

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI



COMMAND & CONQUER™

Scanné par JP88
<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

« Pendant des siècles nous avons attendu ce jour. La clameur de notre victoire s'étendra jusqu'aux cieux. »

— Kane, chef suspecté de la Confrérie du Nod
(Réseau Global Interpol, fichier #GEN4:16)

TABLE DES MATIERES

La Confrérie du Nod	34
Groupe de Défense International	35
Accessoires	35
Commencer une partie	36
Contrôles du jeu	38
Contrôles avancés	46
Unités du GDI	48
Structures du GDI	50
Unités du NOD	52
Structures du NOD	54

LA CONFRERIE DU NOD

Alias : la Confrérie, Le Sentier du Nod, Shaesser de la tribu des Godan, cf. fichiers INTERPOL ARK936, voir dossier Confrérie pour plus d'informations.

FONDATION

Date inconnue : Sa date de fondation est estimée à 1800 Avant J.C.

IDEOLOGIE

Doctrine pseudo religieuse fondée sur une idéologie d'unité. Actuellement un groupe international ultra-agressif recherchant la domination mondiale.



CHEF ACTUEL

Kane, aussi connu sous le nom de Caine, Jacob (fichier INTERPOL TRX11-12Q) ; Al-Quayym, Amir (M16 DR-416.52)

BASE DES OPERATIONS

Centre de commandement supposé à Kuantan, Malaisie ou en Arabie Saoudite ou bien à Caen en France.

PUISSANCE MILITAIRE

Précédemment estimée à une petite milice négligeable, un scandale récent impliquant plusieurs pays confirme que la Confrérie est très bien équipée, possède un territoire conséquent et est capable d'organiser des opérations navales et aériennes de grande envergure.

PUISSANCE ECONOMIQUE

On peut estimer un capital de plus de 225 milliards de dollars d'après certains rapports financiers secrets (cf. Dossiers CIA 3231.54-776 FIA).

PUISSANCE POLITIQUE

La confrérie est suspectée d'être à la base de toutes les organisations terroristes. (cf. Publication institutionnelle Brooking A42962-94 pour plus de détails.)

AFFILIATIONS

Ils ont des contacts avec un certain nombre de partis politiques célèbres et influents.

A CONSULTER

Dr R.H. Mobius ; Activités terroristes ; Rapport sur la redistribution des énergies ; Rapport du Congrès US 1994, fichiers XXY 22.

GROUPE DE DEFENSE INTERNATIONALE

Alias le GDI, force d'intervention internationale orchestrée par le conseil des Nations Unies.

DATE DE CREATION

12 Octobre 1995, en accord avec l'Acte de Défense Global des Nations Unies (ADGNU).



IDEOLOGIE

Garantir la paix dans le monde et apporter de l'aide aux pays en difficultés selon les critères stipulés dans la Charte de Nations Unies.

CHEF ACTUEL

Général de Brigade Mark Jameson Shepherd, chef d'état-major, à la tête des forces militaires des Nations Unies.

BASE DES OPERATIONS

Centre de Commandement des Nations Unies, emplacement TOP SECRET !

PUISSANCE MILITAIRE

Selon les crédits et les autorisations accordées par le ADGNU, Article V, Section 3A, Paragraphe 12.

PUISSANCE ECONOMIQUE

Le GDI est soutenu par les fonds des Nations Unies, quelques gouvernements et certaines organisations publiques.

PUISSANCE POLITIQUE

Non applicable. Le GDI obéit aux ordres de l'ADGNU et des Nations Unies.

AFFILIATIONS

Nations Unies.

A CONSULTER

Shepherd, M.J. ; Nations Unies, de 1995 à nos jours, Acte de Défense Global des Nations Unies, 1995; Mobius, Dr R.H.

ACCESSOIRES

Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration et le Memory Expansion Pak™. Avant de brancher ces accessoires lisez attentivement leur manuel d'instruction. Assurez-vous que la console est hors tension avant de brancher ces

COMMENCER UNE PARTIE

CHOISISSEZ VOTRE CAMP: LE GDI OU LA CONFRERIE DU NOD

Au commencement du jeu vous devrez choisir entre le GDI, la force de protection des nations unies, ou la Confrérie du Nod, une organisation terroriste secrète qui est restée dans l'ombre pendant des siècles... jusqu'à nos jours.

Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner votre camp et validez votre choix avec le bouton A. Si vous rejoignez les rangs du GDI vous combattrez la Confrérie du Nod et l'inverse si vous choisissez le Nod. Chaque camp a ses propres caractéristiques et sa propre stratégie.



