

1. CONFLICT ZONE Demo V1.0

2. Recommandations matérielles

2.1 Configuration minimum nécessaire

- Système d'exploitation Windows ® 95/98/ Millenium Edition / 2000
- Processeur Intel ® pentium II ® 300 Mhz ou équivalent
- 64Mo de RAM
- 200 Mo d'espace libre sur le disque dur (pour la démo)
- Lecteur de CD-ROM 4X (sauf si téléchargement)
- Carte vidéo accélératrice 3D de 8Mo AGP compatible Direct 3D ™ à 100% (type Nvidia TnT) ou 16Mo PCI compatibles Direct 3D ™ à 100%.
- Carte son compatible DirectSound ™, 8bits, 16bits, 32 bits ou compatible Sound Blaster ® à 100%
- Souris compatible Microsoft ® à 100%
- DirectX ™ 8.0 ou version plus récente
- DirectX Media ™ 6.1 ou version plus récente

• Configuration recommandée

- Système d'exploitation Windows ® 98 SE
- Processeur Intel ® Pentium III ® 500 Mhz ou équivalent
- 128Mo de RAM
- 200Mo d'espace libre sur le disque dur (pour la démo)
- Lecteur de CD-ROM 4X (sauf si téléchargement)
- Carte vidéo accélératrice 3D de 32Mo compatible Direct 3D ™ à 100% (type Nvidia G-Force)
- Carte son compatible DirectSound ™, 8bits, 16bits, 32 bits ou compatible Sound Blaster ® à 100%
- Souris compatible Microsoft ® à 100%
- DirectX ™ 8.0 ou version plus récente
- DirectX Media ™ 6.1 ou version plus récente

• Pour une performance optimale

- Système d'exploitation Windows ® 98 SE
- Processeur Intel ® Pentium III ® 733 Mhz ou équivalent
- 128Mo de mémoire RAM
- 200Mo d'espace libre sur le disque dur (pour la démo)
- Lecteur de CD-ROM 4x (sauf si téléchargement)
- Carte vidéo accélératrice 3D de 32Mo compatible Direct 3D ™ à 100% (type Nvidia G-Force)
- Carte son compatible DirectSound ™, 8bits, 16bits, 32 bits ou compatible Sound Blaster ® à 100%

- Souris à molette 3 boutons compatible Microsoft ® à 100%
- Direct X™ 8.0 ou version plus récente
- DirectX Media™ 6.1 ou version plus récente

- **Installation**

Double-cliquez sur CZDemo.exe, et suivez les instructions qui s'afficheront à l'écran. Par défaut la démo s'installe dans C:\Conflict Zone Demo, mais vous pouvez changer de répertoire si vous le désirez.

3. **Jouer à la démo de Conflict Zone**

Double-cliquez sur Conflict Zone Demo.exe pour lancer la démo.

Après les logos et la cinématique d'intro, vous arrivez au menu principal où plusieurs choix vous sont proposés. Les fonctionnalités grisées ne sont pas accessibles dans la démo.

Pour passer les cinématiques, appuyez sur [ESPACE] ou [ESC].

3.1 **Continuer une partie ('LOAD')**

Vous permet de reprendre une partie sauvegardée précédemment.

La liste de toutes les parties sauvegardées apparaît à l'écran. Sélectionnez (avec le curseur de votre souris) une des parties sauvegardées, puis validez votre choix en appuyant sur [entrée] ou en cliquant sur 'LOAD'.

3.2 **Jouer une mission ('REPLAY')**

Vous permet d'afficher la liste des missions proposées dans la démo. Trois missions de la campagne ICP sont proposées dans la démo. Il est possible de rejouer ces missions dans n'importe quel niveau de difficulté. Quand vous avez choisi la mission que vous souhaitez jouer, validez votre choix en cliquant sur 'LAUNCH'.

3.3 **Options**

Le menu des options vous donne le choix entre 4 sous-menus.

3.3.1 **Profils de joueurs ('PLAYER')**

Vous pouvez créer plusieurs profils d'utilisateur si vous êtes plusieurs joueurs à Conflict Zone sur le même ordinateur.

Cliquez sur l'emplacement d'un profil libre ou existant dans la liste de sélection, puis cliquez sur 'CREATE'. Le nom de votre ordinateur vous est proposé par défaut. Vous pouvez saisir un autre nom au clavier. Validez en appuyant sur [entrée].

Cliquez sur l'emplacement d'un profil existant puis sur 'DELETE' pour effacer ce profil.

Cliquez directement sur un profil existant pour le sélectionner, et cliquez sur 'BACK' pour valider votre choix.

