
COMMAND & CONQUER
SOLEIL DE TIBERIUM
MISSIONS HYDRE
Westwood STUDIOS

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

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

Prévention des risques d'épilepsie

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

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

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

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

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

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- 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.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION DE COMMAND & CONQUER™ SOLEIL DE TIBERIUM™: MISSIONS HYDRE™

Avant de commencer, veuillez noter le répertoire dans lequel se trouve Soleil de tiberium.

PROGRAMME D'INSTALLATION AUTOMATIQUE SOUS WINDOWS® 95/98/NT

1. Veuillez insérer le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur INSTALLER.
3. Cliquez sur SUIVANT et veuillez lire l'accord de licence. Cochez ensuite la case si vous acceptez les conditions d'utilisation ou cliquez sur ANNULER pour quitter l'installation.
4. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour terminer l'installation.

INSTALLATION MANUELLE SOUS WINDOWS® 95/98/NT

1. Cliquez sur le bouton DEMARRER.
2. Sélectionnez ensuite EXECUTER.
3. Cliquez sur PARCOURIR... et sélectionnez votre lecteur de CD-ROM.
4. Faites un double clic sur le fichier Setup.exe. Il peut apparaître sur certains systèmes sous la forme Setup, mais l'icône d'un CD est toujours placée devant.
5. Cliquez sur OK.
6. Suivez la procédure indiquée dans la rubrique ci-dessus.

AU COURS DE L'INSTALLATION...

Le programme d'installation trouve le répertoire dans lequel a été installé Soleil de tiberium et installe Missions Hydre dans ce même répertoire.

Remarque : pour pouvoir jouer, Soleil de tiberium doit être installé sur votre machine.

APRES L'INSTALLATION...

Lorsque vous commencez, vous avez la possibilité de jouer à Soleil de tiberium ou à Missions Hydre. Faites votre choix. Le menu principal apparaît ensuite.

Le Vieux Manuel



SOMMAIRE

BILAN DE LA BATAILLE 4

ARSENAL – MISES A JOUR 13

AMELIORATIONS DU JEU 18

L'EQUIPE 21

Le Vieux Manuel

Journal de bord du commandant Michael McNeil
Accès : Red-7-Delta-Delta-9
12 décembre 2030



Il n'y a pas longtemps, j'ai regardé autour de moi et je me suis demandé comment nous en étions arrivés là. Nous continuons notre combat pour survivre à cette folie du tiberium. Les disputes pour se procurer de la nourriture, les guerres pour la suprématie et les mutations incontrôlables connaissent une augmentation que l'on peut qualifier d'exponentielle. Le tiberium était censé améliorer le monde et constituer une ressource illimitée aux propriétés inimaginables. Il représentait notre meilleur espoir pour un avenir nouveau et réjouissant, mais l'avenir n'est pas celui auquel nous avions aspiré. Je me demande à quoi ressemblera la terre dans 50 ans ; je me demande même si nous la reconnaîtrons. Je n'en sais pas plus. Ce dont je suis sûr aujourd'hui, c'est que Kane est mort. C'est un fait, j'ai vu cette lumière maléfique quitter ses yeux. Dommage que les restes de ce corps frétillent toujours et frappent tout ce qui bouge. Le NOD est brisé et de nouveaux joueurs puissants mettent les pieds dans le plat. Je sais que Slavik soigne ses blessures et élabore de nouveaux plans.

Le temps sombre et agité que nous avons eu dernièrement est le reflet de mes pensées. Je ne peux combattre ni la nature, ni cette bête de tiberium qui nous ravage tous. Je peux simplement lever les poings et continuer à me battre contre tous ces doutes qui m'assaillent. Donnez-moi des gardes d'élite du NOD, ceux que je peux manipuler et battre, mais ce fléau lié au tiberium est dur à éradiquer. Il est même difficile de comprendre par où commencer.





Je ne peux que compter sur les chercheurs et médecins qui travaillent sur ce problème. Maintenant que Kane est mort et que nous avons son temple entre nos mains, peut-être pourrions-nous déchiffrer son travail. Nous possédons les pièces d'un puzzle, il nous reste à trouver comment elles s'assemblent. Peut-être le Tacitus pourrait-il nous aider à trouver des réponses. On dit qu'il ne reste plus qu'une semaine avant de plier bagages et quitter cet endroit. Il est trop tôt et je déteste rester assis à attendre et regarder.



Entrée 635 - Slavik, Anton - commandant
Date d'entrée : 17/12/2030
Heure d'entrée : 19h30
Niveau d'accès : Gold-7-Epsilon-Gamma-62866

Brûlez-les tous ! Le NOD a suffisamment de problèmes avec les chacals du GDI qui creusent dans les ruines du temple de Kane, mais maintenant ces « généraux », comme des imbéciles, continuent de se chamailler et de rivaliser pour le pouvoir. Il faut que ces luttes intestines cessent. Le cercle interne est divisé et je dois leur rappeler que même si Kane est mort, ses plans perdurent. Je le leur rappellerai. On aurait pu penser qu'ils le sauraient.