MENU ECRAN TITRE NOUVEAU JEU / CONTINUER

Commencez une nouvelle campagne ou continuez votre partie à la dernière mission terminée.

OPERATIONS SPECIALES

Jouez à une des missions exclusives de la Nintendo®.

CHARGER PARTIE EN COURS

Continuez une partie qui a été sauvegardée. (voir les « OPTIONS PAUSE ».)

REJOUER MISSION

Rejouez une mission que vous avez déjà terminée. Certaines missions ont des variantes.

Toutes les variantes possibles sont disponibles dès que vous avez fini une mission.

Les variantes des missions que vous avez terminées sont affichées en rouge.

OPTIONS

Ajustez les réglages sonores, du jeu et de la manette. Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner une option et changez-la avec le bouton A.

Dans chaque écran d'options utilisez ↑ et ↓ de la manette pour sélectionner les options que vous voulez changer.

Appuyez sur A et ← ou → pour changer les réglages.



REGLAGES JEU

VITESSE CURSEUR

Ajuste la vitesse de déplacement du curseur.

TEXTES D'AIDE

Active l'affichage des textes d'aide. S'ils sont activés le nom des unités et leur coût seront affichés quand vous les sélectionnerez dans la barre.

RESOLUTION DES GRAPHISMES

Règle la résolution entre MOYEN et HAUTE. Il vous faut un Expansion Pak (vendu séparément) pour jouer en Haute résolution.

REGLAGES SONORES

VOLUME DES EFFETS

Ajuste le volume des effets sonores.

VOLUME MUSIQUE

Ajuste le volume de la musique de fond.

PISTE EN BOUCLE

Alterne entre une écoute en boucle ou continue des pistes audio.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Utilisez ← ou → pour faire défiler les différentes configurations de la manette. Appuyez ensuite sur A pour valider votre choix.

CREDITS

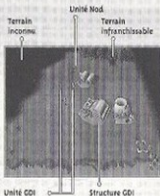
Pour voir défiler les noms des gens extraordinaires qui ont participé à la création de ce jeu, appuyez sur A.

CONTROLES DU JEU

Dans *Command & Conquer*, vous utiliserez le stick analogique pour sélectionner des options, le bouton A pour valider une sélection et le bouton B pour désélectionner.

DEFILEMENT DU CHAMP DE VISION

Pour déplacer votre point de vue sur le champ de bataille, bougez le Stick Analogique. Les zones noires sont des « terrains inconnus ». Quand vos unités se déplaceront sur le champ de bataille, elles exploreront petit à petit ces zones. Toutes les unités peuvent révéler le terrain (sauf les ingénieurs), mais elles n'ont pas toutes la même portée de vue.



COMMANDER VOS TROUPES

Pour donner des ordres à vos troupes, sélectionnez une unité en plaçant le curseur dessus et appuyez sur A. La jauge de vie de cette unité apparaîtra. Déplacez le curseur à l'endroit où vous voulez envoyer cette unité et appuyez sur le bouton A. Si le curseur est placé au-dessus d'une cible potentielle il se changera en curseur d'attaque. Si vous appuyez sur A à ce moment l'unité ira attaquer la cible. Si le chemin pour atteindre le point de destination est bloqué l'unité s'en rapprochera le plus possible.



Curseur de sélection



Curseur de ciblage



Curseur de mouvement

Pour annuler ces modes, appuyez sur le bouton B et l'unité sera désélectionnée.

SELECTION D'UN GROUPE

Pour accélérer votre capacité de commandement vous pouvez sélectionner directement un groupe d'unités. Maintenez le bouton A enfoncé et déplacez le Stick Analogique pour former une boîte de sélection autour des unités que vous voulez sélectionner. Relâchez le bouton A et vos unités seront alors sélectionnées.

Vous pourrez donner à ce groupe un ordre comme si il s'agissait d'une simple unité.



MISSIONS DE DEVELOPPEMENT OU NON

Il y a deux types de missions : Mission avec développement et missions sans développement. Dans les missions avec développement il vous sera donné une plate-forme de construction ou un véhicule de construction mobile.

Dans les missions sans développement vous devrez compléter vos objectifs avec les seules troupes qui vont sont données au début de la mission. (Vous aurez parfois la possibilité de capturer une structure ennemie avec un ingénieur pour accéder à des options de développement. La nature de la mission changera alors en mission de développement.)

COMMENT CONSTRUIRE

Pour réussir une mission vous devrez souvent développer, entretenir et défendre votre base.