3.3.2 **Préférences de jeu ('PREFERENCES')**

Plusieurs options du jeu sont modifiables depuis ce menu.

Vitesse de jeu ('GAME SPEED') : modifie la vitesse d'écoulement du temps dans le jeu.

Vitesse de défilement ('SCROLLING SPEED') : modifie la vitesse de déplacement des caméras.

Sensibilité souris ('MOUSE SENSITIVITY') : modifie la vitesse de rotation de la caméra.

Feedbacks : modifie la quantité de feedbacks écrits et parlés rendus au joueur par l'interface et les unités. Peut éventuellement être placée à zéro si on ne veut aucun feedback.

Sous-titres ('SUBTITLES') : détermine si des sous-titres doivent être affichés à chaque fois qu'un personnage s'adresse au joueur dans le jeu.

Secousses camera ('SHAKECAM') : détermine si des secousses doivent être ressenties quand la caméra est proche d'explosions sur le terrain.

Vidéos des médias ('TV REPORT VIDEOS') : détermine si des vidéos (journaux télévisés indépendants ou de propagande) doivent être jouées en complément des feedbacks médias.

Cliquez sur 'KEYBOARD CONFIG' pour accéder au menu de réglages des raccourcis clavier.

Configuration clavier

Le menu de configuration des touches vous permet de modifier un certain nombre de raccourcis clavier utilisés dans Conflict Zone.

2 configurations des touches sont accessibles : la configuration par défaut ('DEFAULT'), et une configuration personnalisée ('CUSTOM'). La configuration par défaut n'est pas modifiable.

Pour modifier une attribution, sélectionnez 'CUSTOM', cliquez sur la touche à changer, puis sur 'ASSIGN', puis tapez la nouvelle touche choisie.

3.3.3 **Options graphiques** ('DISPLAY')

Configuration : Les configurations 'Low', 'Medium' et 'Max' sont prédéfinies, et ne peuvent être changées. La configuration personnalisée ('Custom') vous permet de changer tous les paramètres individuellement, à votre convenance.

Résolution ('VIDEO MODE') : vous permet de choisir la résolution vidéo (de 640x480 à 1600x1200, en fonction de votre carte vidéo) et la palette d'affichage (16 ou 32 bits).

Détails graphiques : modifiez ce paramètre pour adapter la qualité du rendu des objets à la puissance de votre ordinateur.

Distance de vision : modifiez ce paramètre pour adapter la profondeur du champ de vision à la puissance de votre ordinateur.

Quantité d'arbres ('TREES') : modifiez ce paramètre pour adapter la quantité d'arbres affichés à la puissance de votre ordinateur.

Cliquez sur 'SAVE' pour valider vos choix et revenir au menu précédent, ou sur 'BACK' pour revenir au menu précédent sans toucher aux réglages actuels.

Options avancées

Cliquez sur 'ADVANCED' pour accéder au panneau des options avancées. Les options avancées sont des options d'affichage et peuvent être activées ou désactivées individuellement : nuages, effets atmosphériques, effets pyrotechniques, effets de lentille ('LENS FLARE'), traces au sol ('TRAILS'), dommages apparents. Vous pouvez désactiver certaines options pour accroître la fluidité du jeu.

3.3.4 **Options sonores** ('SOUND')

Déplacez les curseurs pour régler à votre convenance le volume des bruitages, des voix et des musiques. Si un volume est réglé sur 0%, les sons correspondants sont désactivés.

Cliquez sur la case '3D SOUND' pour activer ou désactiver la fonction de positionnement spatial du son.

Enfin cliquez sur 'OK' pour valider vos réglages, ou 'CANCEL' pour revenir au menu des options.

4. Interface de commandement

4.1 Contrôler la caméra

4.1.1 Déplacement et orientation

4.1.2 Vue libre - (F4) -

Par défaut, le mode de visualisation est complètement libre. Si vous changez de mode, vous pourrez y revenir à tout moment, en appuyant sur la touche F4.

Utilisez les flèches de direction pour déplacer votre camera vers l'avant, l'arrière, la droite ou la gauche. Vous pouvez appuyer simultanément sur une touche de déplacement latéral et une touche de déplacement en profondeur pour provoquer un mouvement en diagonale.

Déplacez le curseur de la souris vers le bord gauche ou droit de l'écran pour orienter votre camera vers la gauche ou la droite.

Déplacez le curseur de la souris vers le bord haut ou bas de l'écran pour modifier l'inclinaison de votre camera. Vous pourrez ainsi passer à votre guise d'une vue plongeante du champ de bataille, à une vue rasante vous permettant de regarder jusqu'à l'horizon.