Le Vieux Manuel

Je n'ai pas survécu à la mort à maintes reprises et je n'ai pas été le bras droit de Kane pendant si longtemps pour voir tout s'écrouler autour de nous. Notre manque de communication et l'imprécision de nos informations constituent un sévère handicap : sans CABAAL, nous sommes sourds et aveugles vis-à-vis du reste du monde. Je ne peux pas laisser la colère me distraire de mon but. Le plan de Kane deviendra réalité ; j'y veillerai. Les mesures ont été prises et la machine a été mise en mouvement. Je ne laisserai pas le chaos s'installer dans le clan du NOD comme par le passé. Nous sommes plus forts que cela ; je suis plus fort que cela, mais faisons d'abord ce qu'il faut faire en premier. La journée de demain s'annonce chargée.



Analyse de la faune et de la flore tiberiennes : rapports écologiques et conséquences possibles.

Préparée pour le Symposium de 2030 sur la crise générale liée au tiberium

Par G. Boudreau, docteur en médecine militaire

Le problème en quelques mots

Le tiberium a changé toutes les règles. Nous sommes maintenant certains que cette substance est de nature extra-terrestre, même si nous ne savons toujours pas quels seront les effets de sa présence à long terme sur notre planète. Les travaux du Docteur Moebius sur la nature du tiberium n'ont fait qu'effleurer le problème. Nous savons que le tiberium est en train de transformer notre planète : elle ne pourra bientôt plus supporter la vie humaine, ni, en fait, aucune forme de vie terrestre normale.

Le Vieux Manuel

Des milliers d'espèces de la flore et de la faune, et même notre écosystème, sont sur le point de s'éteindre, ou pire, de se transformer en espèces inconnues. Les lois de l'évolution découvertes par Darwin sont en train de changer. Des mutations et des aberrations se produisent à l'échelle mondiale à une fréquence et à une vitesse qui défient tous nos savoirs. L'élément mystérieux qui nous permet de remonter aux origines de notre crise provient en partie des informations récemment réunies par les forces du GDI et du mystérieux artéfact connu sous le nom de Tacitus. Cet artéfact, utilisé par Kane lors de ses expériences sur le tiberium, révèle peu à peu ses secrets. Notre nouvelle alliance avec le chef des Oubliés, Tratos, nous permet d'obtenir de nouvelles informations fantastiques sur cet artéfact et sur les mystères du tiberium. Nous espérons que des informations encore plus utiles à ce sujet seront bientôt disponibles.

Tiberium

Commençons par le tiberium dont le nom a pour origine la rivière Tiber près de laquelle a été trouvé le premier météore contenant cette substance. Au début, les effets du tiberium ont été considérés comme inoffensifs, mais peu après avoir frappé le sol, le tiberium a commencé à agir comme un filtre pour les minéraux et métaux les plus lourds. Ces formations de cristaux se sont regroupées et sont apparues à la surface où elles ont pu être facilement ramassées et traitées. Malheureusement, la lumière a été faite sur cette terrible vérité : le tiberium est hautement toxique et se répand très rapidement comme une sorte de virus écologique. Seuls les climats extrêmement froids ou secs semblent freiner la progression de ces formations de tiberium sur notre planète. Cela ne signifie pas qu'il ne se développera pas dans ces zones, mais simplement que la rudesse des conditions climatiques semble freiner son expansion. Le tiberium peut prendre plusieurs formes et chacune a sa manière de se répandre sur notre planète.





Les formations vertes sont les cristaux de tiberium les plus répandus et ont évolué de trois façons. Le bombardement de météores est la première méthode d'expansion. Ces météores sont devenus de plus en plus fréquents et nombreux et ont donné naissance à des morceaux de tiberium à l'origine de dégâts collatéraux importants. La deuxième méthode de développement est la suivante : ils modifient le code génétique de la flore à proximité ; celle-ci se transforme en arbres «en pleine floraison» et les fleurs relâchent dans l'air environnant des spores de tiberium. Le modèle final est une simple réplique : avec le temps le moindre morceau de tiberium, même sans arbre en fleurs, se répandra pour consumer de vastes zones.

Les cristaux bleus sont la deuxième, et relativement nouvelle, forme prise par le tiberium. Le tiberium bleu connaît deux phases de croissance. La première est assez semblable à la variété verte, mise à part sa couleur : une croissance cristalline sur le sol. Tout comme le tiberium vert, le bleu extrait les minéraux du sol mais en quantités beaucoup plus grandes. Ces énormes concentrations ont pour conséquence désastreuse de rendre le tiberium bleu très volatile et explosif et de rendre la collecte des cristaux très dangereuse. Le tiberium bleu se reproduit, mais plus lentement que le tiberium vert.

Une découverte récente a permis de mettre à jour une nouvelle forme de tiberium bleu. Ce tiberium bleu semble former des structures cristallines beaucoup plus grosses qui dominent le paysage et qui sont beaucoup plus dangereuses que le tiberium vert. Ces structures sont très instables, prêtes à exploser et à répandre leurs stocks de cristaux sur toute la zone environnante. Des troupes entières ont été décimées suite à une réaction en chaîne. Nous ne connaissons pas la fonction exacte de ces monolithes bleus mais ils peuvent servir à la distribution du tiberium.





La troisième forme connue de tiberium est un fléau pour les mers et se répand à la surface de la planète depuis des décennies. Nous avons noté en mer la présence de tiberium bleu et vert ainsi que celle d'une nouvelle forme de colonies d'algues qui flottent à la surface de presque tous les océans. De nature très toxique, ces colonies restent attachées au plancher de la mer rendant son mouvement quasiment impossible. Cette forme modifiée du tiberium ne semble pas avoir les aspects bénéfiques des formes terrestres (c'est-à-dire l'extraction d'éléments utiles). Ces colonies tendent malheureusement à se développer dans nos rivières. Ce processus constitue une menace pour nos réserves d'eau potable et si nous ne pouvons stopper cette expansion, cela pourrait aller plus vite que nous le pensons.

