

Mark Skaggs, président de Westwood Pacific et producteur exécutif de *Command & Conquer Alerte Rouge 2*, répond à nos questions

Quelle est l'intrigue d'*Alerte Rouge 2* en mode joueur solo ?

Dans *Alerte Rouge*, Staline a été écrasé et la paix règne dans le monde. L'Amérique a commis l'erreur de se comporter de manière quelque peu suffisante et ne s'est pas rendue compte que le dictateur fantoche était un loup déguisé en agneau. Il ne projette rien moins qu'une invasion totale des Etats-Unis.

Hein ? Rien que ça ! C'est sinistre.

Oui, mais il y a de nombreuses choses très originales évoquant les bandes dessinées et qui donnent énormément de plaisir lorsqu'on joue. Par exemple, le fait que la puissance de l'arsenal soviétique repose sur une technologie parapsychique. Et croyez-moi, il ne s'agit pas de tordre des petites cuillers. Les Soviétiques se servent du contrôle mental pour neutraliser les systèmes d'alerte de l'Amérique ainsi que son arsenal nucléaire ; par conséquent, lorsque les Etats-Unis se rendent compte des événements, il est presque trop tard. Il est important de savoir que les Soviétiques ne tiennent pas à détruire les Etats-Unis. Ils veulent les envahir et s'emparer de leurs ressources.

On peut donc s'attendre à voir de nombreuses batailles sur le sol américain ?

Oui, et une bonne partie du jeu se passe en Amérique. Pour n'en citer que quelques unes, il y a des missions à Washington, à Chicago, à New York, dans les îles au large de la Floride, à Pearl Harbor et même dans l'Ohio. Mais il y a également des missions mondiales. Ainsi, il y aura des combats en Egypte, en Allemagne, en France et bien sûr, une mission en Sibérie est incontournable.

Et quelle est la réponse des Etats-Unis ?

Les Soviétiques utilisent leurs pouvoirs parapsychiques grâce à des faisceaux permettant le contrôle mental et qu'ils doivent installer partout où ils se trouvent. Pour briser l'état soviétique, les Etats-Unis doivent se débarrasser de ces faisceaux psychiques et parvenir jusqu'à Moscou, là où se trouve la centrale-mère des faisceaux. Mais ils ont également quelques tours dans leur sac : leur chrono-technologie soigneusement mise au point.

Le jeu semble être très original.

Ce n'est évidemment pas une leçon d'histoire. Nous avons privilégié l'amusement et nous avons jonglé avec de nombreux événements historiques ainsi que des monuments tels que la Maison Blanche et le Pentagone ; nous avons aussi passé un certain temps à résoudre les devinettes posées sous forme de "et si..." dans *Alerte Rouge*. Je pense que l'on y trouve un équilibre harmonieux entre l'intensité de jeu et le soulagement humoristique.

Qu'en est-il des stratégies ?

Nous avons ajouté un deuxième niveau de stratégie qui permet toute une gamme de nouvelles possibilités tactiques. C'est une chose d'utiliser différentes unités l'une avec l'autre, mais *Alerte Rouge 2* vous permet d'utiliser les unités de façon bien plus riche et définie. Par exemple, le système Tesla soviétique possède une certaine portée, mais si vous le déclenchez à l'aide de trois soldats, il bénéficiera d'une super charge et d'une portée énorme. Vous pouvez aussi demander à l'artificier soviétique, Crazy Ivan, d'arrimer une bombe à une innocente vache et demander au spécialiste du contrôle mental, Yuri, d'envoyer cette même vache dans une base américaine.

Qu'en est-il du mode multijoueur ?

Nous continuons à le développer pour pouvoir offrir de très bons moments aux joueurs. Nous y ajouterons quelques modes non conventionnels pour pouvoir aller au-delà des modes Domination du monde et des tournois classifiés. Je ne vous dirai pas exactement ce qui se prépare, mais ce sera incroyablement varié. Que le joueur soit seul ou avec des amis, il y passera des moments qu'il n'oubliera pas de sitôt.