) :
Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

Installation (utilisateurs EA Store) :

REMARQUE : si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consultez le site **www.eastore.fr** et cliquer sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.
Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

REMARQUE : si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton start pour télécharger le jeu.

Pour installer le jeu (utilisateurs tiers en ligne) :
Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

DÉMARRER LE JEU

Pour démarrer le jeu :
Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**). (Pour les utilisateurs d'EA Store, EA Download Manager doit être activé.)

REMARQUE : dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux**.

TOUTES LES COMMANDES

Au combat, vous n'avez pas le droit à l'erreur. Mémorisez les commandes qui suivent, puis utilisez-les pour déployer et diriger vos troupes en temps réel.

INTERFACE	
Afficher toutes les barres de santé	**CTRL** + **²**
ATH	**FIN**
Créer une balise	**B** + clic-gauche
Ouvrir écran Pause	**ÉCHAP**
Afficher nom des joueurs	**CTRL** + **INSER**

Défilement rapide	Clic-droit (maintenir)
Parcourir ingénieurs	**N**
Définir signet 1	**CTRL** + **A**
Définir signet 2	**CTRL** + **Z**
Définir signet 3	**CTRL** + **E**
Afficher signet 1	**MAJ** + **A**
Afficher signet 2	**MAJ** + **Z**
Afficher signet 3	**MAJ** + **E**
Réinitialiser caméra	**5**
Défilement caméra gauche	Flèche gauche
Défilement caméra droite	Flèche droite
Défilement caméra haut	Flèche haut
Défilement caméra bas	Flèche bas
Rotation caméra gauche	**4** (pavé numérique)
Rotation caméra droite	**6**
Zoom avant	**8**
Zoom arrière	**2**
Liste des joueurs	**0**
Afficher dernier événement EVA	**BARRE D'ESPACEMENT**

COMMANDES DE SÉLECTION	
Sélectionner unité	Clic-gauche
Ajouter unité à la sélection	**MAJ** + clic-gauche
Sélectionner groupe	Clic-gauche (maintenir et faire glisser)
Sélectionner toutes les unités de combat (hors garde)	**A**
Sélectionner toutes les unités (garde incl.)	**A** (deux fois)
Sélectionner unités correspondantes à l'écran	**Z**
Sélectionner toutes les unités correspondantes	**Z** (deux fois)
Sélectionner toutes les unités hors combat (hors garde)	**E**
Sélectionner toutes les unités hors combat (garde incl.)	**E** (deux fois)
Sélectionner Crawler	**R**
Centrer sur Crawler	**R** (deux fois)
Sous-groupe suivant	**TAB**
Sous-groupe précédent	**MAJ** + **TAB**
Onglet Unités	**T**
Onglet Optimisations	**Y**
Onglet Structures/Pouvoirs	**U**
Onglet Commandes unité	**I**
Touche Construction/Optimisation/Pouvoir	**F1-F10**

INSTRUCTIONS AUX UNITÉS	
Déplacement offensif	**Q** + clic-droit
Arrêt	**S**
Déplacement inversé	**D** + clic-droit
Dispersion	**F**
Garde	**G** + clic-gauche
Attitude Cessez-le-feu	**H**
Attitude Tenir position	**J**
Attitude agressive	**K**
Mode Parcours	**ALT** + action suivante
Capacité principale	**W**
Capacité secondaire	**X**
Capacité tertiaire	**C**
Désactivation de l'unité sélectionnée	**SUPPR**
Redéployer Crawler	**!**
Déplacement en formation	Appuyer sur les deux boutons de la souris et les maintenir enfoncés

GROUPES DE CONTRÔLE	
Créer groupe de contrôle	**CTRL** + **0-9**
Sélectionner groupe de contrôle	**0-9**
Afficher groupe de contrôle	**ALT** + **0-9**
Sélectionner groupe par défaut	**²**
Afficher groupe par défaut	**ALT + ²**

DISCUSSION	
Ouvrir fenêtre de discussion	**ENTRÉE**

LA PAIX PAR LE POUVOIR

Le tiberium. La clé de la richesse et du pouvoir illimités. Les premiers fragments sont tombés sur Terre en 1995 et beaucoup pensaient que ce cristal changerait le monde. Ils avaient raison.

Les Guerres du Tiberium ont failli anéantir la civilisation. Derrière cette atrocité se cachait un homme : Kane, le messie autoproclamé de la fanatique Confrérie du Nod. Son ambition de contrôler le tiberium n'a été contrariée que par le Groupement de défense international (GDI), une organisation militaire défendant les valeurs de liberté, de paix et de sécurité. Le tiberium a pourtant été plus fort que tout. Il s'est répandu rapidement à travers le monde, faisant plus de victimes que tout autre fléau avant lui. En 2062, les chercheurs du GDI ont estimé que la Terre serait inhabitable moins de dix ans plus tard.

Et puis Kane a refait surface… pour proposer une trêve.

Quinze années plus tard, l'alliance GDI-Nod tient toujours. Le projet commun du RCT (Réseau de contrôle du tiberium) a repoussé la menace d'une extinction humaine et contribué à rétablir l'écosystème dévasté de notre planète à l'aide du minerai toxique, désormais sous contrôle. Le RCT est bientôt terminé et une nouvelle ère dorée s'annonce pour l'humanité.

Mais, dans les deux camps, on s'attend à ce que Kane finisse par trahir le GDI. Cette attente va bientôt prendre fin…

FACTIONS

GROUPEMENT DE DÉFENSE INTERNATIONAL

Jadis bras armé des Nations Unies, le GDI s'est imposé naturellement pour s'opposer à l'agressivité du Nod à la fin du XXe siècle. Il s'est par la suite attelé à stopper la prolifération du tiberium. Si le GDI demeure une organisation fiable et pleine de ressources, il faut reconnaître qu'il a connu bien moins de réussite dans sa deuxième entreprise que dans sa mission initiale. En effet, pendant plus de six décennies, le GDI a vaillamment résisté aux attaques vicieuses du Nod et la mort de Kane a même été annoncée à deux reprises. Par contre, l'éradication du tiberium n'a jamais semblé sur la bonne voie. Du moins jusqu'à ce que Kane - bien vivant - ne propose une solution.

LA CONFRÉRIE DU NOD

Considérée comme une secte aussi ancienne que puissante, la Confrérie du Nod est tout entière dévolue à Kane et à sa quête d'Ascension. Alors qu'on la dit vivace depuis des décennies, voire des siècles, la Confrérie s'est fait connaître au moment où le tiberium envahissait la Terre et s'est attiré de nombreux fidèles parmi les démunis et les marginaux du monde entier, séduits par cette perspective d'Ascension. Sa stratégie, qui s'articule autour de la guérilla clandestine et du terrorisme à grande échelle, est alimentée par des milices sous-équipées autant que par des fanatiques aux armements high-tech. La trêve demandée par Kane au GDI a laissé nombre de ses disciples perplexes, voire suspicieux… et ouverts à l'arrivée d'un nouveau leader.

LES OUBLIÉS

Les Oubliés, ces malheureuses victimes contaminées par le tiberium, n'ont pas de dirigeants et semblent organisés en tribus. Ils représentent néanmoins une réelle menace pour le Relais de contrôle du tiberium et quiconque entre en contact avec eux. La majorité des Oubliés se méfie des humains non mutants, mais leur loyauté peut se monnayer… Ce sont en effet des mercenaires qui pourraient vous rendre d'inestimables services dans certaines parties du monde.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Au cours de votre campagne dans *Command & Conquer™ 4: Le Crépuscule du Tiberium*, vous allez à coup sûr croiser ces représentants du GDI et du Nod.

KANE

Interprété par Joe Kucan

Machiavélique, charismatique, sociopathe, peut-être même immortel… On a dit tout et son contraire à propos de l'homme qui, à lui seul, a failli conduire la Terre à sa perte. Le savoir prophétique de Kane sur l'existence, l'origine et les effets du tiberium a fait de la Confrérie du Nod une puissance mondiale qui peut s'enorgueillir de regrouper des millions de fidèles. Malheureusement, les victimes de son ambition se comptent elles aussi en millions. Sa décision controversée de s'allier au GDI est peut-être tout simplement un acte d'autoprotection, mais les motivations de Kane n'ont jamais été faciles à cerner. Surtout qu'on l'a déjà annoncé comme mort.

COLONEL LOUISE JAMES

Interprétée par Iona Morris

Louise James a gravi les échelons au sein du GDI, écartant les attaques du Nod les unes après les autres. Son père était un héros de la Première Guerre du Tiberium et James n'a pas tardé à se signaler lors de la Troisième guerre. Malheureusement, quand Kane a fait débarquer les Scrins sur Terre, le mari et le fils de James ont fait partie de leurs premières victimes. Contrainte de s'allier à Kane, James ronge son frein en attendant la moindre occasion de le tuer une bonne fois pour toutes.

EVELYN RIOS

Interprétée par Natacha Roi

Élue à la tête d'Idris, une multinationale faisant office de gouvernement, la Secrétaire générale Rios a accédé au pouvoir précédée d'une vague d'optimisme mondial. Travailleuse, Rios a atteint le sommet tout en voyant son père mourir lentement des suites d'un cancer provoqué par le tiberium. Dirigeante de la dernière superpuissance encore en place, c'est une politicienne subtile et confirmée, fortement déterminée à préserver la démocratie naissante, quel qu'en soit le prix.

GÉDÉON

Interprété par Chris Wolfe

Gédéon a grandi dans les zones contaminées du Middle-West américain et a trouvé sa voie lorsqu'un prêcheur itinérant est venu répandre la bonne parole de Kane dans son village. Il s'est depuis forgé ses propres convictions, à mi-chemin entre populisme évangélique et prophétie radicale du Nod, allant même jusqu'à accuser Kane d'imposture. La longue absence de Kane a d'ailleurs été une aubaine pour Gédéon, dont la parole a pris du poids, auprès des anciens fidèles comme des nouveaux.