Le «Viscéroïde»

Les Viscéroïdes sont les premières créatures mutantes qui sont apparues, beaucoup ont été remarquées au cours de la première guerre du tiberium. Les spécimens originaux sont faibles, ce sont des créatures sphériques qui peuvent lâcher des petits nuages toxiques de gaz de tiberium. Les formes les plus récentes sont une réunion de protoplasmes pré-sensibles. Alors que les plus petites versions de Viscéroïdes sont relativement inoffensives, les spécimens les plus gros peuvent détruire des villes entières. Utilisant des pseudopodes à allumage rapide pour attaquer leurs proies, ils peuvent absorber une grande quantité d'énergie cinétique, ce qui leur permet de survivre. Le contact avec ces créatures peut être mortel, aussi dangereux qu'un contact avec du tiberium pur.

Le Vieux Manuel

La population viscéroïde a connu une augmentation spectaculaire en raison des niveaux élevés de tiberium qui empoisonnent notre atmosphère. Le gaz de tiberium altère et détruit tous les tissus vivants qui entrent en contact avec lui (que ce soit des animaux ou des végétaux). Si les conséquences d'une exposition limitée à ce gaz peuvent être amoindries, une longue exposition, même avec une protection, entraîne une destruction spontanée de tous les tissus. Ce changement est instantané une fois que les niveaux de saturation des cellules ont atteint un certain point. Les Viscéroïdes les plus petits peuvent devenir beaucoup plus gros et former les spécimens les plus dangereux. Des rapports concernant la reproduction des Viscéroïdes ont été rédigés, mais ils ne s'appuient sur aucune preuve et la plupart des Viscéroïdes semblent être formés par la destruction des tissus terrestres.

En raison de leur lien direct avec le tiberium, les Viscéroïdes semblent utiliser cette substance pour réparer les tissus endommagés et sont impossibles à détruire dans un champ de tiberium. L'utilité des Viscéroïdes vis-à-vis de ce nouvel écosystème n'est pas encore claire.

Le «Monstre de tiberium»

Je préférerais appeler cette créature «Canus Tiberius», mais la nomenclature populaire insiste sur le fait que c'est un monstre, et, rétrospectivement, je crois que c'est juste. En fait, même l'appellation de Canus est fausse, car le monstre n'a de canin que sa forme.

Ce «monstre» est un autre exemple de modification de vie terrestre sous l'effet de l'empoisonnement au tiberium. A la différence des Viscéroïdes qui détruisent et changent la consistance des tissus vivants, le monstre de tiberium est une sorte de forme de vie existante dont l'évolution a été forcée. Le monstre apparaît généralement comme un quadrupède (un peu comme un chien), mais en terme de taille, il ressemble plus à un gros cheval ou à un petit éléphant. Sa peau peut aller du marron-noir au rouge, mais dans la plupart des cas, elle est recouverte par des cristaux de tiberium.

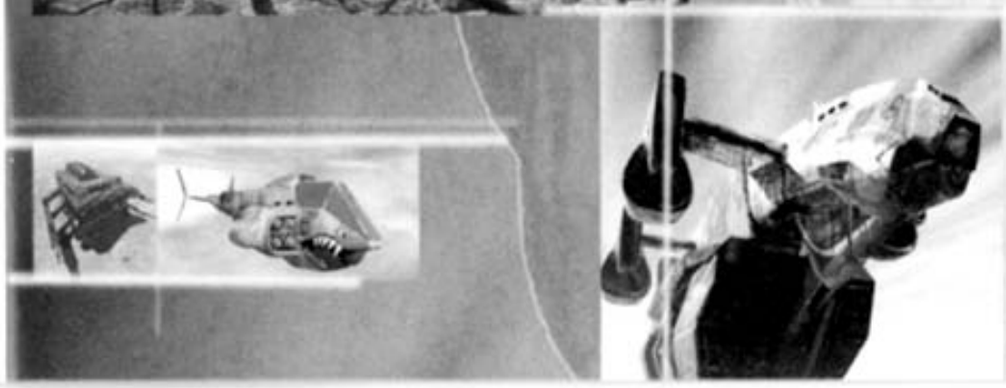
Le Vieux Manuel

Le monstre s'est également adapté à son environnement, il partage avec le Viscéroïde sa capacité à se soigner avec du tiberium et parvient très bien à se camoufler lorsqu'il se terre dans un champ de tiberium. Le monstre a, en outre, la capacité de lancer des tessons de tiberium de son corps avec une force incroyable et est ainsi la cause de blessures et lacérations mais aussi d'un empoisonnement au tiberium.

De manière évidente, le monstre est destiné à être le prédateur de ce nouvel écosystème. Il est incroyablement agressif, bien que d'une intelligence remarquable. Des cas de monstres entraînés (si ce n'est pas domestiqués) pour être utilisés comme des «chiens de garde» par les Oubliés ont été rapportés. On a également vu des spécimens répondant à des actes de gentillesse.