Pour commencer la construction de votre base, vous devez posséder un Véhicule de Construction Mobile (VCM). Pour commencer le développement de votre base sélectionnez votre VCM et déplacez-le à l'endroit où vous voulez installer votre plate-forme de construction. Appuyez ensuite sur A pour commencer l'installation de votre base.



Plate-forme
de construction

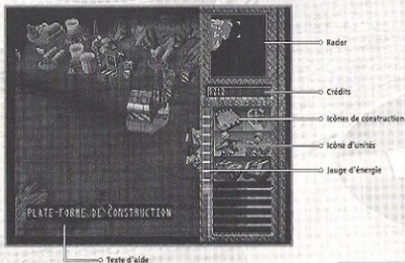


VCM



Curseur
de déploiement

Une fois la plate-forme de construction installée, vous pourrez voir vos options de construction en appuyant sur le Bouton Z. Appuyez de nouveau sur Z pour faire disparaître la barre de construction. Pour garder la barre de construction affichée pendant que vous déplacez le curseur sur le champ de bataille, maintenez le Bouton R enfoncé et appuyez sur Z.



Dans la partie supérieure de la barre se trouve le symbole de votre camp. Plus tard, quand vous disposerez d'un centre de communication, c'est dans cette partie que sera affiché votre radar.

Juste en dessous de ce symbole se trouve la quantité de crédits dont vous disposez pour construire, réparer, et créer des unités. Au fur et à mesure du déploiement de votre base votre réserve de crédits diminuera. Pour gagner des crédits il faudra que vous construisiez une raffinerie et une moissonneuse.

En dessous se trouvent deux colonnes affichant les unités que vous pouvez entraîner. Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner une unité et appuyez sur A pour commencer son entraînement. Quand les textes d'aides sont activés, les noms des unités seront affichés.

Appuyez sur ← et → du Stick Analogique pour faire défiler toutes les unités disponibles.

La construction ou l'entraînement prendra un certain temps. Ce temps est représenté par une ombre sur l'icône de l'unité ou de la structure en cours de production. Le coût de cette production sera immédiatement retiré de votre réserve de crédits. Seulement une unité et une structure peuvent être produite en même temps.

Une fois la construction d'une structure terminée le mot **PRET** apparaîtra sur l'icône de cette structure. Vous pourrez alors positionner cette structure sur le champ de bataille. Votre curseur se transformera en grille d'emplacement. Déplacez cette grille jusqu'à ce qu'elle soit complètement blanche et appuyez sur le bouton A. Votre nouvelle structure doit toujours être placée à côté d'une structure déjà existante.



Grille d'emplacement

Quand il y a une grille d'emplacement sur l'écran vous ne pouvez plus commencer une construction ou un entraînement. Vous devez annuler votre emplacement en appuyant sur le bouton B.

ENERGIE

Sur la gauche de votre barre se trouve une jauge d'énergie. Elle est symbolisée par une barre verticale verte. Chaque nouvelle structure a besoin d'énergie. Au fur et à mesure que vous en construisez il faudra créer des centrales pour alimenter en énergie vos structures.

La barre bleue représente la quantité d'énergie nécessaire pour faire fonctionner votre base. La barre verte représente la quantité d'énergie que votre base peut produire. Si la barre bleue est plus haute que la barre verte il faudra que vous construisiez d'autres centrales.

Si vous n'avez pas assez de puissance, les constructions s'effectueront moins vite, votre radar s'éteindra et certaines défenses de votre base seront désactivées. Les Centrales sont des cibles tactiques intéressantes. Si vous coupez les ressources énergétiques de votre ennemi il sera paralysé et aveugle.

CREER DES UNITES SUPPLEMENTAIRES

Après avoir déployé votre VCM, installé une Plate-Forme de Construction, une Centrale, et une Caserne ou un Poing de Nod vous pourrez entraîner des nouvelles unités. Au début du jeu vous n'aurez pas accès à toutes les unités mais au fil des missions et des améliorations technologiques de nouvelles unités de plus en plus puissantes seront disponibles.

Dans certaines missions vous pourrez construire une usine d'armement ou un aéroport. Ces structures vous permettront de produire des véhicules puissants comme des Buggys, des Motos de reconnaissance ou même des tanks.

TIBERIUM ET RAFFINERIE

Pour obtenir des crédits il faudra que vous ramassiez du Tiberium. Pour ramasser du Tiberium vous aurez besoin d'une Raffinerie et d'une Moissonneuse. Chaque Raffinerie construite est livrée avec sa Moissonneuse. Construisez des Raffineries supplémentaires si vous voulez amasser des crédits plus rapidement. Plus la Raffinerie est proche d'un gisement de Tiberium, plus vite vous pourrez amasser des crédits.