GÉNÉRAL WESLEY RIGGS

Interprété par Tim Dezarn

Peu de gens sont encore en vie à l'âge du général Riggs. Surtout après avoir vécu deux Guerres du Tiberium. S'il est aujourd'hui une légende vivante, Riggs est fatigué de cette étiquette et, surtout, de ces guerres incessantes. C'est pourquoi il a ravalé sa rancœur et accepté la trêve proposée par le Nod, malgré les remous politiques que cela impliquait. Dans son nouveau rôle de conciliateur, Riggs est amené à travailler directement avec Kane et évoque régulièrement le désarmement du GDI. Mais les vieilles habitudes vont vite reprendre le dessus, Kane pourra en témoigner.

JOUER

On vous a confié la sécurité du RCT, ultime espoir de survie de l'espèce humaine. Gérez vos ressources avec soin, créez et optimisez vos forces, et remplissez les objectifs qu'on vous fixe.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Facile	Recommandé pour les novices.
Normal	Mode standard pour la plupart des joueurs.
Difficile	Un défi de taille pour les joueurs les plus valeureux.
Brutal (Escarmouche uniquement)	L'ennemi ne fait pas d'erreurs, n'a peur de rien et possède des ressources étendues.

CAMPAGNE

Vous incarnez un commandant chevronné du GDI qui retourne au combat après avoir survécu à de terribles blessures, dont la perte de ses yeux, l'année précédente. Un implant optique expérimental vous a fait retrouver la vue et vous permet de surveiller le Réseau de contrôle du tiberium où que vous soyez. En effet, vous faites partie intégrante du RCT, ce qui fait de vous l'arme parfaite pour le protéger d'éventuelles attaques extérieures… ou internes.

CAMPAGNE COOPÉRATIVE

Alliez-vous à un ami pour accomplir la mission de Campagne de votre choix, chacun de vous disposant d'un Crawler et d'unités à commander.

Il vous suffit de retrouver votre ami dans une salle ou dans l'onglet Amis, et de sélectionner son nom puis l'icône Inviter dans un groupe. Une fois l'invitation acceptée, choisissez Campagne parmi les modes de jeu, puis Coop., et sélectionnez la mission que vous souhaitez accomplir. Sélectionnez Jouer pour commencer.

Les deux joueurs doivent être connectés et posséder une copie du jeu pour pouvoir jouer en coopération.

ÉCRAN DE JEU

FENÊTRE DE COMBAT

Vous ne pouvez pas être partout à la fois. La fenêtre de combat couvre la zone de la carte qui retient votre attention.

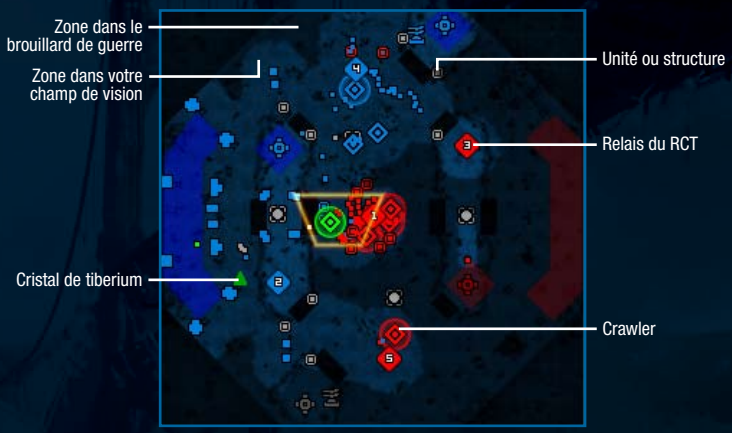
Utilisez les touches fléchées, ou faites un clic-droit et maintenez pour faire rapidement défiler la fenêtre de combat vers une autre zone de la carte, et rejoignez n'importe quel point du champ de bataille en effectuant un clic-gauche sur la minicarte.

BROUILLARD DE GUERRE

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

MINICARTE

La minicarte vous donne une vue générale du champ de bataille. Elle indique l'emplacement des structures importantes et les déplacements des troupes ennemies avant que vous ne les ayez repérés dans la fenêtre de combat. Mais ne prenez pas tout pour argent comptant ! Certains ennemis ont des capacités furtives. Les unités du GDI s'affichent toujours en bleu et celles du Nod en rouge. Vos unités apparaissent en vert.



OBJECTIFS (MODE CAMPAGNE UNIQUEMENT)

Vos objectifs de mission s'affichent en haut à gauche de l'écran. Vous devez atteindre tous les objectifs principaux pour accomplir une mission N'oubliez pas que vos objectifs peuvent changer en cours de mission.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Command & Conquer™ 4: Le Crépuscule du Tiberium utilise un système de sauvegarde automatique pour sauvegarder automatiquement la partie et ses paramètres. La sauvegarde automatique écrasera les données précédentes sans confirmation. Vous pouvez aussi sauvegarder manuellement vos parties en solo. Par contre, vous ne pouvez pas sauvegarder vos parties en coopération.

Pour charger une partie ou une Escarmouche sauvegardée, appuyez sur Échap et sélectionnez Charger dans le menu principal. Sélectionnez ensuite la partie sauvegardée à poursuivre.

LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE LA PAIX

Pour l'emporter, il convient de choisir minutieusement vos unités, de les optimiser pour augmenter leur efficacité, et de profiter de votre butin de guerre.

RÉSEAU DE CONTRÔLE DU TIBERIUM

Grâce à des données antiques contenues dans le Tacitus, Kane a trouvé un moyen de contrôler la prolifération du tiberium et de l'exploiter en toute sécurité. Mais il a besoin des ressources du GDI pour parvenir à ses fins. Plusieurs années plus tard, le Réseau de contrôle du tiberium est pratiquement terminé. Il est censé opérer via les relais sophistiqués du RCT. Ces relais sont donc des points névralgiques pour quiconque souhaiterait acquérir la richesse et la puissance que le tiberium est en mesure de procurer.

CLASSES

Faites votre choix parmi les trois classes proposées au début de chaque mission en fonction de la tactique que vous envisagez d'employer sur le terrain. La classe que vous choisissez détermine les unités et les capacités spéciales dont vous disposerez au combat.

Attaque Déployez un arsenal surpuissant de chars et d'engins lourdement armés pour agresser l'ennemi.

Défense Enterrez-vous et attendez que l'ennemi tombe dans votre piège tout en préparant votre super-arme.

Soutien Étalez votre supériorité aérienne et faites pencher la balance grâce à vos pouvoirs de soutien.

CRAWLERS

Le véhicule de construction mobile Mark VII, aussi appelé «Crawler», est votre base polyvalente. La production d'unités et la recherche d'optimisations s'effectuent à partir du Crawler. Contrairement aux anciens VCM, le Crawler peut produire des unités tout en se déplaçant. Vous pouvez sélectionnez votre Crawler, où qu'il soit sur la carte, en appuyant sur **R**.

- Ordonnez au Crawler de se déployer sur-le-champ en appuyant sur **W**, ou de se déployer seulement une fois arrivé à destination en appuyant sur **X**. Dès que le Crawler est déployé, toutes les unités pré-construites peuvent se déployer à leur tour.
- Vous pouvez désactiver votre Crawler à tout moment (sélectionnez-le puis appuyez sur **SUPPR**) pour déployer un Crawler d'une classe différente. Les unités et les niveaux d'optimisation de l'autre classe restent actifs.

POINTS DE GÉNÉRATION

Si votre Crawler est désactivé ou détruit au combat, vous devez le redéployer à partir d'un point de génération. Votre emplacement de départ constitue votre point de génération de base, mais vous pouvez capturer les tours de liaison disséminées sur la carte. Elles feront office elles aussi de points de génération et vous permettront de revenir plus vite dans la bataille. Les points de génération sont primordiaux pour la collecte de tiberium, c'est pourquoi il est recommandé de progresser sur la carte et de prendre plusieurs tours de liaison.

CONSTRUCTION D'UNITÉS

Les unités sont produites via l'onglet Unités de l'interface. Si l'icône d'une unité est grisée, c'est que votre Crawler n'est pas suffisamment optimisé pour la produire. Quand une unité achetée est prête, elle sort du Crawler (si celui-ci est déployé) pour partir en mission.

- Pour lancer une file de production, cliquez sur l'icône des unités à produire. Pour produire plusieurs unités du même type, cliquez plusieurs fois sur l'icône ou maintenez MAJ tout en cliquant une fois. Un chiffre apparaît sur l'icône pour vous indiquer le nombre d'unités que vous avez commandées. Pour annuler des unités, faites un clic-droit sur l'icône correspondante.

Chaque unité produite coûte des points de commandement (dont la somme est indiquée dans une infobulle). Le nombre total d'unités que vous pouvez produire est déterminé par le nombre de points de commandement dont vous disposez.

UNE VISION, UN SEUL BUT : la production d'unités est un peu plus rapide dans les zones de génération. Vous pouvez déployer votre Crawler dans votre zone de départ ou bien le faire directement près d'une tour de liaison sous votre contrôle.

POINTS DE COMMANDEMENT (PC)

Un commandant dispose d'un budget de points de commandement pour chaque mission. Vous pouvez utiliser vos PC pour produire des unités. Ils vous sont reversés lorsque vos unités sont détruites ou désactivées (sélectionnez l'unité et appuyez sur Suppr). Les PC à votre disposition sont visibles en haut du tableau des unités. Votre capacité en PC varie en fonction des missions et du nombre de joueurs.

UNE VISION, UN SEUL BUT : attention quand vous désactivez des unités ! Si elles sont ensuite détruites par l'ennemi, elles lui rapporteront deux fois plus de points de victoire.

STRUCTURES

Dédiées à la classe Défense, les structures sont un bon moyen de fortifier une position. Rendez-vous dans l'onglet Structures du tableau des unités et ajoutez des structures à votre file de production.