En plus du mode libre, trois autres modes de visualisation et de navigation sont disponibles. Il est possible d'en changer à tout moment.

4.1.3 Vue classique - (F2) - 'Satellite view'

Le mode "vue classique" s'obtient en appuyant sur F2. Dans ce mode, la vue est plongeante, et ne peut être modifiée qu'en altitude. L'orientation de la caméra est fixe. Les flèches de direction servent à se déplacer latéralement et en profondeur. Déplacer le curseur sur un bord de l'écran provoque également un déplacement latéral ou en profondeur, en fonction du bord visé.

4.1.4 Vue intermédiaire - (F3) - 'Combat View'

Le mode "vue intermédiaire" s'obtient en appuyant sur F3. La vue dans ce mode est en perspective, et on peut changer l'altitude et l'inclinaison de la camera. En revanche il n'est pas possible de modifier l'orientation de la camera. Comme dans le mode classique, déplacer le curseur sur les bords de l'écran provoque un déplacement latéral ou en profondeur vers ce côté.

4.1.5 Vue focalisée - (F5) - 'Drone view'

Le mode "vue focalisée" s'obtient en appuyant sur F5. La vue dans ce mode est tout à fait similaire à celle de la vue libre. Seul le système de rotation de la caméra diffère. Au lieu de tourner sur son axe, la caméra tourne autour du centre de la scène. L'objectif de cette vue est de focaliser la caméra sur l'action.

4.1.6 Niveaux de zoom

Vous pouvez utiliser les touches [PageUp] et [PageDown] pour modifier l'altitude de votre camera, c'est à dire pour zoomer et dézoomer). Vous pourrez ainsi choisir d'avoir une vue d'ensemble du conflit ou au contraire un gros plan sur n'importe quelle situation. Si votre souris est équipée d'une molette, vous pouvez également vous servir de celle-ci pour zoomer ou dézoomer. Un clic sur la molette vous permet de braquer la caméra sur les unités sélectionnées.

4.1.7 Minimap radar

En haut à droite de l'écran se trouve un radar, qui montre l'étendue de la zone couverte par le dispositif de visualisation et commandement. Un trapèze bleu représente votre champ de vision actuel. Si vous modifiez le réglage de la camera, le trapèze s'ajustera immédiatement. Vous pouvez vous servir de ce radar pour vous déplacer instantanément à n'importe quel point du terrain : positionnez votre curseur de souris à l'intérieur du radar, et celui-ci double de taille pour vous permettre de mieux distinguer la zone. Cliquez ensuite avec le bouton gauche de votre souris à l'intérieur du radar sur le point de destination choisi, et vous y serez téléporté. Vous pouvez aussi cliquer dans le radar, toujours avec le bouton gauche, puis déplacer votre souris à l'intérieur du radar mais sans relâcher le bouton, pour vous déplacer rapidement sur le terrain. Gagner ainsi du temps peut s'avérer crucial en temps de guerre !

4.1.8 La carte stratégique

Sorte de super-minimap radar, elle remplace celle-ci quand on appuie sur [TAB]. Elle occupe le trois-quarts de l'écran et montre, en plus gros et en plus détaillé, exactement ce que montre la minimap radar. De plus, elle montre sous la forme de curseurs et flèches colorées les actions et mouvements des troupes. Ce qui est vrai pour les propres troupes du joueur l'est également pour les ennemis dont on aurait infiltré un radar ou le centre de commandement à l'aide d'un espion. Sur la droite, une légende indique de quel camp sont les unités de telle et telle couleur. Les unités sont représentées par des triangles colorés orientés. Les unités sélectionnées clignotent afin d'être plus facilement repérés. Une pression sur [TAB] fait disparaître la carte stratégique.

4.2 Les ressources

L'argent, c'est le nerf de la guerre, mais il n'y a pas que l'argent qui compte dans Conflict Zone. Pour mener à bien votre tâche vous devrez contrôler le niveau de 3 ressources différentes : les points de commandement, la popularité, et l'énergie. Le panneau de ressources en haut à gauche de l'écran vous donne un accès instantané à vos ressources.

4.2.1 Les points de commandement (\$)

Pour construire des bâtiments et des troupes, vous avez besoin de ressources : les points de commandement vous seront utiles pour construire des bâtiments, équiper des troupes et assembler des véhicules de combat. Ces points de commandement vous sont attribués continuellement par votre haut commandement, pour chaque base que vous posséderez. Si vous jouez pour l'ICP, des primes vous seront également attribuées si vous parvenez à sauver des civils. Mais il vous faudra pour cela créer un camp de réfugiés, et aller chercher les civils dans les villages avec un hélicoptère de transport.