Une fois la Raffinerie construite la Moissonneuse se dirige automatiquement vers le site de Tiberium le plus proche. Après avoir vidé son chargement de Tiberium dans la Raffinerie elle retournera vers le site pour continuer l'exploitation du Tiberium. Ce procédé est automatique mais vous pouvez l'interrompre à n'importe quel moment en sélectionnant la Moissonneuse et en l'envoyant vers un autre endroit.

Si aucun site de Tiberium n'est visible, votre Moissonneuse restera sur place. Sélectionnez quelques unités pour explorer la carte. Une fois un site de Tiberium découvert sélectionnez votre Moissonneuse et placez votre curseur sur le champ de Tiberium. Il se transformera en curseur d'attaque et en appuyant sur A la Moissonneuse commencera son exploitation automatique.

Vous pouvez forcer votre Moissonneuse à retourner plus tôt à la Raffinerie. Pour cela, sélectionnez votre Moissonneuse et placez le curseur sur votre Raffinerie. Appuyez sur le Bouton A quand le curseur se change en curseur de chargement.

NOTE: si vous déplacez la Moissonneuse sans lui donner l'ordre d'exploiter du Tiberium, elle ne le fera plus d'elle-même. L'exploitation automatique du Tiberium commence quand vous construisez une nouvelle Raffinerie.

GERER SES CREDITS

Soyez toujours sûr d'avoir suffisamment d'espace pour stocker votre Tiberium. Vous pouvez stocker jusqu'à 1000 crédits de Tiberium dans votre Raffinerie. Un Silo peut contenir jusqu'à 1500 crédits de Tiberium. Si vous n'avez plus d'espace pour stocker votre Tiberium dépêchez-vous de construire des Silos supplémentaires.

CHARGER DES UNITES DANS DES TRANSPORTS

Le VBT et l'Hélicoptère de Transport peuvent transporter jusqu'à 5 unités d'infanterie. Pour charger de l'infanterie dans un transport, sélectionnez une unité (ou un groupe) et placez votre curseur sur le transport. Quand le curseur se change en curseur de chargement appuyez sur A. Vous pouvez ensuite déplacer le transport où vous voulez.

Pour déployer vos troupes, placez votre curseur sur le transport et appuyez sur A quand le curseur se change en curseur de déploiement.

CAPTURER DES STRUCTURES ENNEMIES

Dans certaines missions vous pourrez disposer d'une unité spéciale : l'Ingénieur. C'est une unité sans armes qui vous permet de capturer une structure adverse. Sélectionnez-le et placez votre curseur sur une structure ennemie. Quand le curseur devient un curseur de chargement appuyez sur A. L'ingénieur rentrera dans le bâtiment pour le capturer.

Cette structure fera alors partie de votre base. Vous pourrez construire des nouvelles structures autour, la vendre ou la laisser. Selon les structures que vous avez capturées vous pourrez construire des unités ou des structures adverses pour renforcer la puissance de vos armées.

REPARER LES STRUCTURES



Vos structures peuvent être endommagées. Vous pouvez les réparer pendant une partie. Appuyez sur R et votre curseur se changera en Outil. Placez l'outil sur une structure endommagée et appuyez sur A. La structure commencera à réparer d'elle-même. Votre réserve de crédit diminuera en fonction du temps de réparation nécessaire.

Si vous voulez arrêter une réparation, placez le curseur outil sur la structure en cours de réparation et appuyez sur A. Si vous n'avez plus assez de crédits les réparations stopperont automatiquement. Appuyez sur le Bouton B pour sortir du mode réparation.

VENDRE DES STRUCTURES



Pour vendre vos structures, appuyez deux fois sur le Bouton R, le curseur se changera en Outil et ensuite en \$.

Placez le curseur \$ sur une structure et appuyez sur A pour vendre la structure. Le bâtiment se désinstallera et la moitié de sa valeur sera ajoutée à votre total de crédits.

ATTENTION! Aussi longtemps que votre curseur sera sous forme de \$, si vous sélectionnez une structure vous la vendrez. Pour annuler le curseur \$ appuyez sur le Bouton B.

CONTROLE

Pour contrôler l'état d'une structure ou d'une unité, sélectionnez-la. Une barre apparaît sur le côté. Quand la barre est verte, l'unité se porte bien. Quand la barre est réduite et qu'elle est jaune ou rouge l'unité ou la structure est sur le point d'être détruite. Dans certaines missions vous pourrez réparer vos véhicules sur une plate-forme de réparation.