Les veines de tiberium

Les veines sont un nouveau phénomène découvert durant la seconde guerre du tiberium. A l'instar des formes cristallines, les veines de tiberium se répandent mais à une vitesse beaucoup plus alarmante. A la différence du tiberium bleu ou vert, il semble que les veines ne filtrent pas le sol, mais le recouvrent complètement. Les veines ont toujours pour origine une grosse masse centrale pouvant avoir plusieurs apparences, notamment celle d'une «bouche». Des créatures vivantes ont été vues déchirées par les veines et leurs morceaux absorbés par la bouche centrale (c'est la rumeur) et consommés. Celle-ci est animée de vibrations et bénéficie d'énergie cinétique : elle peut tout déchirer à l'aide de pseudopodes formés à partir des veines. Nos unités les plus petites, telles que notre infanterie et nos véhicules légers peuvent généralement passer avant de trop agiter les veines.

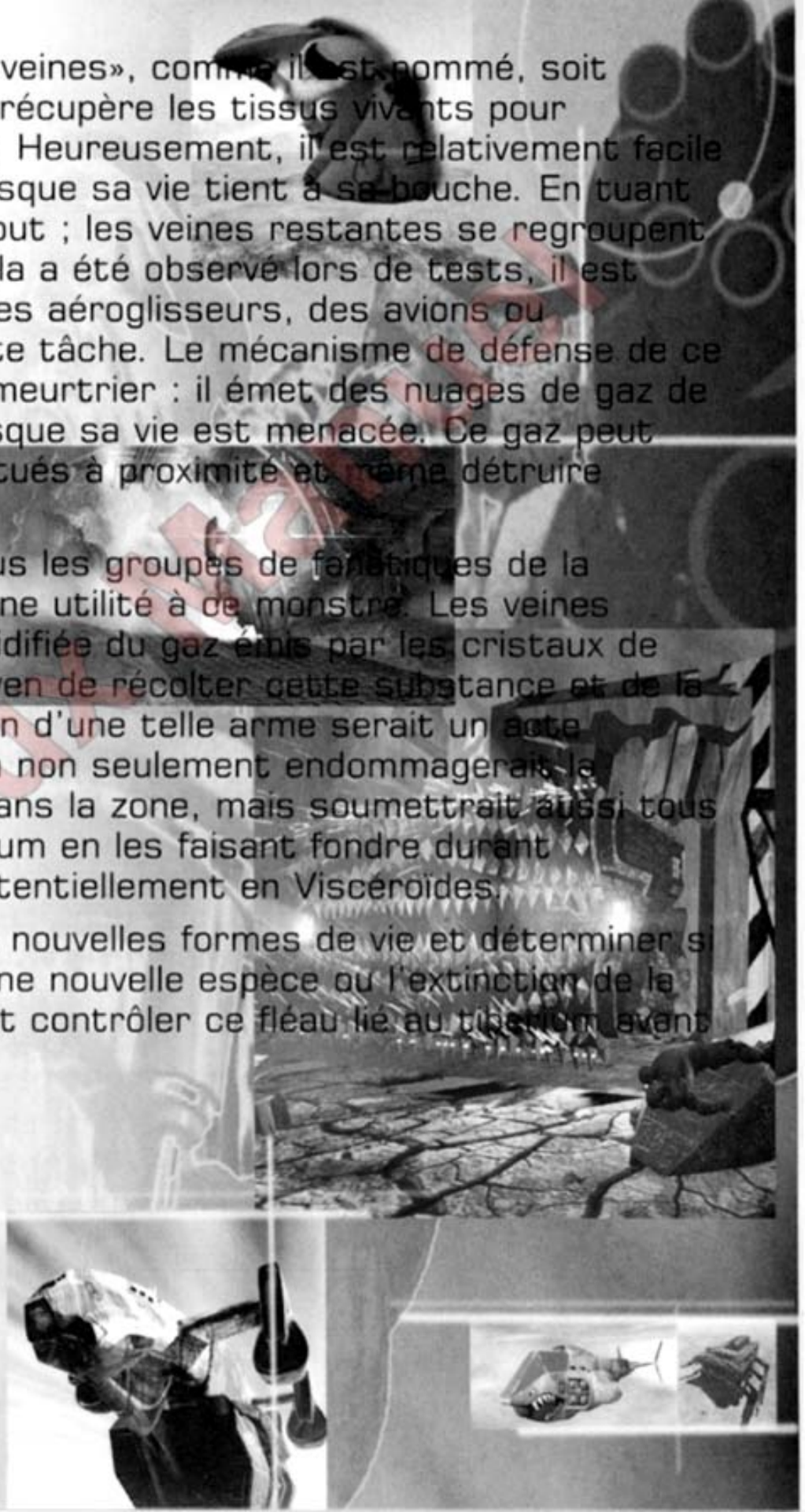


Je soupçonne que le «monstre de veines», comme il est nommé, soit similaire à la dionée terrestre qui récupère les tissus vivants pour augmenter et répandre sa masse. Heureusement, il est relativement facile de faire partir cette créature, puisque sa vie tient à sa bouche. En tuant la masse centrale, on détruit le tout ; les veines restantes se regroupent et meurent lentement. Comme cela a été observé lors de tests, il est recommandé d'utiliser des véhicules aéroglisseurs, des avions ou l'infanterie pour mener à bien cette tâche. Le mécanisme de défense de ce monstre est cependant toujours meurtrier : il émet des nuages de gaz de tiberium fortement concentré lorsque sa vie est menacée. Ce gaz peut endommager tous les véhicules situés à proximité et même détruire l'infanterie.