4.2.2 La popularité (PP)

Le score de popularité, exprimé en pourcentage, reflète le niveau de confiance que le haut commandement vous porte. Pour acheter chaque bâtiment ou unité, vous devez posséder un score de popularité minimal (spécifique à chaque unité). Si votre popularité est insuffisante, l'icône du bâtiment ou de l'unité désirée sera grisée, et vous ne pourrez pas l'acheter. Il est donc particulièrement important que vous mainteniez votre popularité suffisamment haute.

Le score de popularité est directement lié à votre manière de conduire les opérations. Si vous respectez la doctrine de votre camp, votre popularité augmentera. En revanche si vous ne la respectez pas, votre popularité chutera.

Par exemple si vous jouez pour l'ICP, votre rôle ne sera pas purement militaire. Vous aurez aussi comme tâche de récupérer un maximum de civils et les mettre à l'abri dans des camps de réfugiés. Chaque civil sauvé vous rapportera un point de popularité. Mais si vous vous battez dans un village et tuez des civils par inadvertance (dommage collatéraux), vous subirez une perte sévère de points de popularité. Les médias sont à l'affût et aucune erreur ne vous sera pardonnée.

Si vous jouez pour le Ghost (non accessible dans cette démo), votre haut commandement vous demandera des résultats, c'est à dire de vous montrer efficace dans la conduite des batailles. Si vous perdez trop d'unités au combat, votre popularité chutera. Il vous faudra alors infliger à votre ennemi de lourdes pertes pour redorer votre blason.

4.2.3 L'énergie

Le score d'énergie n'est affiché que si un bâtiment est sélectionné. Le score affiché (pourcentage) correspond au ratio d'énergie (énergie produite / énergie consommée) de la base dont dépend le bâtiment sélectionné. Ce score peut très bien être supérieur à 100%.

La plupart des bâtiments que vous construirez consomment de l'énergie. Vous devrez donc construire suffisamment de générateurs pour alimenter convenablement chacune de vos bases. Si tel n'est pas le cas (c'est à dire si le ratio d'énergie se trouve inférieur à 100%), votre base est sous-alimentée, vos défenses automatiques ne fonctionnent plus, et les éventuels bonus pour la vitesse de construction sont désactivés. Dès qu'une de vos bases devient sous-alimentée, vous êtes prévenu par un message sonore.

Il suffit de construire des générateurs supplémentaires pour ramener le ratio d'énergie à 100%, et annuler les effets de la sous-alimentation. Dès que vous repassez la barre des 100%, un message sonore vous l'indique et votre base redevient instantanément opérationnelle.

4.3 Etablir une base

Pour établir une base, déplacez au moins une de vos unités jusqu'à une zone de terrain composée de bandes plus sombres. Ce sont ces bandes qui matérialisent les emplacements où une base peut être déployée.

Pour commencer le développement d'une base, vous devez en posséder le contrôle. Pour cela, vous devez poster au moins un de vos hommes sur l'emplacement de la base. Parmi les ordres disponibles pour vos hommes postés à cet endroit, il y a l'ordre " coloniser ". Cliquez dessus avec le bouton gauche pour faire apparaître, collé au curseur, la silhouette de votre bâtiment de base, le centre de commandement. Puis cliquez, toujours avec le bouton gauche, sur l'un des emplacements valides pour poser votre bâtiment. Dès que c'est fait, une barre de progression vous indique au bout de combien de temps votre construction sera terminée. Un hélicoptère viendra à ce moment là pour apporter les matériaux nécessaires à l'assemblage final du bâtiment. Notez que le fait de poser un bâtiment a un coût en points de commandement. Ceux-ci sont débités dès la commande du bâtiment.

Pour coloniser une base supplémentaire, et y installer un avant-poste, vous devez posséder sur votre base un radar fixe, et avoir un score de popularité au moins égal à 45%.

4.3.1 Construire des bâtiments

Une fois que votre centre de commandement est terminé, vous commencez à gagner régulièrement des points de commandement, qui vous permettront d'acheter d'autres bâtiments et unités. Sélectionnez votre centre de commandement pour faire apparaître la liste des bâtiments qu'il permet de construire : au début, seul le générateur est disponible. Cliquez sur l'icône du générateur, puis désignez un emplacement valide sur votre base : le générateur va se créer. Quand celui-ci sera terminé, il vous donnera accès à de nouveaux bâtiments. Sélectionnez de nouveau le centre de commandement : vous pouvez à présent créer le baraquement et l'usine de véhicule. Ces deux bâtiments vous permettent respectivement d'équiper des fantassins et d'assembler des véhicules. Ils vous permettent également d'accéder à d'autres bâtiments.