Quelques unités (VBT, Moissonneuse, ADAV) ou structures (Raffinerie, Silo) possèdent une capacité de stockage symbolisée par une série de cases. Les cases se remplissent au fur et à mesure que la capacité de stockage diminue. Quand toutes les cases sont pleines vous ne pouvez plus rien stocker dans ces unités.

OPTIONS DU MENU PAUSE

Quand vous activez le Menu Pause, le jeu est arrêté. Vous aurez accès à des options permettant certains réglages. Pour afficher le Menu Pause appuyez sur START.



CONTROLE DU JEU:

Voir « Commencer une Partie »

REGLAGES SONORES

Voir « Commencer une Partie »

SON ARGENT – Active ou désactive le son des crédits.

PISTE MUSICALE – Sélectionnez la piste audio que vous voulez écouter pendant le jeu.

RESUME OBJECTIFS

Affiche la version texte du briefing de votre mission.



SAUVER PARTIE EN COURS

Vous pouvez sauvegarder l'avancement d'une mission. Il y a deux emplacements de sauvegarde disponibles. Pour sauvegarder votre partie allez dans le Menu Sauvegarder et appuyez sur A. Pour quitter cet écran appuyez sur B.

RECOMMENCER MISSION

Pour recommencer une mission depuis le début.

ANNULER MISSION

Pour annuler une mission et revenir à l'écran titre.

RETOUR MISSION

Pour revenir à une partie en cours.



CONTROLES AVANCES

Une fois les contrôles de base bien assimilés il sera temps pour vous d'apprendre les contrôles avancés.

EQUIPES [C , , ET]

Vous pouvez enregistrer un groupe d'unité en équipe. Sélectionnez d'abord un groupe d'unité, maintenez appuyé le bouton R et appuyez sur un bouton C. Le groupe sélectionné deviendra une équipe. En appuyant par la suite sur ce bouton C l'équipe sera instantanément sélectionnée et prête à recevoir vos ordres.

Vous pouvez recentrer l'angle de vue sur l'équipe que vous voulez sélectionner en maintenant le bouton C enfoncé.

MODE GARDE [BOUTON Z + BOUTON B]

Normalement les unités immobiles n'attaqueront que si elles sont agressées ou qu'un ennemi s'approche d'elles. Vous pouvez ordonner à vos unités de tirer sur tout adversaire entrant dans leur champ de vision. Pour cela, sélectionnez les unités et appuyez sur les Boutons Z et B en même temps. Vos unités basculeront alors en mode garde. Elles seront plus agressives et anticiperont mieux les attaques.



Vous pouvez aussi appeler le mode garde en appuyant 3 fois sur le bouton R. Sélectionnez un groupe d'unité et affichez le curseur de garde. Placez le curseur de garde sur une unité que vous voulez protéger et appuyez sur A. Pour annuler le mode garde appuyez sur B.

FORCER LE TIR [BOUTON R + BOUTON A]

Il se peut que vous vouliez forcer vos unités à tirer sur un endroit qui n'est pas une cible. Sélectionnez des unités, placez le curseur sur l'endroit visé et appuyez les Boutons R et A en même temps. Les unités placées dans ce mode continueront à tirer jusqu'à la réception d'un nouvel ordre.

DEPLACEMENT FORCE [BOUTON R + BOUTON B]

Utilisez la commande de déplacement forcé pour que vos Tanks essayent d'écraser une position tenue par de l'infanterie. Seuls les véhicules à chenille peuvent effectuer cette action.

DISPERSER [→ SUR LA MANETTE DIRECTIONNELLE]

Vous pouvez disperser vos troupes pour leur permettre d'éviter une attaque et se mettre à couvert en appuyant sur la → de la Manette Directionnelle. Les unités en cours de dispersion continueront à attaquer ou exécuter les ordres que vous leur avez donnés au préalable.

NOTE: appuyez une fois et les unités se disperseront une fois. Si vous voulez qu'elles se dispersent de façon continue appuyez plusieurs fois sur → de la Manette Directionnelle. Il se peut qu'une unité se disperse trop et soit hors de portée. Pour la rapprocher sélectionnez de nouveau sa cible.

VUE DE LA PLATE-FORME DE CONSTRUCTION [↓ DE LA MANETTE DIRECTIONNELLE]

Appuyez sur ↓ de la Manette Directionnelle pour recentrer instantanément la vue sur votre Plate-Forme de Construction. Cette action est très pratique pour revenir d'un coup à votre base alors que vous êtes occupé à l'autre bout de la carte.

UNITES DU GDI

MITRAILLEUR



L'unité de base des forces du GDI. Très efficaces en nombre mais ils se font facilement détruire par des Blindés lourds.