Notons aussi que comme avec tous les groupes de fanatiques de la dernière heure, le NOD a trouvé une utilité à ce monstre. Les veines semblent contenir une version solidifiée du gaz émis par les cristaux de tiberium. Le NOD a trouvé un moyen de récolter cette substance et de la placer dans des ogives. L'utilisation d'une telle arme serait un acte innommable puisque sa détonation non seulement endommagerait la plupart des matériaux présents dans la zone, mais soumettrait aussi tous les tissus vivants au gaz de tiberium en les faisant fondre durant l'explosion et les transformant potentiellement en Viscéroïdes.

Nous devons examiner toutes ces nouvelles formes de vie et déterminer si nous assistons à la naissance d'une nouvelle espèce ou l'extinction de la nôtre. Nous devons comprendre et contrôler ce fléau lié au tiberium avant qu'il ne consume notre monde.

Le Vieux Manuel



Accès niveau bleu - Uniquement pour consultation

Briefing GDI 26-8/A : les avancées technologiques de la seconde guerre du tiberium

Présentation du premier lieutenant Chandra

La guerre suscite des innovations et il semble que seul un conflit nous permette de développer rapidement notre technologie militaire. Nous avons utilisé de nombreuses ressources et passé de nombreuses heures à analyser les rapports de bataille. Des améliorations ont été apportées et des innovations ont été trouvées. Nous ne prendrons pas de retard dans notre course visant à étouffer l'émergence des ténèbres qui enveloppent notre monde. Ce briefing est une analyse détaillée des dernières innovations du GDI et du NOD. Le NOD étant divisé, nous avons la chance d'obtenir des informations précises et actualisées en provenance des laboratoires de guerre du NOD.

ARSENAL - MISES A JOUR :

INFANTERIE VOLANTE



L'avancée principale réside dans son dispositif de capteurs. Nous avons augmenté la portée des capteurs et leur capacité à localiser en vol les champs de camouflage. Les nouveaux modèles sont plus rapides que les anciens et peuvent détecter depuis les airs des bases ou des unités camouflées. Les progrès du NOD dans la technologie de dissimulation et la perte de nombreux parachutistes ont fait de cette amélioration une nécessité indiscutable.

Le Vieux Manuel

RADAR MOBILE



Avec l'apparition de mines magnétiques dans l'arsenal du GDI (et selon les rumeurs, également du NOD), il s'est avéré nécessaire d'optimiser le radar mobile pour détecter ces mines. Outre la localisation d'unités camouflées et souterraines, le radar mobile peut maintenant détecter la plupart des mines autrement invisibles.

CANON A IMPULSIONS E.M.



Nous avons optimisé tous nos canons à impulsions électromagnétiques pour faire face aux nouveaux armements. L'apparition de la technologie concernant les mines a été à l'origine de ce changement. Un facteur résonance plus élevé a été ajouté à l'explosion qui entraîne une détonation instantanée de toutes les mines présentes dans la zone d'effet, rendant le nettoyage des champs de mines plus rapide et plus efficace. Ce facteur permet également de court-circuiter le système de guidage des unités souterraines en les obligeant à faire surface immédiatement.

NOUVELLES ARMES DU GDI ET DU NOD :

CANON MOBILE A IMPULSIONS E.M.

PORTEE : moyenne (zone d'effet circulaire)



BLINDAGE : léger

ARME : onde à impulsions électromagnétiques

Utilisé par le GDI

Ce canon mobile à impulsions E.M. est une nouveauté dans l'arsenal du GDI. Cette unité légèrement blindée permet d'abattre de petits groupes de véhicules au cours d'une explosion radiale rapide.

Le Vieux Manuel

L'explosion peut mettre hors d'état de marche les véhicules, détruire les mines camouflées et même court-circuiter le système de guidage des unités souterraines. Des sacrifices ont dû être faits, bien sûr : la durée de recharge du condensateur est longue et réduit de manière importante la portée effective en comparaison avec un canon à impulsions électromagnétiques à emplacement fixe.

JUGGERNAUT



PORTEE : longue
BLINDAGE : léger
ARME : canons de 3120 mm
Utilisé par le GDI

L'analyse des rapports de bataille précédents a mis en évidence le fait que les forces du GDI manquaient de puissance de feu efficace à longue portée. En modifiant le système de projection Titan et l'artillerie des navires, nos techniciens ont mis au point une arme extrêmement puissante. Même s'il est lent, le Juggernaut permet des bombardements à longue portée. Il était nécessaire d'ajouter une unité de ce type à notre arsenal qui peut affaiblir relativement facilement les bases les mieux protégées. Le Juggernaut est limité par le fait que sa vitesse de tir est lente et qu'il doit être déployé pour pouvoir tirer. Lorsqu'il n'est pas déployé, il est sans défense. En outre, le fait d'être une arme à longue portée a un autre inconvénient : sa portée minimum effective est limitée. Faites attention à la distance à laquelle vous vous trouvez de la ligne de front avant de déployer cette unité.