Vous avez également accès au camp de réfugiés. Quand un camp est créé, il est fourni avec un hélicoptère qui vous permettra d'aller secourir des civils dans les villages. Les civils monteront automatiquement dans votre hélicoptère, et quand celui-ci sera plein, dirigez le vers le camp pour que les civils y soient mis à l'abri. Cela vous donnera une prime, proportionnelle au nombre de civils sauvés.

4.3.2 Assembler des véhicules et équiper des soldats

Pour assembler des véhicules ou équiper des soldats, sélectionnez un de vos bâtiments de production, ou votre centre de commandement. Une liste d'icônes d'unités apparaît : ce sont toutes les unités accessibles depuis le bâtiment sélectionné.

Cliquez avec le bouton gauche sur l'icône d'un type d'unité pour en commander un exemplaire. Un chiffre "un" apparaît sur l'icône et une barre indiquant la progression de la commande apparaît au niveau du bâtiment de production. Une fois la barre de progression terminée, l'unité créée sort du bâtiment. Si vous cliquez plusieurs fois sur la même icône, plusieurs unités seront commandées d'un coup et arriveront progressivement. Le chiffre sur l'icône indique combien d'exemplaires sont commandés.

Le fait de passer par le centre de commandement permet de dispatcher automatiquement les commandes entre tous les bâtiments de production disponibles.

Les icônes grisées correspondent aux unités provisoirement inaccessibles en raison d'un score de popularité insuffisant.

4.4 Contrôler ses unités

4.4.1 Sélection

Pour sélectionner une unité, cliquez simplement sur elle avec le bouton gauche de votre souris. Si vous double-cliquez avec le bouton gauche sur une unité, ce sont toutes les unités de ce type là qui seront sélectionnées. Si vous double-cliquez, toujours avec le bouton gauche, à un endroit libre sur le terrain, ce sont toutes les unités présentes à l'écran qui seront sélectionnées.

Pour annuler la sélection, cliquez avec le bouton gauche sur le terrain, à un endroit libre.

Sélectionnez de nouveau une de vos unités en cliquant sur elle avec le bouton gauche.

Pour sélectionner directement tout un groupe, vous pouvez tracer un rectangle autour des unités à sélectionner en cliquant avec le bouton gauche, tout en maintenant le bouton appuyé pendant le tracé du rectangle. Toutes les unités à l'intérieur du rectangle tracé seront sélectionnées.

Toutes les unités présentes dans le groupe de sélection sont indiquées dans une liste sur la gauche de l'écran, qui précise à la fois le nombre et le type des unités sélectionnées. Cette liste est interactive, et vous pouvez cliquer avec le bouton gauche sur un type pour restreindre la sélection à ce type là. Enfin vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur un type donné pour ôter ce type d'unités de la sélection.

Pour mémoriser une sélection et créer un groupe numéroté, appuyez simultanément sur [CTRL] et une des touches de 0 à 9. Pour rappeler un groupe numéroté, appuyez simplement sur le numéro de son groupe. Vous pourrez ajouter plus tard d'autres unités à un groupe numéroté en les sélectionnant et en appuyant simultanément sur [CTRL], [SHIFT] et le numéro du groupe désiré.

4.4.2 Ordres

Ordres automatiques

Le bouton droit de la souris sert à donner des ordres. Vos hommes sont "intelligents" et déterminent automatiquement l'action la plus appropriée à accomplir en fonction de la cible désignée.

Sélectionnez un groupe d'unités. Si vous cliquez avec le bouton droit à un endroit libre du terrain, vous verrez vos unités s'y rendre. Désignez une unité ennemie, et vos troupes l'attaqueront.

Si vous demandez à vos unités d'attaquer un groupe d'ennemis, elles choisiront leur cible de manière autonome. Si leur choix ne vous convient pas, ou si vous voulez concentrer le tir sur une cible unique, appuyez sur [CTRL] au moment de désigner la cible pour forcer le tir.

Ordres manuels

Pour choisir l'ordre à donner vous pouvez aussi recourir aux icônes d'ordres, regroupées en bas à droite de l'écran, qui apparaissent quand les unités sont sélectionnées. Le nombre et la nature des icônes affichées dépend du type des unités sélectionnées. Quand des unités aux compétences différentes sont sélectionnées, seules les ordres communs à votre groupe sont affichés.

Notez enfin qu'il vous est également possible d'utiliser la minimap radar pour désigner une cible ou une destination : il suffit de cliquer dessus avec le bouton droit.



Se déplacer. Déplacement si possible au point indiqué.



S'arrêter. Arrêt immédiat des unités sélectionnées.



Attaquer. Désignez une cible pour que celle-ci soit attaquée jusqu'à destruction complète.