GRENADIER



Plus rapides et dotés d'un meilleur champ de vision que l'infanterie de base. Ils peuvent lancer des grenades par-dessus les murs.

BAZOOKA



Plus lents et plus vulnérable, ils sont très efficaces par petits groupes contre les blindés. Ils peuvent tirer sur les avions.

COMMANDO



Une portée de tir incroyable, du C-4 pour exploser les structures, les commandos sont très puissants. Disponibles dans certaines missions.

INGENIEUR



Sans armes et sans armures ils s'infiltrent dans les bâtiments adverses pour en prendre le contrôle.

HMMWV



Très rapide et très efficace contre les unités d'infanterie. Ils sont plus puissants que les Buggys du Nod.

VEHICULE BLINDE DE TRANSPORT (VBT)



Des véhicules de transports qui peuvent emporter avec eux jusqu'à cinq unités d'infanterie. Idéal pour les missions de reconnaissance.

TANK MOYEN (MA; MBT)



Il tire des obus antiblindage. Un véhicule très polyvalent et très efficace.

LANCE-ROQUETTE MOBILE (LRM)



Le véhicule qui a la plus longue portée de tir. Rapide mais fragile, il est très mauvais en combat rapproché.

TANK MAMMOUTH



Très lent et peu maniable, ce monstre d'acier peut se réparer tout seul et lancer des missiles sol-air.

ORCA VTOL ASSAULT CRAFT



Les appareils à décollage vertical peuvent détruire des unités adverses comme les moissonneuses. Retournez à la base pour vous recharger en missiles.

ADAV (HELICOPTER D'ASSAUT)



Très efficace et très maniable il intervient vite sur le champ de bataille en détruisant les blindages les plus résistants avec ses roquettes. Il doit revenir à sa base pour recharger.

VEHICULE DE CONSTRUCTION MOBILE (VCM)



Il permet d'installer une Plate-Forme de Construction.

MOISSONNEUSE



Elles recherchent les gisements de Tiberium pour y ramasser les précieux cristaux source du financement du GDI. Très lourdement blindées, elles ne possèdent aucune arme.

HOVER CRAFT



Permet de transporter des hommes et des véhicules pendant des assauts amphibies.

AVION D'APPUI AU SOL A-10



Très maniables, ils sont équipés de bombes au napalm très efficaces. Les bombardements sont accessibles quand tous les sites SAM sont détruits.

FREGATE



Puissamment blindés, équipés de missiles de surface, ces navires de guerre apparaissent seulement dans certaines missions.



DESCRIPTION	TECH	COUT	PORTEE	ARMURE	ARMEMENT
Mitrailleur	1	100	Courte	-	Fusil M-16
Grenadier	1	160	Courte	-	Grenades offensives
Bazooka	2	300	Moyenne	-	Roquettes TOW
HMMWV	2	400	Courte	Légère	Mitrailleuse M-60
Moissonneuse	2	1400	-	Lourde	-
Ingénieur	3	500	-	-	-
Tank Moyen	3	800	Moyenne	Lourde	Canon de 105 mm
VBT	4	700	Courte	Lourde	Mitrailleuse M-60
Tank Mammouth	5	1500	Moy / Courte	Lourde	Canon de 120 mm / Missiles
Hélicoptère	6	1500	-	Moyenne	-
ADAV	6	1200	Longue	Légère	Roquettes TOW
Commando	7	1000	Courte / Longue	-	Fusil à lunette / C-4
LRM	7	800	Longue	Légère	Missiles 227 mm
VCM	7	9000	-	Moyenne	-
Canon à ions	7	-	-	-	Déflagration ionique
A-10 Intruder	-	-	Longue	Lourde	Bombes au Napalm
Frégate	-	-	Longue	Lourde	Missiles Tomahawk
Hover craft	-	-	-	Lourde	-

HIERARCHIE DE CONSTRUCTION

NOTE: Certaines unités ne sont pas disponibles dans certaines missions.



STRUCTURES DU GDI

PLATE-FORME DE CONSTRUCTION



Permet la construction de structures.

CENTRALE



Fournit de l'énergie aux structures de votre base.

CENTRALE AVANCEE



Génère deux fois plus d'énergie qu'une centrale.

CASERNE



Centre d'entraînement pour l'infanterie.

TOUR DE GARDE



Tourelle de garde armée de mitrailleuses lourdes.

TOUR DE GARDE AVANCEE



Fortification armée de lance-missiles. Idéale contre les assauts terrestres et aériens.

RAFFINERIE



Exploite le Tiberium et le stocke à hauteur de 1000 crédits.