À l'instar des unités, vous pouvez produire des structures pendant que votre Crawler se déplace. Par contre, celui-ci ne peut contenir qu'une seule structure à la fois. Vous devez déployer votre Crawler pour placer la structure.

UNE VISION, UN SEUL BUT : toutes les structures sont alimentées à distance par votre Crawler. S'il lui arrive malheur, toutes vos structures seront désactivées jusqu'à l'arrivée d'un nouveau Crawler de défense. Le niveau d'énergie disponible s'affiche en haut du tableau des unités.

OPTIMISATIONS

Un commandant intelligent sait que son armée doit être mieux équipée que l'armée ennemie. Vous devez donc optimiser vos unités et votre Crawler de manière cohérente. Passez un niveau d'optimisation avec votre Crawler pour l'équiper d'armes perfectionnées et déverrouiller des unités plus avancées. Une fois achetées, certaines optimisations perdurent même si vous changez de classe.

Il existe trois niveaux technologiques d'optimisation. La plupart déverrouillent des capacités spéciales et/ou augmentent l'efficacité de vos unités au combat.

Pour optimiser vos unités, rendez-vous dans l'onglet Optimisations du tableau des unités et faites un clic-gauche sur une optimisation disponible pour l'acheter avec vos points d'optimisation.

Vous obtenez des points d'optimisation en collectant du tiberium. Vous pouvez déverrouiller des unités, optimisations, structures et pouvoirs en engrangeant des points d'expérience.

TIBERIUM

Des cristaux de tiberium apparaissent parfois sur les plateformes d'atterrissage d'Idris. Envoyez des unités les collecter, mais sachez que transporter du tiberium réduit la vitesse et le blindage de vos unités. De plus, toutes leurs capacités spéciales sont temporairement désactivées, même si elles sont encore en mesure de tirer.

Le tiberium vert offre 1 point d'optimisation, le tiberium bleu, 2. Le tiberium rouge n'apparaît qu'en mode Campagne et sa collecte garantit automatiquement 5 points d'optimisation (même s'il n'est pas transporté vers une zone de déploiement). En outre, la collecte de tiberium rapporte des points de victoire en multijoueur.

- Faites un clic-droit sur le tiberium après avoir sélectionné une unité pour le collecter. Pour transformer le tiberium collecté en points d'optimisation, vous devez le transporter jusqu'à un point de génération placé sous votre contrôle.
- Mais vous pouvez tout aussi bien choisir de transformer l'unité qui transporte le tiberium en bombe mobile. Pour ce faire, il vous suffit de la diriger vers des troupes ennemies et d'appuyer sur **X** pour la faire exploser et provoquer des dégâts importants dans la zone. Si l'unité est détruite avant l'explosion, le tiberium est abandonné et toute unité active est susceptible de s'en emparer à son tour. Vous pouvez par ailleurs abandonner manuellement le tiberium en appuyant sur **W**.
- Les cœurs de tiberium sont abandonnés lorsque les unités sont détruites et vous pouvez à nouveau les collecter afin d'obtenir des bonus spéciaux pour vos unités (voir la rubrique Expérience des unités).

POINTS D'EXPÉRIENCE

Pratiquement tout ce que vous réussissez (tuer des ennemis, capturer des relais du RCT, collecter du tiberium, remporter des parties multijoueurs, déverrouiller des succès) vous rapporte des points d'expérience (Exp.). Vous engrangez même de l'expérience quand vous perdez une partie multijoueur, à condition de vous battre jusqu'au bout. Si vous engrangez suffisamment d'expérience, vous passerez au niveau supérieur et déverrouillerez des unités, optimisations, structures et pouvoirs inédits.

Vos forces du GDI et du Nod ont un total et un niveau d'expérience bien distincts. Ainsi, si vous favorisez l'une des deux factions, l'autre risque de se retrouver en danger.

Quand vous passez un niveau, allez voir ce que vous avez déverrouillé dans votre arsenal.

UNE VISION, UN SEUL BUT : vous conservez vos points d'expérience dans tous les modes de jeu : Campagne, Escarmouche et multijoueur. Vous remportez des points d'Exp. dans un mode et ceux-ci sont ensuite pris en compte pour optimiser votre faction dans tous les modes. Si vous plafonnez en solo, jouez quelques Escarmouches pour passer au niveau supérieur, puis reprenez votre Campagne avec des troupes plus nombreuses et mieux équipées.

ARSENAL

Consultez le statut de vos unités et optimisations dans l'arsenal de votre Crawler. Il vous suffit de choisir Profil puis Arsenal. Sélectionnez GDI ou NOD, puis la classe à rechercher. Les éléments verrouillés sont grisés, ce qui ne vous empêche pas d'afficher les détails correspondants pour tout savoir sur eux, y compris comment les déverrouiller.

RÉPARATIONS

Si une unité endommagée se trouve à proximité de votre Crawler déployé, placez-la dans son rayon de réparation. Sachez également que certaines unités sont spécialisées dans les réparations de forces alliées en plus (ou au lieu) de posséder des capacités offensives, alors que d'autres encore disposent d'une capacité passive qui leur permet de réparer automatiquement toutes les unités alliées situées près d'elles.

Pour ordonner à une unité de réparer une force alliée, sélectionnez-la et faites un clic-droit sur l'unité à réparer.

Demandez à une unité de réparation comme l'ingénieur de rester auprès d'un allié : sélectionnez votre ingénieur, appuyez sur G et faites un clic-gauche sur l'unité à surveiller. Le "garde" suivra automatiquement l'unité dont il a la charge. Il réparera l'allié ou d'autres unités placées à proximité le cas échéant.

POUVOIRS DE SOUTIEN

Spécifiques à la classe Soutien, les pouvoirs de soutien sont des capacités spéciales que vous déverrouillez à l'aide de vos points d'expérience. Les pouvoirs de soutien sont défensifs ou offensifs, voire les deux. Ils offrent toujours un avantage tactique considérable.

Vous gagnez des pouvoirs de soutien en engrangeant des points de soutien. Vos points de soutien ne montent pas très vite mais, si vous remplissez bien votre rôle de soutien (en réparant/avantageant les alliés et en endommageant/désavantageant les ennemis), vous les capitaliserez plus vite. Cumulez les points et les icônes de pouvoirs de soutien s'allumeront dès que les pouvoirs deviendront disponibles. Quand un pouvoir de soutien est activé, son coût est déduit de votre total de points de pouvoir.

UNE VISION, UN SEUL BUT : les pouvoirs et les points de soutien sont liés à votre Crawler. Si votre Crawler est détruit, tous vos points de soutien seront perdus.

- Pour utiliser un pouvoir, rendez-vous dans l'onglet Pouvoirs de soutien du tableau des unités, sélectionnez son icône puis faites un clic-gauche sur la zone-cible. Vous pouvez faire usage de vos pouvoirs partout sur la carte, où que soit votre Crawler.

COMMANDER VOS FORCES

Les meilleurs commandants sont capables de décrypter instantanément ce qui se passe sur le champ de bataille, et de réagir en donnant des ordres clairs et rapides. Les héros de guerre sont même en mesure d'anticiper les actions adverses et de modifier leur stratégie pour les prendre de vitesse.

ACTIONS DE BASE

Déplacement Sélectionnez les unités à déplacer. Déplacez ensuite le curseur sur la fenêtre de combat jusqu'à la destination et faites un clic-droit.

Attaque Sélectionnez vos unités, puis placez le curseur sur l'ennemi que vous voulez attaquer. Le curseur se changera alors en icône de cible. Faites un clic-droit sur la cible.

Déplacement offensif Sélectionnez vos unités, puis placez le curseur sur la zone-cible. Appuyez sur **Q** et faites un clic-droit. Vos unités se déplaceront vers leur destination en attaquant les ennemis qu'elles croiseront en route.

Points de ralliement Définissez un point de ralliement pour toutes les unités qui sortent de production. Sélectionnez votre Crawler déployé, puis faites un clic-droit sur l'emplacement dont vous voulez faire un point de ralliement.

CAPACITÉS DES UNITÉS

La plupart des troupes et des véhicules sous votre autorité possèdent une capacité principale, mais certains disposent aussi d'une capacité secondaire, voire d'une capacité tertiaire. Certaines unités combinent leurs capacités pour des effets aussi dévastateurs que spectaculaires.

Les capacités principale, secondaire et tertiaire de chaque unité ont respectivement pour raccourcis les touches **W**, **X** et **C**.

Vous devez manipuler la plupart des capacités manuellement et observer une période de refroidissement entre deux usages. Quelques capacités sont passives et toujours activées.

UNE VISION, UN SEUL BUT : cumulez la puissance de deux armes de feu (ou ajoutez une arme de feu à une explosion en cours) pour créer des tempêtes de feu fatales.

FURTIVITÉ

Certaines unités sont furtives, c'est-à-dire qu'elles sont indétectables par les radars et les forces ennemies jusqu'à ce qu'elles ouvrent le feu. La plupart passent automatiquement en mode furtif en cas de besoin, sans que vous ayez à l'ordonner.

Mais attention aux unités spécialisées dans la détection des forces furtives et enterrées ! Vos forces dissimulées seront démasquées dès qu'elles pénétreront dans leur rayon de détection.

ENTERREMENT

Certaines unités s'enterrent, améliorant leur blindage aux dépens de leur vitesse de déplacement. Une unité enterrée est invisible aux yeux de l'ennemi (hors unités de détection) et peut refaire surface à tout moment. Cette capacité est généralement secondaire et s'active donc en appuyant sur **X**. Les unités enterrées peuvent généralement sauter les falaises.

SAUT DE FALAISES

Les unités équipées en conséquence peuvent escalader et sauter des falaises. Il vous suffit de leur donner un ordre de déplacement normal pour voir les unités disposant de cette capacité passer l'obstacle automatiquement.