Défendre. Donne l'ordre à une unité de se positionner à un point et de le garder.



Soigner. Permet aux médecins de soigner les fantassins blessés.



Réparer. Permet aux mécaniciens et dépanneuses de réparer les unités endommagées. Les dépanneuses ne peuvent réparer que les blindés.



Infiltrer. Accessible uniquement aux espions. Ils peuvent infiltrer les centres de communication et les centres de commandement ou avant-postes ennemis.



Charger. Accessible uniquement aux unités fantassins. Désignez le véhicule (transport de troupes blindés ou hélicoptères de transport) qui doit charger l'unité sélectionnée.



Décharger. Accessible uniquement aux transports de troupes blindés et hélicoptères de transport. Indiquez l'emplacement du déchargement.



Saboter. Accessible uniquement aux commandos (saboteurs et snipers). Désignez un bâtiment pour qu'il soit pulvérisé par la pose d'une bombe dévastatrice.



Miner. Accessible uniquement au poseur de mines. Cliquer sur le terrain à l'endroit où la mine doit être posée.



S'abriter. En cas d'attaque aérienne, quand retentit l'alerte, cliquez sur cette icône pour ordonner à l'unité sélectionnée d'aller immédiatement s'abriter dans un refuge. Les unités placées en consigne prudente sur une base s'abritent automatiquement au cas d'attaque.

4.5 Menu pause

Ce menu est affiché quand vous appuyez sur la touche [ESC] au cours d'une partie. L'affichage de ce menu pause le jeu si vous êtes engagé dans une partie solo (mission d'une campagne ou partie en mode escarmouche).

A partir de ce menu vous pouvez :

- sauvegarder la partie ('SAVE GAME')
- charger une partie sauvegardée précédemment ('LOAD GAME')
- modifier les options de jeu ('OPTIONS')
- quitter la partie en cours (et revenir au menu principal) ('QUIT GAME')
- revenir dans la partie. ('RESUME')

- **Les commandants**

Afin de vous récompenser et vous épauler dans vos opérations, des commandants vous seront progressivement affectés. Vous pourrez en avoir jusqu'à quatre à vos côtés. Vous pourrez leur déléguer des missions et leur confier bases et hommes. Cela vous permettra notamment de vous concentrer sur les tâches qui vous intéressent plus particulièrement. Mais aussi de faire face aux situations les plus complexes sans vous faire déborder.

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

Cliquez sur l'icône des commandants, en bas à droite de l'écran, pour ouvrir le panneau d'ordres des commandants. Ce panneau se compose au maximum de 4 onglets, un par commandant. Cliquez sur chacun des onglets pour sélectionner un commandant.

4.6 Délégation d'une base

Vous pouvez confier de l'argent à un commandant en vue du développement et de la maintenance d'une de vos bases, que celle-ci soit vierge ou non. Les chiffres situés sous le portrait du commandant indiquent les points de commandement dont il dispose. Les 3 boutons situés dessous permettent de régler le partage des points de commandement reçus avec lui :



Le premier bouton, à gauche, vous attribue l'intégralité des points de commandement reçus.



Le second, au centre, partage les points reçus entre vous et le commandant. La portion reçue par chacun dépendra du nombre de commandants avec lesquels vous partagez les points de commandement reçus.




Le troisième bouton enfin, attribue au commandant l'intégralité des points de commandement reçus.



Les boutons plus et moins, situés juste en dessous, vous permettent de donner ou retirer au commandant une somme fixe de 1000 points de commandement à chaque clic.

Puisque vous possédez une base, et que celle-ci vous rapporte continuellement des points de commandement, essayez d'expérimenter le système de partage des points de commandement.

Il est maintenant temps de demander à votre commandant de continuer de développer la base que vous possédez. Evidemment si vous ne donnez pas d'argent à votre commandant, il ne pourra rien construire. Donc attribuez lui l'intégralité des points de commandement reçus, en cliquant sur le

troisième bouton de partage. Puis cliquez sur l'icône de développement :  le curseur se transforme en fonction de l'ordre demandé. Cliquez alors sur le sol de votre base pour désigner la base à développer. Aussitôt, les bâtiments déjà créés se retrouvent surmontés d'un triangle de couleur indiquant que la base est prise en charge par un commandant. La couleur du triangle change d'ailleurs selon le commandant choisi.