SILLO



Stocke du Tiberium à hauteur de 1500 crédits.

CENTRE DE COMMUNICATION



Permet l'utilisation du radar tant qu'il y a suffisamment d'énergie.

CENTRE DE COMM. AVANCEE / CANON A IONS



Permet l'utilisation d'un radar et assure le lien avec le satellite de défense armé d'un canon à ion.

USINE D'ARMEMENT



Permet la construction des véhicules du GDI.

PLATE-FORME ADAV



Permet l'entretien et l'utilisation des hélicoptères ADAV.

PLATE-FORME DE REPARATION



Permet la réparation et l'entretien des véhicules du GDI.

SACS DE SABLE



Faible protection de combat.

BARBELES



Plus résistants que les sacs de sable.

MUR DE BETON

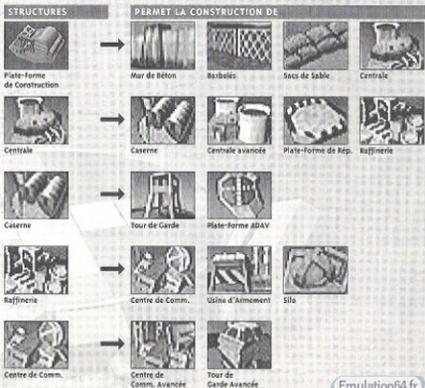


La barrière la plus résistante.

STRUCTURE	TECH	COUT	PUISSANCE	ARMURE	UTILITE
Plate-forme de Construction	1	—	30	Légère	Produit structures
Centrale	1	300	*100	Moyenne	Fournit énergie
Caserne	1	300	20	Moyenne	Produit Infanterie
Raffinerie	1	2000	40	Moyenne	Exploite Tiberium
Silo	1	150	10	Légère	Stocke 1500 crédits
Sacs de Sable	2	50	—	Légère	Structure de défense
Tour de Garde	2	500	10	Légère	Défens
Usine d'Armement	2	2000	30	Moyenne	Construit véhicules
Centre de Comm.	2	1000	40	Légère	Communication et radar
Tour de Garde Avancée	4	1000	20	Moyenne	Structure de défense
Barbelés	5	75	—	Moyenne	Défense
Centrale Avancée	5	700	*200	Légère	Fournit énergie
Plate-forme de réparation	5	1200	30	Légère	Répare les véhicules
Plate-forme ADAV	6	1500	10	Moyenne	Entretien hélicoptère
Mur de Béton	7	100	—	Lourde	Défense
Centre de Comm. Avancé	7	2800	200	Lourde	Accès au canon à ions

HIERARCHIE DES STRUCTURES

NOTE: Certaines structures ne sont pas disponibles dans certains scénarios.



UNITES DU NOD

MITRAILLEUR



L'unité de base des forces du NOD. Très efficaces en nombre mais ils se font facilement détruire par des Blindés lourds.

BAZOOKA



Plus lents et plus vulnérables, ils sont très efficaces par petits groupes contre les blindés. Ils peuvent tirer sur les avions.

LANCE-FLAMMES



La destruction ultime à courte portée.

INGENIEUR



Sans armes et sans armures ils s'infiltreront dans les bâtiments adverses pour en prendre le contrôle.

COMMANDO



Une portée de tir incroyable, du C-4 pour exploser les structures, les commandos sont très puissants. Disponibles dans certaines missions.

MOTO DE RECONNAISSANCE



Très rapides et bien armées, elles sont idéales pour faire des attaques surprises sur des cibles stratégiques.

BUGGY DU NOD



Moins résistantes que les HMMWV du GDI, elles sont plus rapides.

TANK LEGER



Le maximum de destruction pour un coût minimum, économique et efficace.

ARTILLERIE MOBILE



Lents et fragiles, ces tanks ont une très longue portée et une très bonne puissance de feu.

TANK LANCE-FLAMMES



Ce Tank est l'arme ultime contre l'infanterie.

TANK FURTIF



Invisible quand il se déplace, rapide et bien armé, ce tank est une arme stratégique.

VEHICULE DE CONSTRUCTION MOBILE (VCM)



Il permet d'installer une Plate-Forme de Construction.

MOISSONNEUSE



Elles recherchent les gisements de Tiberium pour y ramasser les précieux cristaux source du financement du GDI. Très lourdement blindées elles ne possèdent aucune arme.

HOVER CRAFT



Permet de transporter des hommes et des véhicules pendant des assauts amphibies.