CONTROLE DE LA CAPSULE



PORTEE : générale

BLINDAGE : -

ARME : capsules de l'infanterie des vétérans

Utilisé par le GDI

Ce nouvel ajout au centre d'optimisation a finalement été mis au point. Le GDI peut maintenant utiliser ces capsules en combat à grande échelle. A la différence des parachutistes du 20e siècle, ces capsules peuvent envoyer, sur n'importe quel lieu de bataille, rapidement et avec une grande précision des troupes à partir des stations de commandement orbitales. Seuls les membres de l'infanterie des vétérans ont été choisis pour ces frappes décisives. Nous n'envoyons jamais nos troupes lorsqu'elles ne sont pas protégées ; ces capsules sont donc équipées sur l'extérieur d'une arme anti-personnel pour vous aider à nettoyer le chemin lorsque vous déployez vos troupes.

USINE DE GUERRE MOBILE / POIGNE DE NOD



PORTEE : -

BLINDAGE : lourd

ARME : -

Utilisée par le NOD et le GDI

Cette usine de guerre mobile offre un nombre étonnant de nouvelles opportunités. Elle permet de déplacer la production d'une unité à n'importe quel endroit, là où nos forces en ont besoin. Bien que sa production soit lente et coûteuse, cette unité vous permet de suivre les mouvements des lignes de front. Protégez cette unité non armée lorsque vous déplacez vos forces sur le champ de bataille. Notre site de production a travaillé dur et rapidement pour la mettre au point. Des rapports récents indiquent cependant que les forces du NOD sont en train de reproduire un véhicule similaire, appelé la «Poigne de NOD».

Le vieux Rôdeur

MINES MAGNETIQUES



PORTEE : courte

BLINDAGE : aucun

ARME : spéciale

Utilisées par le GDI & le NOD

La mine magnétique a été développée comme une méthode alternative pour la détection des bases du NOD et a été utilisée par nos équipes lors des opérations de couverture. Lorsqu'elle est déployée, la mine s'enterre elle-même et attend le passage d'un véhicule avant de s'attacher à lui. Afin d'être activé, cet engin nécessite une masse plus grosse qu'un homme. La mine a deux effets : elle perturbe le système électrique du véhicule et le force à rouler au pas. Elle contient en outre un capteur/une caméra hautement sophistiqué(e) qui permet d'avoir des données sur le terrain et de les transmettre au radar. Vous verrez exactement ce que voit l'unité. La mine s'attache grâce à une soudure par points et ne peut être enlevée que grâce à une unité de réparation automatique ou l'équivalent. Des rumeurs circulent selon lesquelles le NOD s'est également procuré cette technologie.

GENERATEUR FURTIF MOBILE



PORTEE : moyenne (zone d'effet circulaire)

BLINDAGE : léger

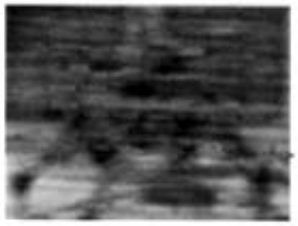
ARME : champ de camouflage

Utilisé par le NOD

Les informations concernant cette unité sont incomplètes et seule une personne a pu la voir à ce jour. Cette unité est la version mobile du générateur furtif du NOD. Heureusement, les premiers rapports indiquent qu'elle doit être entièrement déployée pour pouvoir fonctionner (lorsqu'elle est utilisée à grande échelle, le mouvement semble interférer avec les champs furtifs). Cette unité a une zone d'effet plus petite que son équivalent fixe.

Le vieux Manuel

FAUCHEUR



PORTEE : moyenne/courte

BLINDAGE : léger

ARME : lance-missiles multiple et lance-filets anti-personnel

Utilisé par le NOD

L'existence de cette unité du NOD n'est qu'une rumeur bien qu'elle soit un point récurrent des commérages. Le faucheur apparaît comme un torse de cyborg attaché à une base se déplaçant sur tous les terrains. D'après les premiers rapports, il semble équipé de lance-missiles à fragmentation (identique au lance-missiles encore plus puissant du NOD) et d'un lance-filets anti-personnel. Seules des photos de reconnaissance floues de cette unité existent (la plupart pense que ces photos sont des faux ou de nouvelles formes de vie engendrées par le tiberium).

Ajout sur les unités :

Des rumeurs circulent sur d'autres inventions du NOD qui n'ont jamais été produites dans leur totalité. Aujourd'hui, Kane est mort, les forces restantes du NOD sont en plein chaos et je doute qu'elles voient le jour. Continuez à consulter notre service de renseignements pour obtenir des informations de dernière minute.

AMELIORATIONS DU JEU

Nouvelle attribution des touches

Nous avons apporté des modifications à Missions Hydre pour que la sélection de types d'unités spécifiques soit plus facile. Pour sélectionner toutes les unités d'un même type, sélectionnez d'abord une unité et appuyez sur la touche correspondante. Toutes les unités de ce type apparaissant à l'écran sont sélectionnées. Vous pouvez assigner cette touche à partir du menu des options du clavier, catégorie Sélection, commande Sélectionner unité identique.

Le vieux Manuel

Générateur de carte aléatoire



Le générateur s'est enrichi de nouvelles caractéristiques destinées à ajouter des possibilités aux parties en mode multijoueur.

Nouvel environnement : INFECTE

Cet environnement représente le paysage dévasté par l'empoisonnement dû au tiberium. Il comprend les nouveaux paysages et la nouvelle flore qui se trouvent dans les missions solo de Missions Hydre.