EXPÉRIENCE DES UNITÉS

Lorsque vos unités détruisent les forces et les structures ennemies, elles engrangent de l'expérience. Quand une unité a accumulé suffisamment d'expérience, elle est promue et obtient un niveau d'expérience supérieur. Une icône spéciale dans la fenêtre de combat distingue les unités expérimentées. Un escadron vétéran voit ses capacités s'optimiser.

Vétéran Résiste mieux aux attaques ennemies qu'une unité de base.

Élite Résiste mieux aux attaques ennemies qu'une unité vétéran.

Héroïque Inflige des dommages plus conséquents, résiste encore mieux aux attaques ennemies et se soigne automatiquement.

CŒURS DE TIBERIUM

Des cœurs de tiberium sont abandonnés lors de la destruction d'une unité. Collectez un cœur de tiberium en plaçant une unité dessus. Collecter un cœur de tiberium vert vous garantit un rang d'expérience. Les cœurs de tiberium bleu ne sont visibles que par les unités de la classe Attaque et offrent une optimisation d'arme spéciale aux unités qui les collectent.

ATTITUDES

Définissez l'attitude de vos unités pour déterminer leur niveau d'engagement. Pour modifier une attitude, sélectionnez l'unité ou le groupe, puis choisissez l'attitude à lui assigner dans l'onglet Commandes unité, ou bien appuyez sur le raccourci correspondant.

Agressive Vos unités approchent, attaquent et pourchassent tous les ennemis qui pénètrent leur champ de vision.

Tenir position Vos unités restent en place mais tirent sur les ennemis qui s'aventurent à portée de tir. Cette attitude convient à une stratégie défensive ou aux unités d'artillerie.

Cessez-le-feu Vos unités ne ripostent pas et ne pourchassent pas les forces ennemies. Cette attitude convient aux unités furtives.

Par défaut Vos unités approchent et attaquent les ennemis qui pénètrent leur champ de vision, mais ne les pourchassent pas.

CAPTURE DE STRUCTURES

Pour profiter de nouvelles ressources, vous devez capturer certaines structures, comme les relais du RCT et les tours de liaison. C'est même parfois l'un des objectifs de votre mission.

- Pour vous emparer d'une structure neutre, placez des unités à proximité pour qu'elles la capturent. La jauge de capture s'affiche et l'indicateur jaune montre quelle faction est la mieux placée pour capturer la structure (en bleu pour le GDI, en rouge pour le Nod). Quand l'indicateur atteint la couleur de l'une des factions, la structure passe sous son emprise. Si des unités ennemies se trouvent à proximité, c'est la faction disposant du plus grand nombre de points de commandement dans la zone qui lance la capture.
- Une fois capturée, une structure est recouverte d'un placage blindé symbolisant la faction qui la contrôle. Une faction rivale peut s'en emparer si elle dispose d'un nombre de points de commandement suffisant pour replacer l'indicateur de la jauge de capture en position neutre, ou bien si elle attaque directement la structure.

UNE VISION, UN SEUL BUT : seules les unités terrestres peuvent capturer des structures, mais n'importe quelle unité peut attaquer une structure sous contrôle ennemi pour détruire son blindage et la replacer en position neutre. Les bâtiments de défense ne peuvent pas capturer de structures.

GROUPE DE CONTRÔLE

Après avoir rassemblé une belle armée, il est judicieux de l'organiser selon des groupes de contrôle afin d'assigner les unités appropriées à chaque tâche.

- Pour créer un groupe de contrôle, sélectionnez les unités à intégrer, puis appuyez sur **CTRL** et sur une touche numérique de **0** à **9**. Cette touche deviendra le raccourci du groupe.

Vous pourrez donc sélectionner un groupe en appuyant sur le raccourci correspondant, ou bien les afficher en appuyant sur **ALT** + touche de raccourci.

DÉPLACEMENT EN FORMATION

Organisez vos troupes en formation de manière à être aussi efficace que possible. Choisissez votre formation avant d'ordonner un déplacement à vos unités. Les formations se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente.

Pour utiliser le déplacement en formation, maintenez les deux boutons de la souris, puis survolez vos unités pour modifier leur organisation. Vos troupes se dirigent automatiquement vers la destination choisie et s'organisent selon la formation programmée dans l'aperçu.

UNE VISION, UN SEUL BUT : essayez de combiner les formations avec l'attitude Tenir position afin de former une ligne de défense. Combinez un ordre de déplacement avec l'aperçu formation.

DÉPLACEMENT OFFENSIF

Quand vous leur donnez un ordre de déplacement offensif, les unités sélectionnées attaquent les unités adverses ou les défenses de base croisées sur la route vers leur destination. C'est une manière efficace d'affronter une force ou de dévaster une base ennemie.

- Pour ordonner un déplacement offensif, appuyez sur **Q** et faites un clic-droit sur la zone ou la structure-cible.

DÉPLACEMENT INVERSÉ

Un retrait stratégique est parfois la meilleure des solutions. Le déplacement inversé permet à vos unités de se retirer tout en couvrant leurs arrières.

- Pour donner un ordre de déplacement inversé, sélectionnez vos unités, appuyez sur **D** et faites un clic-droit sur la zone ou la structure-cible.

UNE VISION, UN SEUL BUT : le blindage est concentré sur l'avant de toutes les unités. Elles sont donc vulnérables aux attaques sur les côtés, et encore plus aux assauts qui viennent de derrière.

TIR FORCÉ

Demandez à vos unités de bombarder une partie de la carte (même en l'absence d'ennemis dans cette zone) en leur donnant un ordre de tir forcé. Utilisez le tir forcé pour mettre en place un tir de suppression ou pour détruire du tiberium avant que l'ennemi ne le collecte.

La plupart des unités ne peut effectuer un tir forcé que sur des structures neutres. L'artillerie peut aussi opérer un tir forcé sur des zones inoccupées de la carte. Par contre, il est impossible d'imposer le tir forcé sur des unités alliées.

- Pour ordonner un tir forcé, maintenez **CTRL**, puis faites un clic-droit sur la zone à attaquer.

GARNISON D'INFANTERIE

De nombreuses structures civiles, ainsi que des structures et des véhicules de faction, peuvent protéger votre infanterie et lui offrir des positions de tir idéales. L'infanterie postée en garnison est protégée et voit même sa portée d'attaque croître. Pour attaquer votre infanterie placée en garnison, les ennemis doivent d'abord détruire le bâtiment afin d'en expulser automatiquement vos unités.

- Pour placer des troupes en garnison dans une structure, sélectionnez vos unités, puis faites un clic-droit sur un bâtiment allié ou neutre. Certaines unités d'infanterie ne peuvent pas se poster en garnison.

GARDE D'ALLIÉS

Ordonnez à une ou plusieurs unités de surveiller un allié ou une structure alliée. Le garde reste à proximité de l'unité ou de la structure dont il a la responsabilité, et réagit en fonction de ses capacités : un garde de soutien ou de défense répare son protégé et les unités alliées à proximité, alors qu'un garde d'attaque s'en prend aux ennemis trop pressants.

Pour lancer un ordre de garde, sélectionnez le(s) garde(s), puis appuyez sur **G** et faites un clic-gauche sur l'unité ou la structure à surveiller.

L'unité de garde ne sera pas sélectionnée si vous appuyez sur **A** pour sélectionner toutes vos unités. Elle le deviendra si vous appuyez deux fois sur **A**.

ESCARMOUCHE

Les escarmouches sont des batailles en solo qui vous mettent en scène avec des alliés commandés par l'IA contre des commandants IA très agressifs, qui peuvent être jusqu'à cinq. Anticipez leurs attaques, exploitez leurs faiblesses et capturez les relais du RCT pour remporter la victoire !

MULTIJOUEUR EN LIGNE

UNE CONNEXION INTERNET CONSTANTE, UN COMPTE EA, L'ENREGISTREMENT À L'AIDE DU CODE SÉRIE FOURNI ET L'ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL SONT REQUIS POUR JOUER. L'ENREGISTREMENT DU LOGICIEL EST LIMITÉ À UN COMPTE EA PAR CODE SÉRIE ET N'EST PAS TRANSFÉRABLE. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR ENREGISTRER UN COMPTE EA. LE CLUF, LES CONDITIONS D'UTILISATION D'EA EN LIGNE ET DES MISES À JOUR SONT DISPONIBLES À L'ADRESSE WWW.ELECTRONICARTS.FR. EA PEUT FOURNIR CERTAINS CONTENUS ET/OU MISES À JOUR ADDITIONNELS SANS COÛT SUPPLÉMENTAIRE, SI ET QUAND ILS SONT DISPONIBLES. EA SE RÉSERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES CARACTÉRISTIQUES EN LIGNE APRÈS UN PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR WWW.ELECTRONICARTS.FR.

La guerre se poursuit en ligne, où des équipes de cinq joueurs s'affrontent dans des missions à objectif en vue de s'assurer le contrôle du tiberium… et de l'humanité.

Connectez-vous à votre compte EA pour accéder aux salles de discussion, aux listes d'amis et aux invitations que vous pouvez recevoir.

- Pour créer un groupe, sélectionnez l'onglet Groupes de votre barre de commande, ou bien Inviter dans un groupe à partir des menus déroulants de votre liste d'amis. Une fois votre groupe créé, vous pouvez rejoindre des parties ou des parties auto normalement. Tous les membres du groupe participent automatiquement à la partie sélectionnée par l'hôte.
- Pour lancer une partie multijoueur, sélectionnez Jouer et accédez à l'écran de sélection du mode de jeu. Choisissez l'onglet Partie auto pour vite rejoindre une partie, ou l'onglet Partie personnalisée pour parcourir les parties disponibles. Vous devez sélectionner votre faction avant de rejoindre une partie.

Partie auto Rejoignez instantanément une partie contre des adversaires aléatoires du même niveau de difficulté. Vous pouvez affronter des adversaires humains ou dirigés par l'IA. Il vous suffit de choisir votre faction et votre type de partie, puis de sélectionner Trouver une partie.

Partie personnalisée Faites le tour des parties disponibles. Décidez du type de partie, de son aspect public ou privé, puis sélectionnez Héberger ou Rejoindre une partie.