AVION DE RAVITAILLEMENT

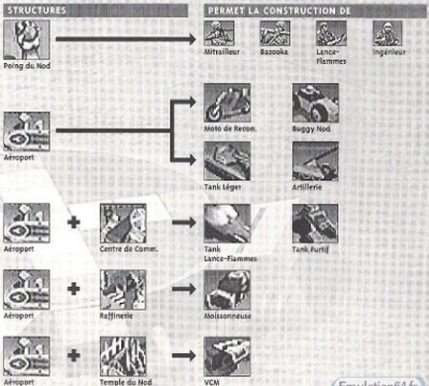


Il transporte les unités achetées par le NOD sur le champ de bataille.

DESCRIPTION	TECH	COUT	PORTEE	ARMURE	ARMEMENT
Mitrailleur	1	100	Courte	-	Fusil M-16
Lance-Flammes	1	200	Courte	-	Lance-Flammes
Bazooka	2	300	Moyenne	-	Roquettes TOW
Moto de Reconnaissance	2	500	Moyenne	Légère	Roquettes TOW
Moissonneuse	2	1400	-	Lourde	-
Buggy Nod	3	300	Courte	Légère	Mitrailleuse M-60
Ingénieur	3	500	-	-	-
Tank Léger	3	600	Moyenne	Moyenne	Canon 75 mm
Tank Lance-Flammes	4	800	Courte	Moyenne	Double Lance-Flammes
Tank Furtif	5	900	Moyenne	Légère	Roquettes TOW
Artillerie	6	1500	Longue	Moyenne	Canon 150 mm
Commando	7	1000	Longue	-	Fusil à lunette / C-4
VCM	7	5000	-	Moyenne	-
Frappe Nucléaire	7	-	Extrême	-	Explosion Nucléaire
Hover Craft	-	-	-	Lourde	Transport Amphibie
Avion Cargo	-	-	-	Lourde	Transport Aérien

HIERARCHIE DE CONSTRUCTION

NOTE: Certaines unités ne sont pas disponibles dans certaines missions.



STRUCTURES DU NOD

PLATE-FORME DE CONSTRUCTION



Permet la construction de structures.

CENTRALE



Fournit de l'énergie aux structures de votre base.

CENTRALE AVANCEE



Génère deux fois plus d'énergie qu'une centrale.

POINC DU NOD



Centre d'entraînement pour l'infanterie du NOD.

TOURELLE CANON



Tour de garde armée d'un canon.

SITE LANCE-MISSILES SAM



Il est armé d'un lance-missiles anti-aérien.

RAFFINERIE



Exploite le Tiberium et le stocke à hauteur de 1000 crédits.

SILO



Stocke du Tiberium à hauteur de 1500 crédits.

CENTRE DE COMMUNICATION



Permet l'utilisation du radar tant qu'il y a suffisamment d'énergie.

AEROPORT



Permet la réception de véhicules transportés par des avions cargos.

PLATE-FORME DE REPARATION



Permet la réparation et l'entretien des véhicules du GDI.

OBELISQUE DE LUMIERE



Tour de garde armée d'un laser très puissant détruisant véhicules et infanterie à très longue distance.

TEMPLE DU NOD



Le centre névralgique des technologies du NOD, il permet l'utilisation de l'attaque nucléaire.

SACS DE SABLE



Faible protection de combat.

BARBELES



Plus résistant que les sacs de sable.

MUR DE BETON



La barrière la plus résistante.



STRUCTURE	TECH	COUT	PUISSANCE	ARMURE	UTILITE
Plate-forme de Construction	1	—	30	Moyenne	Produit structures
Centrale	1	300	*100	Légère	Fournit énergie
Poing du Nod	1	300	30	Moyenne	Produit infanterie
Raffinerie	1	2000	40	Moyenne	Exploite Tiberium
Silo	1	150	10	Légère	Stocke 1500 crédits
Sacs de Sable	2	50	—	Légère	Structure de défense
Tourelle	2	600	20	Lourde	Défense
Centre de Comm.	2	1000	40	Moyenne	Communication et radar
Aéroport	2	2000	30	Lourde	Construit véhicules
Obélisque de lumière	4	1500	150	Moyenne	Structure de défense
Barbelés	5	75	—	Moyenne	Défense
Plate-forme de réparation	5	1200	30	Légère	Répare les véhicules
Centrale Avancée	5	700	*200	Légère	Fournit énergie
Site SAM	6	750	20	Légère / Lourde	Défense aérienne
Mur de Béton	7	100	—	Lourde	Défense
Temple du Nod	7	3000	150	Lourde	Missile nucléaire

HIERARCHIE DES STRUCTURES

NOTE : Certaines structures ne sont pas disponibles dans certains scénarios.