Curseur actualisé : CHAMPS DE TIBERIUM

Le générateur de cartes aléatoire ajoute maintenant à vos champs de tiberium des arbres en floraison chargés de tiberium vert et bleu. Cela vous permet de réunir des ressources de manière plus stratégique et de faire des parties plus longues sur des cartes aléatoires.

Nouveau curseur : VEINES

Cette option ajoute les monstres de veines à une carte aléatoire. Vous pouvez ajouter jusqu'à cinq veines sur votre carte, mais attention, elles se répandent rapidement.

Nouveaux boutons : TEMPETES, TRANSITION, FORMES DE VIE

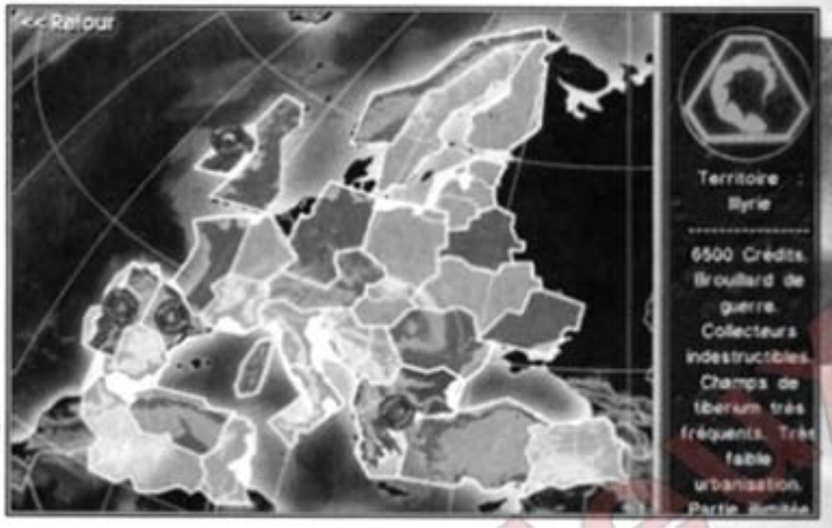
Tempêtes : si vous sélectionnez ce bouton, des tempêtes d'ions se produiront sur votre carte à intervalles irréguliers.

Transition : si vous sélectionnez ce bouton, les transitions entre le jour et la nuit se produiront sur votre carte à partir de l'heure que vous avez sélectionnée dans le menu déroulant concernant le moment de la journée.

Jeux Manuel

Formes de vie : vous placez une quantité aléatoire de formes de vie tiberiennes sur votre carte (des grands et petits Viscéroïdes aux flotteurs au tiberium).

Remarque : les cartes créées avec le générateur de cartes aléatoire mis à jour de Missions Hydre ne pourront pas fonctionner avec la version précédente de Soleil de tiberium sans Missions Hydre.



NOUVELLE CARACTERISTIQUE DE JEU : DOMINATION DU MONDE ! (Internet)

Cette nouvelle caractéristique donne une envergure beaucoup plus grande à la bataille entre le NOD et le GDI. Les joueurs issus de ces deux clans s'affrontent dans un combat en mode multijoueur dont l'objectif est le contrôle du monde. Les joueurs se battent sur plusieurs territoires dans des conditions prédéfinies pour chaque territoire. A la fin de la journée, le résultat de chaque bataille dans chaque territoire permet de déterminer le clan qui contrôle ce territoire.

Les lignes de front avancent ou reculent en fonction. Lorsque les lignes de front se déplacent, de nouveaux territoires sont disputés. Au fil du temps, un clan gagne le contrôle et exerce des droits sur ses factions.

Après avoir navigué à travers quelques menus d'options, vous accédez à la carte de la bataille en cours (voir l'image ci-dessus). Sur cette carte, vous pouvez voir les territoires contrôlés par le NOD (en rouge), les territoires contrôlés par le GDI (dorés) et les territoires disputés (hachurés). Vous pouvez choisir de combattre sur n'importe quel territoire disputé. Chaque territoire a été établi pour offrir une grande variété de parties multijoueurs.

Lorsque vous placez le curseur sur un territoire disputé, une liste des conditions de bataille définies pour cette carte s'affiche. Par exemple, le niveau technique peut être baissé et vous pouvez commencer avec moins d'argent. Certains territoires sont plus difficiles à prendre que d'autres, il vaut donc mieux consulter ces informations avant d'entrer dans la partie. Si vous placez le curseur sur un territoire NOD ou GDI, des statistiques apparaissent sur ce territoire : population, PNB, les niveaux de menace vous indiquent comment le reste du monde parvient à survivre.

Ceci est juste un aperçu de ce que vous pouvez faire avec ce mode de jeu. Veuillez vous reporter au fichier d'aide HELP.HTM pour obtenir de plus amples informations à ce sujet. Ce fichier se trouve dans le répertoire HTML sur le CD de Missions Hydre.