Rejoindre une partie Parcourez les parties personnalisées et rejoignez celle de votre choix d'un double clic, ou choisissez votre partie et sélectionnez Rejoindre.

Héberger une partie Donnez des indications sur la carte, le rôle d'observateur, le nombre de joueurs et le niveau de difficulté de l'IA, et voyez qui veut vous battre à votre propre jeu. Dans la salle de la partie, le classement apparaît sur la gauche de l'emplacement de chaque joueur. Sélectionnez la carte et le niveau de l'IA à partir des menus déroulants. Vous pouvez même choisir d'observer la partie au lieu d'y participer en vous plaçant sur l'emplacement réservé au rôle d'observateur.

UNE VISION, UN SEUL BUT : pour afficher toutes vos statistiques en Carrière, sélectionnez Profil puis États de service à partir du menu principal.

POINTS DE VICTOIRE

L'équipe vainqueur d'une partie multijoueur est déterminée en fonction du nombre de points de victoire. Vous en remportez en remplissant vos objectifs : sécuriser des relais du RCT, détruire des unités ennemies, collecter du tiberium (qui rapporte également des points d'optimisation à toute votre équipe). N'oubliez pas que les points d'expérience acquis en multijoueur sont conservés pour les parties d'Escarmouche et de Campagne.

UNE VISION, UN SEUL BUT : dans un scénario en multijoueur, l'équipe déclarée vainqueur est souvent celle qui sait allier mélange des classes, communication efficace et travail d'équipe. Une équipe comptant cinq joueurs dédiés à la classe Attaque s'expose à de sévères déconvenues.

DISCUSSION

Quand vous êtes dans une partie, ouvrez une discussion avec les autres joueurs pour parler en direct. Appuyez sur Entrée pour ouvrir le panneau de discussion. Choisissez de Parler à tout le monde ou de Parler aux alliés pour lancer la discussion.

Si vous êtes hors partie, vous pouvez néanmoins parler aux joueurs dans un canal de discussion ou en leur envoyant des messages privés. Tous les joueurs présents dans votre canal apparaissent en bas à droite et les messages que vous saisissez au cours de la discussion sont visibles par tout le canal. Pour parler en privé à une personne, saisissez "/parler" suivi d'un espace et du nom du joueur, puis votre message.

BALISES

Appuyez sur **B** pour placer une balise que seuls vos alliés peuvent voir, et faites un clic-gauche sur la zone de la carte où vous souhaitez la poser.

SUCCÈS

Chaque faction et classe dispose d'une liste de succès à déverrouiller. Chaque succès rapporte des points d'expérience, dont le montant varie en fonction de la difficulté. Pour consulter la liste complète des succès et savoir comment les décrocher, rendez-vous dans vos États de service et sélectionnez SUCCÈS.

SYSTÈME DE CONTRE

Toute unité a un point faible. Déployez vos troupes de manière à profiter des faiblesses de l'ennemi tout en l'empêchant de jouer sur ses points forts.

	LÉGER	MOYEN (TERRE)	MOYEN (AIR)	LOURD	RENFORCÉ	CRAWLER
Fusil	Efficace	Neutre	Neutre	Peu efficace	Peu efficace	Peu efficace
Canon	Neutre	Efficace	Inefficace	Neutre	Peu efficace	Peu efficace
Roquette	Neutre	Neutre	Efficace	Neutre	Peu efficace	Peu efficace
Laser	Peu efficace	Neutre	Neutre	Efficace	Peu efficace	Efficace
Frappe	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Efficace	Peu efficace

UNITÉS

Vous avez sous vos ordres une vaste gamme d'unités, chacune ayant ses spécificités et ses capacités spéciales. Presque toutes peuvent être optimisées. Pour l'emporter, il faut savoir quand, où, et surtout comment les déployer.

Survolez l'icône d'une unité pour découvrir ses capacités, les effets de son optimisation et son type de blindage.

UNE VISION, UN SEUL BUT : la majorité des aéroglisseurs et des unités d'infanterie du GDI peut sauter les falaises pour une maniabilité accrue. Côté Nod, plusieurs unités sont capables de s'enterrer pour se déplacer sans être repérées.

INGÉNIEUR

Cette unité non combattante rapide, en armure légère, n'a pas son pareil pour capturer les cristaux de tiberium, s'emparer des cosses et assurer la maintenance des unités alliées.

LE GDI

ATTAQUE

SCOUT

Un aéroglisseur lance-roquettes léger et maniable, étonnamment puissant dans les affrontements sol-sol et sol-air.

LOUP

Ses deux canons Gatling nécessitent un certain temps d'accélération, mais n'en font pas moins le pire ennemi du fantassin.

PISTEUR

Char de combat multifonction du GDI, le pisteur emporte un canon EM à la puissance de feu considérable. Mais c'est surtout la vitesse à laquelle il gagne de l'expérience qui fait du pisteur une unité de choix.

TITAN MK II

Le Titan MK II n'est qu'un blindé tout terrain moyen, mais son canon laser longue portée peut tailler en pièces les ennemis lourds avant même qu'ils l'aient en visuel.

BULLDOG

L'inventeur du Bulldog s'est en fait contenté d'installer un gros fusil à pompe automatique sur une jeep. Le résultat brille plus par son efficacité que par son esthétique… d'où le nom.

STRIKER

Blindé très léger, le Striker peut littéralement tourner autour des unités ennemies tout en les harcelant au laser.

SUPERSONIQUE

Conçu pour les attaques de siège, le Supersonique tire des obus soniques à retardement qui infligent des dommages localisés. L'ajout d'un deuxième obus après la détonation du premier crée un effet de résonance dévastateur.

BALAYEUR

Malgré son nom, cette unité ne balaie que les ennemis du ciel avec ses missiles à haut rendement et ses rafales de petits missiles parfaits pour les groupes d'aéronefs.

COMMANDO

Les commandos sont des unités d'infanterie en armure parachutées, dotées d'un canon EM et de lance-roquettes montés sur les épaules ; une fois optimisés, ils disposent également d'explosifs C4 pour détruire les bâtiments. En garnison, les commandos font toujours mouche et gagnent de l'expérience plus vite. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul commando.

CHAR MAMMOUTH

Puissance de feu inégalée et défense inexpugnable, le tout en une seule unité. Le char Mammouth peut oblitérer les attaquants grâce à ses canons lourds jumelés et ses roquettes. Un "laser de provocation" force également la cible à abandonner tout sens commun et à attaquer le Mammouth plutôt que les autres unités.

RÉFRACTEUR

Le réfracteur paraît être une unité purement défensive, avec son énorme bouclier frontal qui renvoie les tirs ennemis. C'est alors que le miroir s'ouvre pour faire place à un canon laser Skybeam. Et que l'ennemi passe de vie à trépas.

MASTODONTE

Le Mastodonte est un blindé lourd capable de frappes dévastatrices, suivies d'une rafale de roquettes pour éliminer les rares survivants. Optimisé, il emporte aussi des charges puissantes qui infligent des dommages à toutes les unités avoisinantes. Bref, le Mastodonte est un tueur en série.

DÉFENSE

BULLDOZER

La fonction principale du bulldozer consiste à construire des avant-postes, poser des champs de mines et réparer les structures.

SPARTIATE

Ce canon sur chenilles est doté d'un blindage idéal pour encaisser les assauts tout en fournissant un appui à distance. Une fois "détruit", il se transforme en tourelle. Sa santé est alors au maximum et il est réparable.

EXOLANCIER

L'exolancier est une puissante unité laser capable de se déployer en plateforme stationnaire. Peu mobile, elle bénéficie en revanche d'une portée et d'un blindage accrus.

EXOSOLDAT

Fleuron de l'infanterie mobile, l'exosoldat utilise le jetpack de son armure pour effectuer des pointes de vitesse. Il est armé d'un canon intégré à son bras. Optimiser cette unité lui permet de sauter les falaises.

EXOFANTASSIN

L'exofantassin est un soldat du front chargé d'éliminer l'infanterie et les véhicules légers avec son fusil mitrailleur à bandes, ses capacités de sprint et ses grenades anti-structure. Optimiser cette unité lui permet de sauter les falaises.

EXOGUERRIÈRE

Face à l'aviation ennemie, une femme se dresse… armée de deux énormes lance-roquettes sur ses épaules. L'exoguerrière n'est pas très versatile, mais elle est redoutable contre les forces aériennes. Optimiser cette unité lui permet de sauter les falaises.

EXOSENTINELLE

Cette femme est une armée à elle seule, formée pour détruire les structures à l'aide de son laser courte portée. C'est aussi une poseuse de bombes d'une rapidité peu commune. Optimiser cette unité lui permet de sauter les falaises.

TATOU

Transporteur de troupes armé et blindé, le tatou emporte jusqu'à trois unités au combat.

EXOCAPITAINE

L'exocapitaine chasse le gros gibier : il est habilité à demander une frappe ionique depuis l'une des plateformes d'armement orbitales du GDI pour anéantir tout un groupe d'ennemis au sol, ainsi que les structures avoisinantes.

RHINO

Char défensif, le Rhino est pour ainsi dire un bloc de blindage ambulant. Une fois déployé, il se transforme en artillerie sonique stationnaire qui a en outre l'avantage de déterrer automatiquement les ennemis proches.

JUGGERNAUT

Ce mortier longue portée est idéal pour pilonner l'adversaire à grand renfort d'obus ou de bombes collantes.

AVANT-POSTE

Émissaire du GDI dans les zones distantes, l'avant-poste propose un rayon de construction satisfaisant doublé d'une détection de la furtivité et d'optimisations de soutien aux unités alliées.

BUNKER

Structure défensive lourde pour l'infanterie du GDI, le bunker accueille jusqu'à trois unités en garnison. Optimisé, il est pourvu d'une mitraillette défensive et son blindage est amélioré.