Vous pouvez voir les silhouettes des bâtiments que le commandant décide de construire. Dès qu'un baraquement et une usine de véhicules auront été construits, votre commandant entamera certainement l'équipement de soldats et l'assemblage de véhicules de combat. Toutes les unités qui sont créées par un commandant lui appartiennent d'office, et vous verrez qu'il va les dispatcher pour défendre sa base. Vous verrez aussi que selon le commandant, les bâtiments créés et les unités créées diffèrent sensiblement. De plus, en fonction du contexte et de leur expérience à vos côtés, les commandants adapteront leur façon de développer une base.

Bien entendu vous pouvez à tout moment reprendre le contrôle des unités créées par votre commandant.

Trois boutons servent à échanger des unités entre vous et vos commandants.



Le premier attribue les unités sélectionnées au commandant dont l'onglet est affiché.




Le second, au contraire, retire les unités sélectionnées du commandant.



Le troisième, enfin, retire au commandant l'intégralité des troupes qui lui étaient affectés. Le triangle caractéristique d'appartenance au commandant disparaît dès que vous en reprenez le contrôle.

4.7 Donner des ordres à un commandant

Sélectionnez un de vos commandants. Cliquez sur l'icône d'attaque  dans son onglet pour lui donner l'ordre de passer à l'attaque. Vérifiez bien qu'il possède un groupe d'unités à ses ordres, car sans unité il ne pourrait pas attaquer ! Le curseur se change en curseur d'attaque. Il ne vous reste plus qu'à désigner l'objectif directement sur le terrain ou avec la minimap radar. Cliquez avec le bouton gauche à un endroit du terrain ou sur la minimap radar. Dès que l'ordre est validé, le commandant dirige ses hommes vers l'objectif. Si le commandant était en charge du développement d'une base, il l'abandonne sur le champs. Attention c'est un point important, vos commandants ne peuvent pas effectuer deux ordres simultanément. Donc si vous ne voulez pas que votre base soit laissée vide à l'abandon, il faut reprendre vous même son développement et sa protection, ou la confier à un autre commandant.

5. Guide tactique

5.1 Consignes comportementales

Le contrôle des unités passe par des ordres et des consignes. Ce binôme ordre/Consigne augmente considérablement le contrôle des unités. Si les ordres disponibles sont relativement classiques (déplacement, tir, garde d'un point etc.), l'utilisation des consignes enrichit considérablement le comportement des unités.

Vos unités disposent de 3 consignes comportementales différentes :



défensif,



strict,



agressif.

Suivant que vos unités se trouvent dans telle ou telle consigne, elles n'effectueront pas vos ordres de la même façon. Ces consignes peuvent être changées avec les 3 icônes qui se trouvent dans le coin en bas à droite de l'écran. Vous devez apprendre à les utiliser toutes les 3 au mieux pour un maximum d'efficacité.

- Par défaut, vos unités sont en consigne stricte. Cela signifie qu'elles effectuent les ordres que vous leur donnez de la manière la plus rigoureuse, au mépris du danger. Toutefois cela ne signifie nullement que vos unités ne prendront aucune initiative personnelle. Elles tireront systématiquement à vue sur tout ennemi à portée.
- Passez vos troupes en mode défensif, et vous les verrez modifier leur comportement : elles attaquent seulement pour riposter, et elles cherchent à éviter les combats si elles le peuvent.
- Passez vos troupes en mode agressif et vous les verrez au contraire chercher systématiquement le combat quand elle seront capables de causer des dommages à l'ennemi. Bien entendu si vos unités ne peuvent pas riposter, leur instinct de survie leur guidera de se mettre à l'abri.

Vous verrez également qu'en fonction de leur mode comportemental, les unités se positionnent différemment les unes par rapport aux autres.

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

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

5.2 Champ de vision et hauteur

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

5.3 Armure et points de vie

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

Les points d'armure sont constants et sont déduits de tous les dégâts subis. Tout ce qui reste fait diminuer les points de vie de l'unité touchée. Quand les points de vie d'une unité tombent à zéro, l'unité est détruite.

5.4 Neutralisation

Les unités de type fantassin qui se retrouvent en dessous de 10% de points de vie (leur barre de vie se trouve alors dans le rouge) deviennent neutralisées. Elles ne peuvent plus se déplacer ni combattre tant qu'on ne les soigne pas. L'ICP peut rapatrier ses soldats neutralisés à l'aide de son hélicoptère ambulance. Quant au Ghost (non disponible dans cette démo), il peut emprisonner les soldats ennemis neutralisés.