L'EQUIPE

Producteur exécutif : Brett W. Sperry

Producteur : Rade Stojsavljevic

Producteur associé : Joseph Selinske

Direction technique : Steve Wetherill

Programmation principale : Denzil E. Long

Programmation : Steve Clinard, Joe Howes, Gavin Snyder

Programmation complémentaire : Joe Bostic, Steve Tall, Bret Ambrose, Maria Del Mar McCready Legg

Conception principale : Patrick Pannullo, Adam Isgreen

Conception : John Archer, Michael Lightner, Joe Gernert, Lloyd Bell

Infographie 3D principale : Eric Gooch

Infographie principale : Joseph B. Hewitt IV, Matt Hansel

Infographie 3D : Kevin "Q" Quattro, Jim May, Chuck Carter, Terrence Walker, Matt Hansel, Dan Lyons, Koji Kuramura

Graphismes : Ferby Miguel

Graphismes complémentaires : Alan Blouin, Ken Raschko

Infographie conceptuelle : T.J. Frame, Val Mayerik, Matt Hansel

Compression des graphismes : Tim Fritz

Direction audio : Paul S. Mudra

Bande son originale : Frank Klepacki

Conception du son : Dwight K. Okahara Paul S. Mudra

Gestion du contrôle qualité : Glenn Sperry, Mike Meischeid

Responsable du contrôle qualité : Shane Dietrich

Assistant principal du contrôle qualité : Chris Blevens

Saisie des données : Rhoda Anderson

Technicien du contrôle qualité : Troy Leonard

Testeurs contrôle qualité : D'andre Campbell, Mike Smith, Steve Shockey, Jon Hall, Levi Luke, DeMarlo Lewis, Steve Laity, Randy Stafford, Chad Fletcher, Paul Winegardner, Alex Colom, Richard Rasmussen, Jason Campbell, Clint Autrey, Jason Primas, Justin Bloom, Michael Chatterton, Beau Hopkins, Bill Baca, Ryan Vervack

Conception de l'emballage : Victoria Hart, Mahoney Design

Rédaction du manuel : Patrick Pannullo, Joseph Selinske, David Lamoreaux

Marketing : Laura Miele, Lincoln Hershberger, Aaron Cohen, Chris Rubyor, Victoria Hart, Ted Morris

Gestion de la localisation : Paul S. Mudra

Gestion de projet localisation Europe : Sonia "Sam" Yazmadjian

Le vieux Manuel

Gestion audio Europe : David Lapp

Adaptation française : Christine Jean (responsable), Stéphane Radoux, Nathalie Duret, Phuong Tran-Mai

Test de localisation : Lionel Berrodier

Studio d'enregistrement : Le Lotus Rose (Paris)

Adaptation allemande : Michaela Bartelt, Bettina Bachon, Claudia Stevens, Robert Böck, Rolf D. Busch

Studio d'enregistrement : Studio Fröhling (Düsseldorf)

Voix : John Archer, Andre Arsenault, Mike Bell, Alan Blouin, Aaron Cohen, Richard Donnelly, Gary Freeman, Melissa Gamez, Joseph B. Hewitt IV, Joe Howes, Frank Klepacki, Michael Legg, Mike Lightner, Colin McLaughlin, Patrick Pannullo, Kevin "Q" Quattro, Joseph Selinske, David Yee

Voix françaises : Olivier Angèle, Jacques Albaret, Michel Barbey, Michel Castelain, Tony Joudrier, Frédéric Cerdal, Marianne Leroux, Françoise Cadol, Patrick Bethune

DISTRIBUTION MISSIONS HYDRE

Tratos : Patrick Bauchau

Général Slavik : Frank Zagarino

Général Cortez : Efrain Figueroa

Docteur Boudreau : Linnea Pyne

Technicien de laboratoire : Tina Le

Général Marzaq : Nicholas Worth

Général 1 du NOD : Tom Wyner

Général 2 du NOD : Steven Wollenberg

Général 3 du NOD : Michael Hegedus

Officiers de contrôle des commandes : John Branch, McKenzie Woodcock

Techniciens de contrôle des commandes : Chris Nation, Troy Mclaughlin, Heather Nickens, Anna Chudora

Lieutenant du NOD : Jeff Soskin, Anthony Clay

Kane : Joe Kucan

Double d'Umaagon : Veronica Becerra

Voix de Cabal : Milton James

Voix d'Eva : Jessica Straus

Voix de Chandra : Kris Iyer

EQUIPE DE TOURNAGE DE MISSIONS HYDRE

Production : Donny Miele

Direction : Joseph D. Kucan

Scénario : Patrick Barry, Paul Robinson, Adam Isgreen

Direction de la photographie : Kurt Rauf

Edition : Curt Weintraub

Effets visuels : Kevin Becquet

Opérateur final : Bob Kurtez

Production du son : Paul S. Mudra, Dwight Okahara

Direction de la distribution : Marilee Lear, CSA

Effets de maquillage : Ron Wild

1er assistant de direction : Eddie Ficket

2e assistant de direction : Frank Carillo

Coordination de la production : Nicci Freeman

Electricité : Mike Roach

Machiniste : Jerremy Settles

Menuiserie : Bobby Joyce

Coiffure : Allison Bonono

Maquillage : Nicole Frank

Costumes : Tracy Bohl

Fabrication des costumes : Sandy Wyndom

Supervision du script : Mark Thomas

1er assistant production : Jason Campbell

2e assistant production : Levi Luke

Perchiste : Richard Rasmussen

Storyboard : Steven Debonrepos

Lecture : Finley Bolton

Coordination des cascades : Greg Anderson

Cascades : Troy Mclaughlin, Stephine Costello, Todd Lester

Opérateurs Fizmō : Dwight K. Okahara, Adam Isgreen

Nous remercions particulièrement : Fizmō 2000

Le vieux Manuel

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE. CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS. CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

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

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

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

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

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

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

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

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

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel



WWF08902883M