CANON DE GARDE

Le canon de garde est une plateforme antichar qui défend les territoires du GDI. Son optimisation ajoute des obus soniques qui ralentissent la cible… à condition qu'elle ait survécu à la déflagration.

TOURELLE À MISSILES

Individuellement, la tourelle à missiles du GDI constitue déjà une arme sol-sol/sol-air fiable, mais il est possible d'en connecter plusieurs pour effectuer des attaques coordonnées sur un même ennemi. Optimisée, elle gagne en blindage.

TUNNEL

Grâce à ce réseau de transports instantanés, un commandant peut transférer ses forces d'un point A à un point B en deux temps trois mouvements. L'optimisation ajoute des boucliers et permet de transporter des unités lourdes.

LANCE-ROQUETTES MULTIPLE DU FALCON

Le Falcon est un lance-roquettes automatisé. Déjà efficace seul, il peut être connecté à d'autres Falcons pour raser purement et simplement n'importe quelle cible.

RAYON FOCUS

Le rayon Focus émet un laser thermique continu qui fait cuire l'ennemi de l'intérieur. Très efficace contre les blindés lourds.

ARTILLERIE SKYSTRIKE

Quand le GDI veut se faire entendre, c'est le Skystrike qu'il envoie. Pour profiter au mieux de sa portée extrême, il faut envoyer des unités en éclaireurs pour repousser le brouillard de guerre.

BOUCLIER DE CRISTAL

Un bouclier du GDI capable de subir un pilonnage intensif prolongé. L'idéal pour protéger les zones cruciales. En cas d'urgence, il peut aussi mettre en stase toutes les unités qu'il protège, ce qui les rend invulnérables mais incapables d'agir.

CANON À IONS

La plateforme d'armement orbitale du GDI, capable de redéfinir en une seule attaque la topographie de la carte. Activer le canon à ions avant qu'il soit totalement chargé réduit d'autant sa puissance d'attaque.

SOUTIEN

ORCA

L'Orca n'est guère utile dans l'eau, mais il peut infliger de lourds dégâts aux unités aériennes et terrestres grâce à ses deux modules lance-roquettes.

SHEPPARD

Les chars Sheppard sont de petits engins de soutien résistants. D'une puissance de feu honnête, ils donnent surtout un bonus d'esquive aux alliés avoisinants. Eux-mêmes esquivent d'ailleurs plutôt bien.

OURAGAN

Cet hélicoptère moyen est pourvu d'une surprise de taille : les canons Gatling de l'Ouragan lancent automatiquement des capteurs avancés qui sapent les blindages ennemis et fournissent une vue d'éclaireur avec détection des unités furtives.

SPANNER

Les rayons de réparation et les atténuateurs d'armement du Spanner en font la coqueluche de tout groupe d'attaque rapide.

PALADIN

Attaquant et défenseur hors pair, le Paladin peut se défaire sans mal des unités lourdes avec son laser ; si son arme principale est désactivée, il peut cibler et détruire automatiquement les tirs de roquettes ennemis.

HAMMERHEAD

Le Hammerhead est un imposant aéronef lourd qui augmente la cadence de tir des alliés à proximité. Ses canons Gatling et ses lance-roquettes recherchent la puissance plus que la précision.

CONDUCTEUR

Cette unité cumule les rôles : mécanicien expert qui répare toutes vos unités autour de lui, le conducteur est également armé d'un lance-grenades IEM capable de stopper net l'ennemi.

FIREHAWK

Le Firehawk est un aéronef rapide qui conjugue tapis de bombes pour les cibles au sol et barrages de missiles pour les unités aériennes. Il lui faut un certain temps pour recharger, mais le résultat est toujours au rendez-vous.

KODIAK

Monstre bardé d'armes, le Kodiak du GDI emporte sur le ventre trois canons air-sol et sur le dos trois tourelles Gatling air-air.

THUNDERHEAD

Ce canon laser mobile, le plus imposant de l'arsenal du GDI, est doté de deux modes : sol et air. Il ne peut tirer que sur les unités placées à sa hauteur, après un temps de chauffe non négligeable.

ARCHANGE

L'archange est l'unité lourde de soutien du GDI, capable de contrebalancer les tirs ennemis grâce à ses quatre rayons de réparation, de saboter les armes ennemies et d'accroître les dégâts des armes alliées à sa portée.

LA CONFRÉRIE DU NOD
ATTAQUE

RAIDER

Le raider n'est guère plus qu'un fusil mitrailleur monté sur roues, mais il brille par sa rapidité.

MANTE

Particulièrement versatile en dépit de sa petite taille, la mante emploie deux lance-missiles antiaériens auxquels s'ajoute, si elle récupère un cœur de tiberium bleu, un missile balistique dorsal qui donnera du fil à retordre aux unités terrestres.

VENGEUR

Le Vengeur est le char principal du Nod. Il pourfend les hérétiques de son canon principal puis libère des mines en explosant.

SCORPION

À distance, le laser caudal du Scorpion incinère les ennemis du Nod. Au contact, ses griffes immobilisent sa victime, qui se retrouve sans défense face au laser.

MOTO D'ATTAQUE

Aussi facile à produire qu'à détruire, ce deux-roues à double lance-roquettes se prête surtout aux stratégies de harcèlement et d'attaque en masse.

CHAR ARAIGNÉE

Ce char ultra-léger emportant un laser ne paie pas de mine seul ; mais allié à d'autres chars Araignée, c'est une véritable toile mortelle qui se tend et prend au piège les ennemis les plus puissants.

CHAR LANCE-FLAMMES

Le char lance-flammes n'a qu'un seul but : purifier les infidèles. Jusque dans la mort, il fait pleuvoir le feu sur ses ennemis en faisant exploser ses réserves de carburant.

TANK FURTIF

Vif et difficile à toucher, le tank furtif déjoue les radars pour s'infiltrer parmi les unités ennemies et tirer des rafales de roquettes concentrées.

COMMANDO CYBORG

Cette unité marque un cap dans l'évolution cybernétique du Nod : le commando Cyborg harcèle l'ennemi de lasers puis, une fois blessé, capture cybernétiquement le premier véhicule qu'il touche.

AVATAR

Avec ses trois canons, ce blindé de combat lourd constitue un adversaire impressionnant. À mesure qu'il subit des dommages, ses canons se détachent pour augmenter sa mobilité. Une fois optimisé, il se régénère totalement.

SPECTRE

Unité d'artillerie rapide et furtive, le Spectre conjugue force de frappe et longue portée. L'ajout d'un catalyseur de tiberium à ses obus crée un effet de zone d'impact.

VEUVE

Cet imposant char lourd peut s'adjoindre jusqu'à quatre chars Araignée (six avec un cœur de tiberium bleu) et puiser dans leurs forces pour augmenter exponentiellement la puissance de son laser.

DÉFENSE

ESCLAVE

Les esclaves construisent des avant-postes, posent des mines aux alentours et réparent infatigablement les structures endommagées.

CENTURION

Fidèle disciple en armure, ce guerrier est équipé d'un canon fixé à son bras et d'un bouclier déflecteur qui se déploie lorsqu'il est immobile.

REAPER

Fer de lance de l'arsenal du Nod, le Reaper est un cyborg arachnide armé d'un laser et capable de s'autoréparer lentement.

ÉCLAIRÉ

Fantassin béni du Nod, l'Éclairé est muni d'un canon fixé à son bras. Au bord de la mort, il lance une attaque kamikaze sur l'ennemi le plus proche.

DÉVOT

Incarnation de la foi la plus ardente, le dévot dispense la parole de Kane à coups de canon Gatling. Optimisé, il ajoute à la cause un deuxième canon Gatling.

MÉCHASENTINELLE

La méchasentinelle fend les cieux et les appareils hérétiques à l'aide des roquettes montées sur ses épaules.

MAIN NOIRE

La Main Noire est un groupuscule constitué des tueurs les plus fervents, doués et impitoyables du Nod. Leurs armes de prédilection : canons lance-flammes et bombes à eau bénite.

JUGE

Le Juge transporte jusqu'à trois fidèles au combat mais ne peut pas tirer en mouvement ; si un Juge optimisé est détruit alors qu'il est enterré, toutes ses unités disparaissent.

CONFESSEUR D'ÉLITE

Le tiberium afflue dans les veines du confesseur d'élite. Ce saint père du Nod est armé de lance-éclairs de tiberium, assez puissants pour détruire les chars lourds et les structures, et qui foudroient les hérétiques les uns après les autres.

AFTERSHOCK

Une fois déployé, l'Aftershock utilise en alternance deux attaques à zone d'impact : une onde de choc géothermique qui réduit également les capacités d'esquive, ainsi qu'une émanation de tiberium à effet corrosif.

UNDERMINER

Ce char spécialisé dans les embuscades lance une pique explosive souterraine qui pulvérise les infidèles à proximité.

AVANT-POSTE

Pour dispenser la parole de Kane dans les lointaines contrées, l'avant-poste du Nod permet de construire des structures. Après optimisation, il peut camoufler les unités et structures alliées.

BUNKER

Réponse du Nod au bunker du GDI, cette structure offre un lieu de méditation à deux fantassins. Après optimisation, elle peut s'enterrer.

TOURELLE DE VIPÈRE

Un humble mais puissant canon fixe destiné à refouler les infidèles. En optimisant cette structure, elle s'enterre et reste cachée jusqu'à l'heure glorieuse de l'embuscade.

UNITÉ ROQUETTE

L'unité roquette tire des rafales de missiles puissants mais lents à recharger. Après optimisation, elle peut s'enterrer.

TUNNEL D'ENTERREMENT

Un réseau souterrain qui transporte miraculeusement et instantanément les loyaux fantassins et véhicules d'un lieu à un autre. L'optimisation ajoute un champ de camouflage et permet de transporter des unités lourdes.

COLONNE DE FEU

Conçue pour envoyer des obus incendiaires sol-sol/sol-air au cœur de l'ennemi, la colonne de feu optimisée dispose également de lance-flammes courte portée.