5.5 Expérience des unités

Les unités gagnent de l'expérience en accumulant les destructions d'adversaires ('KL'). Certaines unités, comme les docteurs, mécaniciens ou dépanneuses, gagnent de l'expérience différemment, en cumulant les interventions de soin ou réparation. Plus une unité franchit les grades, et plus il devient difficile pour elle de passer à l'échelon supérieur. Il existe 6 niveaux d'expérience en tout, de plus en plus espacés. L'expérience modifie les caractéristiques de l'unités : points de vie ('HP'), dégâts ('DM'), portée de vision ('VF'), portée de tir ('FR'), bouclier ('AR'). Il est donc important de bien comprendre que ces caractéristiques sont déterminantes, et que par conséquent les unités upgradées sont des atouts précieux pour le joueur.

6. Configuration des touches par défaut

Clic gauche (sur une unité) : sélection de cette unité

Clic gauche (dans le vide) : désélection de toutes les unités sélectionnées

Clic droit (sur une unité) : les unités sélectionnées effectuent l'ordre le plus logique sur la cible

Clic droit (dans le vide) : les unités sélectionnées se déplacent, si possible, au point indiqué

CTRL + clic droit (sur unité) : tir forcé quelle que soit la consigne, même sur un allié ou civil

CTRL + [0-9] : les unités sélectionnées prennent comme numéro de groupe le chiffre tapé

CTRL + SHIFT + [0-9] : ajouter des unités sélectionnées au groupe du chiffre tapé

[0-9] : rappel du groupe dont le chiffre a été tapé.

'F' : focus sur la sélection (la caméra se déplace avec les unités sélectionnées)

'A' : les unités sélectionnées passent en consigne agressive
'S' : les unités sélectionnées passent en consigne stricte
'D' : les unités sélectionnées passent en consigne défensive
'M' : rappel de dernier groupe dont faisait partie l'unité
'Z' : sélection de toutes les unités du même type

F1 : afficher / cacher les raccourcis clavier
F2 : vue camera aérienne (angle bloqué)
F3 : vue caméra perspective (angle bloqué)
F4 : vue caméra libre
F5 : vue caméra focalisée
F8 : sauvegarde rapide
F9 : chargement de la sauvegarde rapide
ESC : affichage du menu 'pause' (et mise en pause du jeu)

[7-9] (pavé numérique) : niveaux de détails bas : minimum / moyen / haut
[4-6] (pavé numérique) : enregistrer des positions de caméra
[1-3] (pavé numérique) : se déplacer au points de caméra définis en [4-6]
ESPACE : passer un briefing
ENTREE : aller au dernier point chaud
TAB : afficher / cacher la carte stratégique
'H' : afficher / cacher le résumé des objectifs de la mission
HOME : 1^{ère} pression : sélectionner le centre de commandement, 2^{ème} pression : braquer la caméra sur le centre de commandement.
FIN : aller à la prochaine base possédée
Flèche gauche : déplacer la caméra vers la gauche
Flèche droite : déplacer la caméra vers la droite
Flèche haut : déplacer la caméra vers l'avant
Flèche bas : déplacer la caméra vers l'arrière
PgUp : monte l'altitude de la caméra
PgDn : descend l'altitude de la caméra
'T' vitesse de jeu maximale
'N' : vitesse de jeu normale
'U' : vitesse de jeu réduite
[-] (pavé numérique) : cacher/afficher les marqueurs d'appartenance
'G' : désactiver le brouillard.

7. Troubleshootings

Sur certains systèmes un fichier nécessaire à la visualisation des vidéos des médias en cours de partie peut être manquant. Dans ce cas le jeu s'arrête inopinément en cours de partie et revient à Windows. Si vous rencontrez ce problème, désactivez 'TV REPORTS VIDEOS' dans le menu Options/Préférences. Vous pouvez également désactiver directement cette option en cours de partie, en appuyant sur la touche "+" du pavé numérique.

Conflict Zone nécessite pour fonctionner correctement que Direct X TM version 8.0 et Direct X Media TM version 6.1 soient installés sur votre ordinateur.

Pour des performances maximales, nous vous conseillons de fermer un maximum d'applications avant de lancer la démo de Conflict Zone.

Nous vous recommandons d'installer la dernière version des pilotes pour votre carte graphique, carte son et lecteur de Cédérom.

Cette démo a été testée avec succès sur les cartes vidéo suivantes, sous Windows 98.

- Nvidia Tnt1, Tnt2,
- Nvidia GeForce, GeForce 2 Mx, GeForce 2 GTS
- 3dfx 3000, 4500, 5500
- S3 Savage 2000
- ATI Rage 128, Fury Maxx
- Matrox G200, G400

Pour les possesseurs de cartes ATI il peut être nécessaire de désactiver le brouillard, en appuyant sur la touche G en cours de partie.

CONFLICT ZONE © 2001 MASA / UBI SOFT ENTERTAINMENT.

CONFLICT ZONE ® is a trade mark of UBI SOFT ENTERTAINMENT.