OBÉLISQUE DE LUMIÈRE

Cet imposant laser cristallin peut tirer à 360 degrés. Il est très efficace contre les unités lourdes. Quand l'Obélisque de lumière est optimisé, les unités proches de la cible principale subissent elles aussi des dommages.

INCINÉRATEUR

Après activation, l'incinérateur bombarde toute une zone de micro-ondes qui s'intensifient jusqu'à ce que plus rien ne survive. Sa cible ne peut pas être modifiée pendant un cycle.

TOUR DE DÉFLECTION

La tour de déflection constitue la meilleure défense du Nod. Elle peut protéger les zones cruciales face à une attaque imminente. Elle peut également activer un dispositif de camouflage qui dissimule la zone tout entière aux yeux des hérétiques.

TEMPLE DU NOD

Saint des saints, le temple du Nod abrite non seulement les fidèles venus prier, mais aussi un silo à missile balistique. Les rares survivants à l'attaque initiale du temple ont de fortes chances de mourir suite à la corrosion du tiberium.

SOUTIEN

VENOM

Ces petits vaisseaux lance-roquettes sont conçus pour opérer en meutes et mettre l'ennemi en déroute grâce à leur vitesse.

COBRA

Le cobra rôde dans les cieux, à l'affût d'infidèles terrestres à harceler avec ses canons. Optimisé, il peut se camoufler : personne ne l'aperçoit, mais il est toujours là.

MARAUDEUR

Plus lourdement blindé que la majorité des véhicules de sa taille, le maraudeur utilise une arme semblable à un fusil à pompe qui tire des balles corrosives trempées dans le tiberium.

SCALPEL

Cet obélisque de vie répare les unités terrestres et aériennes. Le Scalpel peut aussi lancer une purge qui supprime les altérations d'état au nom de Kane.

TYRAN

Le tyran est un char d'interception qui part en éclaireur et attaque les unités terrestres lourdes avec son laser. Il peut aussi s'enterrer et augmenter la cadence de tir de toutes les unités alliées à proximité.

SALAMANDRE

Quand Kane exige une supériorité aérienne totale, ses disciples lancent la Salamandre. Ses quatre batteries de roquettes tirent indépendamment tandis que le sol est purifié au lance-flammes.

ESPIONNE

Cyborg de renseignements du Nod, l'espionne brouille les systèmes de visée et peut même capturer les unités ennemies en les piratant.

VERTIGO

Le Vertigo est un bombardier spécialisé dans les frappes qui foudroient tout sur leur passage. Optimisé, il se transforme en bombardier furtif.

LÉVIATHAN

Unité lourde et centre de commandement du Nod, le Léviathan confère aux fidèles un bonus de blindage et ses trois modules lanceurs de boules de feu envoient les hérétiques au trépas. Quand on l'optimise, des drones aériens viennent rejoindre son arsenal.

BASILIC

Fidèle à son nom, le Basilic peut pétrifier les unités au sol dans un champ de stase ou ôter tout espoir à l'ennemi avec sa batterie de lasers.

MÉDUSE

La méduse dispose d'une arme proprement terrifiante : le canon de flux, un tir continu qui suit sa cible où qu'elle aille. En plus de ce canon, elle possède aussi un énorme lance-roquettes IEM et des capacités de réparation d'unités.

LES OUBLIÉS

VISCÉROÏDE

Les viscéroïdes étaient jadis humains, jusqu'au jour où le tiberium en a fait ces créatures difformes et explosives.

IRONBACK

Conçu pour le combat, d'où son aspect inesthétique, l'Ironback peut frapper le sol pour infliger des dommages aux véhicules et à l'infanterie.

BUS MUTANT

Ce bus désaffecté affublé de tronçonneuses ne craint pas (trop) les mines grâce à son étrave frontale.

OPTIMISATIONS D'UNITÉS

Les optimisations s'achètent avec des points d'optimisation et augmentent l'efficacité de vos unités.

OPTIMISATIONS DU GDI

TECHNOLOGIE DE NIVEAU 2

Déverrouille les unités et optimisations de niveau 2, et ajoute l'arme de niveau 2 au VCM.

TECHNOLOGIE DE NIVEAU 3

Déverrouille les unités et optimisations de niveau 3, et améliore encore le VCM.

BOOST DE PORTÉE

Augmente la portée de tir et la visibilité de toutes les unités de niveau 1.

BOOST DE VITESSE

Augmente la vitesse de déplacement de toutes les unités de niveau 1.

BOOST DE TIR

Réduit le temps de rechargement de toutes les unités à fusil et à laser de niveau 1.

BOOST DE PRÉCISION

Augmente les chances des canons et roquettes de niveau 1 de toucher leur cible de 50 %. Les unités lance-roquettes ne manquent plus les cibles mobiles. Les unités à canon restent précises même en mouvement.

AMPLIFICATEUR DE RÉSONANCE (ATTAQUE)

Optimise le Supersonique avec un amplificateur de résonance pour améliorer sa capacité d'esquive et lui permettre de détecter les unités furtives dans un petit rayon.

PLUIE DE MISSILES (ATTAQUE)

Offre au balayeur la capacité Pluie de missiles, augmentant le nombre de roquettes mais réduisant leur précision dans la zone d'impact. Optimise également la zone d'impact pour le scout et le commando.

KIT DE DÉMOLITION (ATTAQUE)

Le commando transporte des charges de C4 qu'il peut lancer sur les structures et les unités lourdes pour causer un maximum de dégâts.

BLINDAGE COMPOSITE (ATTAQUE)

Augmente la santé et la vitesse de votre VCM.

PLACAGE MIROIR (ATTAQUE)

Offre au réfracteur la capacité de réfraction, qui divise les tirs reçus pour les retourner contre l'ennemi. Fournit également au réfracteur et au char Mammouth une couche miroir, qui leur permet de réfléchir passivement les attaques ennemies.

BAIES DE DISPERSION (ATTAQUE)

Équipe le Mastodonte de charges puissantes bilatérales.

SYSTÈMES DE SAUVEGARDE (ATTAQUE)

Les cosses vont progressivement récupérer de la santé et s'activer automatiquement sous votre contrôle quand leur santé sera entièrement rétablie.

BLINDAGE COMPOSITE AVANCÉ (ATTAQUE)

Augmente encore la santé et la vitesse de votre VCM.

FORMATION MÉDICALE (DÉFENSE)

Fournit une formation médicale à toute l'infanterie, ce qui a pour effet d'améliorer sa santé et de la soigner lorsqu'elle est postée en garnison dans un véhicule ou un bâtiment.

RÉPARATION AVANCÉE (DÉFENSE)

Augmente la vitesse de réparation du bulldozer du GDI, ainsi que le rayon de réparation et le volume de réparation du VCM de défense.

PACK D'ASSAUT (DÉFENSE)

Augmente la vitesse, permet le saut de falaises et ajoute la capacité d'infanterie volante pour combler rapidement la distance avec la cible.

MATRICE DE DÉFENSE (DÉFENSE)

Génère un champ défensif dans un rayon large autour du VCM déployé.

BULLDOZER RÉFLECTEUR (DÉFENSE)

Fournit des lames de bulldozer réflecteur au tatou et au Rhino, qui peuvent ainsi renvoyer les attaques en direction de l'ennemi.

BOMBE COLLANTE (DÉFENSE)

Permet au Juggernaut de lancer une série de grosses mines visibles.

BOUCLIER AVANCÉ (DÉFENSE)

Augmente la santé du bouclier et la régénération du VCM, du bouclier de cristal, du tunnel et de l'avant-poste.

MATRICE DE MOBILITÉ (DÉFENSE)

Génère un champ défensif dans un rayon large autour du VCM mobile.

ATTÉNUATEUR D'ARMEMENT (DÉFENSE)

Une fois activé, réduit la cadence de tir des ennemis à proximité.

MOTEUR SURPUISSANT (SOUTIEN)

À l'activation de cette capacité, le Hammerhead tire rapidement mais perd en précision, alors que sa vitesse de déplacement et sa capacité d'esquive sont temporairement réduites.

PROJECTEUR D'ÉLECTROLYSE (SOUTIEN)

Permet au conducteur d'électrifier la zone-cible pour provoquer d'importants dégâts dans les rangs ennemis.

PROPULSEURS AVANCÉS (SOUTIEN)

Améliore le système de propulsion du VCM pour une vitesse de déplacement supérieure.

MANŒUVRE DÉFENSIVE (SOUTIEN)

Améliore grandement le blindage et la vitesse du Kodiak (qui ne peut plus tirer) et augmente passivement le blindage des alliés placés à proximité.

CHAMP DE GRAVITÉ (SOUTIEN)

L'arme principale immobilise la cible et réduit grandement ses possibilités d'esquive. Toutes les unités situées dans le rayon de la cible sont par ailleurs ralenties.

RECONSTRUCTION AUGMENTÉE (SOUTIEN)

Permet à l'archange de s'enraciner sur place pour réparer toutes les unités placées à proximité.

CONDENSATEUR CHARGÉ (SOUTIEN)

Augmente la vitesse de gain des points de soutien pour pouvoir utiliser les pouvoirs de soutien.

OPTIMISATIONS D'UNITÉS DU NOD

TECHNOLOGIE DE NIVEAU 2

Déverrouille les unités et optimisations de niveau 2, et ajoute l'arme de niveau 2 au VCM.

TECHNOLOGIE DE NIVEAU 3

Déverrouille les unités et optimisations de niveau 3, et améliore encore le VCM.

BOOST DE PORTÉE

Augmente la portée de tir et la visibilité de toutes les unités de niveau 1.

BOOST DE VITESSE

Augmente la vitesse de déplacement de toutes les unités de niveau 1.

BOOST DE TIR

Réduit le temps de rechargement de toutes les unités à fusil et à laser de niveau 1.

BOOST DE PRÉCISION

Augmente les chances des canons et roquettes de niveau 1 de toucher leur cible de 50 %. Les unités lance-roquettes ne manquent plus les cibles mobiles. Les unités à canon restent précises même en mouvement.

TRAÎNÉE DE FEU (ATTAQUE)

Offre la Traînée de feu au char lance-flammes, qui laisse une traînée de feu et voit sa vitesse augmenter.

CHAMP DE CAMOUFLAGE (ATTAQUE)

Augmente le bonus d'esquive du tank furtif et fournit un petit rayon de furtivité.

MODULE D'INFILTRATION (ATTAQUE)

Offre la furtivité au commando Cyborg.

GÉNÉRATEUR FURTIF (ATTAQUE)

Le VCM devient furtif en mode structure.

CATALYSEUR DE TIBERIUM (ATTAQUE)

Améliore l'artillerie spectrale avec des obus de tiberium, qui lâchent un nuage de tiberium et réduisent le blindage ennemi.

ARACHNOPHOBIE (ATTAQUE)

Réduit l'expérience requise avant de prendre du galon pour les chars Araignée et les veuves.

SYSTÈMES DE SAUVEGARDE (ATTAQUE)

Les cosses vont progressivement récupérer de la santé et s'activer automatiquement sous votre contrôle quand leur santé sera entièrement rétablie.

GÉNÉRATEUR FURTIF MOBILE (ATTAQUE)

Le VCM devient furtif quand il est mobile.

FORMATION MÉDICALE (DÉFENSE)

Fournit une formation médicale à toute l'infanterie, ce qui a pour effet d'améliorer sa santé et de la soigner lorsqu'elle est postée en garnison dans un véhicule ou un bâtiment.

RÉPARATION AVANCÉE (DÉFENSE)

Augmente la vitesse de réparation de l'esclave du Nod, ainsi que le rayon de réparation et le volume de réparation du VCM de défense.

ARMEMENT NOIR (DÉFENSE)

Offre à presque toute l'infanterie du Nod de nouvelles capacités ou une efficacité supérieure au combat.

MATRICE DE DÉFENSE (DÉFENSE)

Génère un champ défensif dans un rayon large autour du VCM en mode structure.

DISSIMULATION AVANCÉE (DÉFENSE)

Augmente le bonus d'esquive fourni par la furtivité de l'avant-poste, de la tour de déflection et du tunnel d'enterrement.

RENFORCEMENT (DÉFENSE)

Offre la capacité d'enterrement au Juge et améliore sa santé.

BOUCLIER AVANCÉ (DÉFENSE)

Augmente la santé du bouclier, ainsi que la régénération du VCM et de la tour de déflection.

MATRICE DE MOBILITÉ (DÉFENSE)

Génère un champ défensif dans un rayon large autour du VCM mobile.

MODULE DE CAMOUFLAGE (SOUTIEN)

Confère des capacités furtives au cobra et au Vertigo.

MOTEUR À INFUSION (SOUTIEN)

Offre au Scalpel la capacité d'augmenter les dommages causés par les unités alliées.

EXTIRPEUR DE DONNÉES (SOUTIEN)

L'espionne infecte l'ennemi visé, qui subit progressivement des dommages avant d'exploser. L'infection contamine alors un véhicule ennemi à proximité.

GÉNÉRATEUR FURTIF MOBILE (SOUTIEN)

Le VCM devient furtif quand il est mobile.

CENTRES-HANGARS (SOUTIEN)

De petits drones de tir latéraux sont fixés sur chaque Léviathan pour attaquer les ennemis à proximité.

RAYON SPECTRAL (SOUTIEN)

Les lasers rebondissent vers les ennemis les plus proches pour endommager plusieurs cibles.

AMPLIFICATION PRIORITAIRE (SOUTIEN)

Augmente le rayon de l'IEM de la méduse, du canon de flux et des effets de réparation. En outre, le canon ralentit les cibles, l'IEM dure plus longtemps et les réparations sont plus efficaces.

CONDENSATEUR CHARGÉ (SOUTIEN)

Augmente la vitesse de gain des points de soutien pour pouvoir utiliser les pouvoirs de soutien.

POUVOIRS DE SOUTIEN

POUVOIRS DE SOUTIEN DU GDI DE NIVEAU 1

DRONE DE RECONNAISSANCE

Fait intervenir un drone de reconnaissance pour patrouiller dans la zone, révélant ainsi le brouillard de guerre pour améliorer la visibilité et la portée d'attaque des unités situées à proximité.

REDÉMARRAGE STATUT

Supprime tous les effets positifs ennemis et tous les effets négatifs alliés, et donne à tous les alliés de la zone-cible un bonus de santé.

SURCAPACITÉ

Augmente pendant dix secondes la cadence de tir de toutes les unités alliées de la zone-cible.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU GDI DE NIVEAU 2

SOUTIEN TECHNIQUE

Déploie un ingénieur au rang le plus élevé dans la zone-cible.

ZONE DE RÉPARATION

Répare instantanément toutes les unités alliées de la zone-cible.

CONSTRUCTION ACCÉLÉRÉE

Augmente temporairement la vitesse de construction du Crawler sélectionné.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU GDI DE NIVEAU 3

LARGAGE DE RAVITAILLEMENT

Largue une cosse contenant des cœurs de tiberium bleus et/ou verts dans la zone-cible.

BOUCLIERS DE DÉFENSE DE POINTS

Génère des boucliers non régénérants autour de toutes les unités alliées de la zone-cible.

LÂCHER DE MINES IEM

Crée un champ de mines IEM dans la zone-cible.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU GDI DE NIVEAU 4

COUCHE MIROIR

Donne un bonus de déflection à toutes les unités alliées de la zone-cible.

ARTILLERIE SONIQUE

Lance un tir de barrage d'obus soniques dans la zone-cible, infligeant des dommages et un effet IEM aux ennemis pris dans la déflagration.

DURCISSEMENT DU COMBAT

Donne un gain de niveau d'expérience permanent à toutes les unités alliées de la zone-cible.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU GDI DE NIVEAU 5

TROUBLE SISMIQUE

Provoque un immense tremblement de terre dans la zone-cible qui déterre les unités enterrées et annule le camouflage des unités furtives, tout en réduisant la vitesse et les capacités d'esquive des unités terrestres ennemies.

CHAMP DE DÉPLACEMENT

Place toutes les unités de la zone-cible en résonance, ce qui améliore sensiblement l'esquive pendant un court laps de temps.

FRAPPE FIREHAWK

Fait apparaître une escadrille de chasseurs-bombardiers qui larguent un tapis de bombes sur la zone-cible jusqu'à être à court de munitions.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU NOD DE NIVEAU 1

YEUX DU PEUPLE

Toutes les unités gagnent temporairement en visibilité et en portée.

DÉMORALISATION

La voix de Kane instaure la peur chez ses ennemis, ce qui réduit leur vitesse et leur capacité d'esquive dans la zone-cible.

OBÉLISQUE DE VIE

Déterre un Obélisque de vie qui régénère les unités alliées en commençant par les plus mal en point. Ciblage manuel, revente impossible.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU NOD DE NIVEAU 2

CHAMP DE CAMOUFLAGE

Camoufle temporairement toutes les unités alliées de la zone-cible.

MINES ENTERRÉES

Déterre un champ de mines explosives dans la zone-cible.

CONTRE-MESURES IEM

Réactive toutes les unités alliées victimes d'un effet IEM et leur confère une immunité IEM temporaire.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU NOD DE NIVEAU 3

PIRATAGE DE RADAR

Brouille le radar de toutes les forces opposées, ce qui désactive leur mini-carte et réinstaure le brouillard de guerre. Déclenche également des balises d'ICÉ de manière aléatoire.

LEURRE

Crée des leurres de toutes les unités alliées dans le rayon d'action. Les leurres subissent quatre fois les dégâts normaux et n'infligent aucun dommage.

IGNITION DE TEMPÊTE

Transforme temporairement en tempêtes de feu toutes les armes susceptibles de s'enflammer.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU NOD DE NIVEAU 4

FRAPPE SOUTERRAINE

Déterre de larges obstacles dans la zone-cible qui infligent des dégâts avec zone d'impact.

MONOLITHE AVANCÉ

Déterre un puissant Obélisque de lumière dans la zone-cible.

MAIN DE LEGION

Déterre une espionne au rang le plus élevé dans la zone-cible.

POUVOIRS DE SOUTIEN DU NOD DE NIVEAU 5

INFUSION DE TIBERIUM

Termine instantanément le refroidissement de toutes les capacités des unités de vos alliés et réduit brièvement le temps de refroidissement de toutes les unités.

DÉTONATION DE VEINE

Fait exploser une veine souterraine de tiberium pour provoquer des séismes avant de former un nuage de tiberium causant des dommages et réduisant le blindage ennemi.

MARQUÉS DE KANE

Augmente sensiblement la cadence de tir de toutes les unités alliées de la zone-cible.

ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
  Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur **http://www.nvidia.fr** pour vous les procurer.
  Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur **http://ati.amd.com/support/driver-fr.html** pour vous les procurer.
- Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de «démarrage automatique».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu «options» du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application EA Download Manager, le cas échéant).

PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Ce jeu utilise les ports UDP suivants pour la discussion vocale :

UDP Ports: 3478, 5060, 5062

Pour obtenir des informations sur la façon d'autoriser la transmission d'informations liées au jeu sur ces ports, veuillez vous reporter à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

SERVICE CLIENTS

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien Assistance technique dans le dossier du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton Démarrer puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez OUVRIR.
4. Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance_Technique_Electronic_Arts.htm**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

http://eusupport.ea.com

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site **http://www.electronicarts.fr**, rubrique «Aide technique».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique «Aide en ligne». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 10 01

(numéro géographique non surtaxé)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998
(CHF 1,9/min)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

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

GARANTIE

REMARQUE : LES GARANTIES SUIVANTES NE s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

GARANTIE LIMITÉE

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

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

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

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés «en l'état», ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA et Command & Conquer sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc.
Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

WWF01606910MT